

Universidad Católica de Salta
Facultad de Artes y Ciencias
Departamento de Comunicaciones Sociales



Tesis de Grado:

Diferencia narrativa de la obra cinematográfica
Arrival (2016) con respecto a *Pulp Fiction* y
Memento, desde el marco conceptual Sapir-Whorf.

Alumno: Arquiza, Tomás Alejandro
Director: Yazlle Herrero, Javier

Salta, 2026

AUTORIDADES ACADÉMICAS

RECTOR

Federico Colombo Speroni

VICERRECTOR ACADÉMICO

Mg. Lic. Daniel Sánchez Fernández

SECRETARIA GENERAL

Dra. Silvia M. Álvarez

DECANA DE LA FACULTAD DE ARTES Y CIENCIAS

Lic. María Dolores Medina Bouquet

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE COMUNICACIONES
SOCIALES

Dr. Gustavo Alejandro Iovino

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Don Kike y Carinita, porque sin ellos no estaría donde estoy y no habría aprendido todo lo que me formó a lo largo de mi vida.

A mis mejores amigos, Guerrero, Reyna y “Colo”, quienes estuvieron para mí en las buenas y en las malas, y sin ellos no sería feliz.

A Javier P. Yazlle, no solo por siempre estar dispuesto y ser una gran ayuda en mi vida académica, sino también por ser una persona con gran corazón.

A Candela Coronel, por ser una buena amiga durante el cursado.

A las personas que fui encontrando y sumando a mi vida en este camino universitario y que se volvieron parte importante del mismo.

A Facundo Larroux, por mostrarme la belleza del mundo cinematográfico y hacerme dar cuenta con su materia que me gustaba más el cine de lo que yo mismo pensaba.

A Gustavo Pistone y Agustín Fernández, por haber sido los mejores profesores que tuve, los cuales no solo me hicieron crecer profesionalmente, sino también de manera personal.

ÍNDICE

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
Tema.....	5
Problema.....	5
Fundamentación.....	5
Objetivos.....	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos.....	6
Estado del Arte.....	7
Otros métodos para contar una historia.....	12
¿Qué es el cine?.....	12
Origen del cine.....	13
Géneros cinematográficos.....	14
Elementos del cine.....	15
Cambio de paradigmas con Quentin Tarantino.....	17
Para entender la hipótesis Sapir-Whorf.....	18
Franz Boas, amigo de Edward Sapir.....	19
Edward Sapir, quien sienta las bases.....	21
Benjamin Lee Whorf, la pieza fundamental.....	23
La hipótesis y sus dos versiones.....	24
La hipótesis Sapir-Whorf en la cultura popular.....	26
Los memes, emojis y toda la comunicación digital se relacionan con esta hipótesis.....	31
¿Cómo se relaciona la comunicación digital con las películas en este nuevo siglo?.....	33
MARCO METODOLÓGICO.....	36
Paradigma.....	36
Tipo de investigación.....	36
Supuestos.....	37
Universo.....	37
Muestra.....	37
Unidad de análisis.....	37
Técnicas de recolección de datos.....	38
Alcances y limitaciones.....	38
Resumen: Arrival (2016) - Denis Villeneuve.....	38
Resumen: Pulp Fiction (1994) - Quentin Tarantino.....	40
Resumen: Memento (2000) - Christopher Nolan.....	41
Estructuras.....	44
Pulp Fiction.....	44
Memento.....	49
Arrival (estructura y análisis).....	59
Conclusión.....	67
BIBLIOGRAFÍA.....	71

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Tema

Diferencia narrativa de la obra cinematográfica *Arrival* (2016) con respecto a *Pulp Fiction* y *Memento*, desde el marco conceptual Sapir-Whorf.

Problema

¿Cuál es la diferencia narrativa de la obra cinematográfica *Arrival* (2016) con las obras *Pulp Fiction* y *Memento*, teniendo en cuenta la teoría comunicativa Sapir-Whorf?

Fundamentación

La hipótesis Sapir-Whorf, también conocida como la teoría de la relatividad lingüística, postula que el lenguaje influye en la forma en que percibimos y comprendemos el mundo que nos rodea. Según esta teoría, las estructuras lingüísticas de una cultura pueden moldear su pensamiento y su visión del universo, lo que implica que diferentes idiomas pueden conducir a diferentes formas de pensar y comprender la realidad.

La elección de las películas se debe a los siguientes criterios:

1. “Arrival”: Es la obra protagonista que, bajo mi criterio, se diferencia del resto de su género (películas con narrativas no lineales).
2. “Pulp Fiction” y “Memento”: A diferencia de otras películas que rompieron en su momento con una estructura lineal (por ejemplo, “El Ciudadano Kane” y “Eterno Resplandor de Una Mente sin Recuerdos”), éstas dos que se analizarán en este trabajo no hacen la ruptura en momentos de “giro de trama”, sino que presentan un desorden en todo momento. Además, no solo son de las obras más representativas de este tipo de películas en mi opinión, sino que también así lo comprueban distintas páginas cinéfilas populares. Las páginas que colocan a estas películas como las “mejores” o las más “populares” dentro de su top son las siguientes: “Screen Rant” (Memento 3°, Arrival 2° y Pulp Fiction 1°) (Stevens, A., 2023); “WatchMojo” (Memento 2° y Pulp Fiction 1°) (Spake, N., 2015); “The Script Lab” (Memento 10° y Pulp Fiction 3°) (Sinyard, A., 2011); y “Collider” (Pulp Fiction 5° y Memento 3°) (Pineda Pacheco, D., 2024).

La película "Arrival" (2016), dirigida por Denis Villeneuve, presenta una trama que gira en torno a la llegada de misteriosas naves espaciales a la Tierra y los esfuerzos de una lingüista para comunicarse con sus ocupantes. La narrativa se desarrolla de manera no lineal, con elementos de ciencia ficción que invitan a reflexionar sobre la naturaleza del tiempo y la comunicación intercultural.

En "Arrival", basada en "La Historia de tu Vida" de Ted Chiang, la influencia de la hipótesis Sapir-Whorf es evidente en la forma en que los personajes abordan el desafío de comunicarse con los extraterrestres. La protagonista, Louise Banks, debe superar las barreras lingüísticas y culturales para comprender el lenguaje de los visitantes, lo que le permite acceder a una nueva comprensión del tiempo y del universo. La película explora cómo el lenguaje puede ser tanto una herramienta de conexión como una barrera para la comprensión intercultural.

Este enfoque narrativo innovador en "Arrival" tiene el potencial de transformar la manera en que entendemos y apreciamos las películas en general. Al destacar la importancia del lenguaje y la comunicación en la construcción de significado, la película nos invita a reconsiderar cómo interpretamos y analizamos las obras cinematográficas en base a este modelo, abriendo nuevas posibilidades para la crítica y la apreciación del cine desde una perspectiva más amplia y multidisciplinaria.

Objetivos

Objetivo general

Determinar la diferencia narrativa cinematográfica de Arrival (2016) con respecto a Pulp Fiction y Memento.

Objetivos específicos

Ordenar cronológicamente los sucesos mostrados en la película Pulp Fiction para demostrar su narrativa lineal.

Ordenar cronológicamente los sucesos mostrados en la película Memento para demostrar su narrativa lineal.

Describir las características narrativas de la obra cinematográfica Arrival y compararlas con las de Pulp Fiction y Memento para demostrar la imposibilidad de formar una narrativa lineal.

Estado del Arte

1. Universidad Pontificia Comillas. Traducción en Interpretación. "El lenguaje del color y del espacio: la hipótesis Sapir-Whorf", Cristina Giménez Ibáñez (2018). Recuperado en <http://hdl.handle.net/11531/22942>.

Resumen

Esta tesis explora la relación entre el lenguaje y la percepción del mundo, centrándose en el uso de los colores en diferentes culturas y su influencia en el pensamiento. Se destaca cómo en civilizaciones antiguas como la griega y en poblaciones indígenas, los términos para describir colores son diferentes de los de la cultura occidental moderna, lo que plantea interrogantes sobre la relación entre el lenguaje y la percepción del mundo.

Se menciona la teoría de Sapir-Whorf, que sugiere que el lenguaje determina el pensamiento, aunque esta idea ha generado controversia en la comunidad científica. Se abordan estudios que respaldan y critican esta teoría, así como la importancia de considerar la influencia cultural en la relación entre lenguaje y pensamiento.

Se concluye que, si bien existen diferencias en la forma en que diferentes idiomas describen el mundo, estas diferencias no necesariamente indican una diferencia fundamental en el pensamiento. Se argumenta que el lenguaje es un reflejo de la cultura y evoluciona según las necesidades de sus hablantes, pero esto no implica que determine su pensamiento de manera absoluta. Aunque se plantea la posibilidad de que en el futuro se demuestre la validez de la teoría Sapir-Whorf, hasta el momento no hay suficiente evidencia para respaldarla.

Aportes

Esta tesis hace su aporte al explicarnos la teoría comunicativa Sapir-Whorf. De esta manera, abordaré el desarrollo del análisis narrativo de la película "Arrival" de Denis Villeneuve (2016).

2. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Área de Comunicación (Maestría en Comunicación. Mención en Visualidad y Diversidades). "Fronteras en la relación entre imagen y sentido: análisis del discurso fílmico en la película Arrival de Denis Villeneuve", Jonathan Lucero Córdova (2022). Recuperado en <http://hdl.handle.net/10644/9202>.

Resumen

Esta tesis aborda la evolución de los estudios visuales y la semiología del cine en el siglo XX, destacando cómo se teorizó sobre los regímenes visuales y la producción de sentido en la imagen cinematográfica. Se menciona que, a pesar del desarrollo teórico, las producciones comerciales fueron sistemáticamente omitidas de los análisis académicos.

Se destaca el cambio en la percepción del cine como un mero complemento visual y se reconoce su papel central en la cultura occidental contemporánea. Se menciona la importancia de analizar el cine desde una perspectiva semiológica y se hace referencia a la película "Arrival" como un ejemplo de exploración de los límites del lenguaje cinematográfico.

El trabajo propuesto busca analizar la relación entre el discurso fílmico y la producción de sentido, centrándose en aspectos narrativos, estéticos y semiológicos de "Arrival". Se plantea una perspectiva interdisciplinaria que incluye la semiología del cine, la semiótica y la teoría psicoanalítica.

Se discute sobre la naturaleza del lenguaje cinematográfico y su capacidad para articular sentidos de manera diferente al texto escrito. Se destaca la importancia de comprender cómo los signos visuales constituyen regímenes de producción de sentido y se menciona la dificultad de separar imagen y texto escrito debido a nuestra condición de sujetos de lenguaje.

El análisis se enfoca en la película "Arrival" y su representación de un lenguaje alienígena visual, explorando las tensiones entre imagen y texto. Se argumenta que las imágenes cinematográficas tienen el potencial de mostrar realidades más allá de lo que puede expresar el texto escrito, lo que plantea desafíos epistemológicos para el estudio de la imagen como discurso.

Se discute la relación entre la imagen y el texto escrito en la producción de sentido, cuestionando la noción de una verdad absoluta representada por ambos medios. Se destaca la importancia del cine y la

ciencia ficción para generar espacios de ruptura con las lógicas establecidas, lo que puede impulsar la innovación en las ciencias sociales y las artes.

Aporte

Esta tesis hace su aporte al realizar un análisis comunicativo de la película "Arrival" de Denis Villeneuve (2016). Gracias a ello, podré relacionar la hipótesis Sapir-Whorf con la narrativa cinematográfica de dicha película.

3. Universidad Nacional Autónoma de México. Licenciatura en Comunicación y Periodismo. "Análisis del cine de violencia de Quentin Tarantino: Pulp Fiction", Ana Leticia Hernández Julián (2011). Recuperado en <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000679867>.

Resumen

Esta tesis analiza la importancia del cine como medio de expresión y reflexión social a lo largo del tiempo, centrándose en la película "Pulp Fiction" de Quentin Tarantino. Se explora cómo el cine ha evolucionado y cómo Tarantino utiliza la violencia como una herramienta para criticar la sociedad contemporánea.

La tesis se divide en cuatro capítulos: el primero aborda el contexto histórico del cine violento, el segundo se enfoca en la vida y obra de Tarantino, el tercero analiza el estilo cinematográfico del director, y el cuarto realiza un análisis semiótico de "Pulp Fiction". Se destaca cómo la película refleja temas sociales como la hipocresía, la discriminación y la lucha racial, utilizando elementos cinematográficos específicos para transmitir su mensaje.

Aquí, "Pulp Fiction" es presentada como una obra compleja que ofrece una crítica social contundente a través de su narrativa y su estilo visual distintivo.

Aporte

Esta tesis hace un resumen y análisis de la película "Pulp Fiction", dirigida por Quentin Tarantino. De esta forma, podré comparar la estructura narrativa audiovisual de "Arrival" con la de esta película.

4. Universidad Nacional de Colombia. Maestría en Lingüística. “Análisis Narrativo Audiovisual de la temporalidad narrativa en la película Memento (2000)”, Alexander Suárez Sánchez (2016). Recuperado en https://www.humanas.unal.edu.co/2017/unidades-academicas/departamentos/linguistica/download_file/427/0.

Resumen

Esta tesis aborda la falta de estructura teórica en el análisis cinematográfico, especialmente en lo concerniente al tiempo narrativo en las películas. Se critica la ausencia de un marco metodológico claro en las teorías cinematográficas, comparándolas con la abundancia de teorías en la literatura.

Se propone la Narrativa Audiovisual como una disciplina que aborda esta carencia, combinando diversos campos del conocimiento para interpretar textos audiovisuales de manera más acertada. Se destaca su utilidad tanto en la investigación académica como en la enseñanza, particularmente en el análisis de películas en entornos educativos.

La tesis también menciona la película "Memento" como un ejemplo apropiado para ilustrar conceptos temporales en el cine y enfatiza la importancia de comprender las anacronías narrativas en diversas formas de comunicación. Además, se sugiere que el estudio de las temporalidades en los relatos contemporáneos podría proporcionar información sobre los cambios culturales y tecnológicos en la sociedad.

Finalmente, se concluye que el cine sigue experimentando con narrativas complejas más allá de las convenciones tradicionales, como se ejemplifica en "Memento".

Aporte

Esta tesis hace el aporte de analizar las narrativas audiovisuales en el arte cinematográfico contemporáneo, tomando como ejemplo la película "Memento", la cual usaré para comparar, al igual que haré con "Pulp Fiction", la estructura narrativa de "Arrival".

5. Universidad Nacional de Colombia. Maestría en Comunicación y Medios. “Las narrativas audiovisuales en la creación de audiencia crítica”, Betty Yolanda Torres Rojas (2019). Recuperado en <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/75958>.

Resumen

Esta tesis aborda la necesidad de adaptar los métodos educativos tradicionales a las nuevas realidades digitales, especialmente en el uso de narrativas audiovisuales para promover la audiencia crítica en los estudiantes.

La investigación se centra en cómo las narrativas y la producción audiovisual pueden transformar la educación, rompiendo con paradigmas tradicionales y creando un ambiente de aprendizaje más participativo y significativo. Se plantea una pregunta problemática sobre cómo utilizar las narrativas audiovisuales para desarrollar la audiencia crítica en los estudiantes. Los objetivos específicos incluyen promover el trabajo interdisciplinario, fortalecer el diálogo académico y formar investigadores capaces de aplicar la comunicación y los medios en la educación.

La metodología utilizada se basa en la investigación acción participante, que involucra a los estudiantes en la creación de contenido audiovisual y el análisis crítico del mismo. Se concluye que las narrativas audiovisuales son herramientas efectivas para generar audiencias críticas, transformando a los estudiantes en prosumidores de contenido y fomentando la reflexión sobre temas sociales y culturales. Además, se destaca el papel del docente como mediador simbólico en la construcción de una educación más inclusiva y participativa.

Aporte

Esta tesis explica la importancia del uso de producciones audiovisuales para intensificar el análisis crítico en la audiencia. De esta manera, argumentaré la fuerza que tiene la película “Arrival” sobre el cuento “La Historia de tu Vida” de Ted Chiang, en el cual está basada.

Otros métodos para contar una historia

¿Qué es el cine?

Uno de los principales desafíos del cine experimental radica en su denominación y categorización. Este problema resurge en cada época y se define más por lo que rechaza que por sus metas alcanzadas. Se trata de un cine que se opone al cine comercial, como una forma de arte alternativa y subterránea, que confronta las narrativas convencionales de Hollywood (Tartaglia, J., 2004).

El cine engloba simultáneamente una técnica, una industria y una forma de arte, cuya característica principal es su capacidad para generar la ilusión de movimiento mediante la captura y proyección de fotografías (fotogramas) de manera continua a una velocidad que supera lo que el ojo humano puede percibir (Sabeckis, C., 2010).

El término “cine” es una abreviatura de cinematografía, palabra que proviene de los términos griegos "kiné" (movimiento) y "graphos" (escritura o inscripción). Esta técnica fue creada en el siglo XIX.

Originalmente, el cine surgió como un avance en el desarrollo de la fotografía, pero a partir de 1895 se consolidó como una forma de espectáculo. Al ser utilizado para narrar historias, el cine evolucionó hasta convertirse en una expresión artística, conocida como el “séptimo arte” (Canudo, R., 1923).

En la actualidad, el cine es una de las industrias de entretenimiento más importantes y populares a nivel mundial, ya sea en salas de cine dedicadas o mediante plataformas digitales y televisión (Sabeckis, C., 2010).

El desarrollo y la sofisticación de la cinematografía han llevado a que la producción de películas, especialmente en Hollywood y otros grandes estudios, implique el trabajo de enormes equipos de especialistas y genere ingresos millonarios a través de la taquilla, la comercialización y la publicidad (Sabeckis, C., 2010).

A lo largo de su relativamente corta historia, han surgido diversas corrientes artísticas basadas en esta técnica narrativa. Se han creado premios para reconocer las grandes obras cinematográficas, y el cine se considera una de las principales expresiones culturales de la humanidad actual (Sabeckis, C., 2010).

Origen del cine

El cine surge a fines del siglo XIX con dispositivos capaces de registrar y proyectar imágenes en movimiento; el cinématographe sintetizó cámara, copiadora y proyector, y cristalizó avances previos de la fotografía y los aparatos de vistas animadas (Bordwell, D., Smith, J. y Thompson, K., 2010; Musser, C. 1994).

Antes de la hegemonía de la proyección en sala, Thomas A. Edison y W. K. L. Dickson desarrollaron el kinetoscopio, un sistema de visionado individual cuya funcionalidad quedaba por detrás de la exhibición colectiva que pronto impondría el *cinématographe* (Dickson, W. K. L. y Dickson, A., 1895; Abel, R., 1994).

La primera proyección pública pagada de los Lumière tuvo lugar el 28 de diciembre de 1895 en el Salon Indien du Grand Café de París, con vistas documentales como *La sortie des usines* y *L'Arrivée d'un train*; poco después incorporaron pequeñas ficciones como *L'Arroseur arrosé*, considerada uno de los primeros cortos cómicos (Abel, R., 1994; Bordwell, D., Smith, J. y Thompson, K., 2010). La célebre anécdota del “pánico” del público ante el tren es, sin embargo, un mito fundacional más que un hecho probado (Loiperdinger, M. y Elzer, B., 2004).

En los primeros años, las proyecciones se realizaban en cafés-concert, ferias y salas improvisadas, con películas cortas, mudas y en blanco y negro, casi siempre acompañadas de música en vivo o locución; ese acompañamiento formaba parte del dispositivo de exhibición del cine mudo (Abel, R., 1994; Altman, R., 2004).

El éxito económico de estas funciones favoreció, en las décadas siguientes, la consolidación de una industria con inversión en producción, laboratorios y redes de salas; de ahí emergió el modo de producción clásico que se consolidaría en Estados Unidos (Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., 1985).

Los ensayos con el color abarcaron el coloreado manual, tintados y procesos de “color natural” (como Kinemacolor) en la década de 1900; a partir de 1915 Technicolor desarrolló procesos bicromos que, con avances técnicos en los años 20-30 y la posterior tricromía, llevaron a la popularización del color en mitad de siglo (Misek, R., 2010; Layton, J. y Pierce, D., 2015).

En cuanto al sonido, la práctica estándar del período mudo fue la música en sala; el gran salto llegó con sistemas de sincronización sonido-en-disco como

Vitaphone. *The Jazz Singer* (1927) instauró el prestigio comercial de los largometrajes con diálogo sincronizado, impulsando la rápida transición industrial al cine sonoro (Eyman, S., 1997; Crafton, D., 1999).

Con la estabilización del sonido y la expansión del color, los años treinta vieron la consolidación del llamado “clásico de Hollywood” y una edad de oro del cine comercial que fijó normas narrativas y estilísticas perdurables (Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., 1985; Bordwell, D., Smith, J. y Thompson, K., 2010).

Géneros cinematográficos

El cine es un arte narrativo, lo que significa que su función principal es contar historias. En este aspecto, sus producciones se ajustan a las categorías tradicionales del teatro y las artes escénicas, o incluso de la literatura, diferenciándose en comedias, dramas, tragicomedias, entre otros.

No obstante, el cine también tiene su propia clasificación basada en la forma en que se produce la película y el propósito artístico que la impulsa. Esta clasificación es conocida como géneros cinematográficos.

- Cine comercial: Similar a los libros superventas, estas películas tienen como principal objetivo el éxito económico. Buscan atraer a un público amplio y obtener la mayor recaudación posible en taquilla. Suelen estar acompañadas de grandes campañas publicitarias y, en cuanto a su contenido, suelen seguir fórmulas tradicionales y poco arriesgadas en términos de innovación artística.
- Cine de autor: Término acuñado por los críticos de la revista francesa Cahiers du Cinéma, hace referencia a películas en las que el director deja una marca personal clara, siendo parte de un proyecto artístico único, con un estilo y visión particular. Estas producciones son consideradas las más artísticas.
- Cine independiente: Se refiere a producciones de bajo presupuesto, realizadas por pequeñas productoras fuera de los grandes estudios convencionales. No suelen contar con actores reconocidos y a menudo son el primer trabajo de directores y actores.

- Cine animado: Películas hechas sin la participación de actores reales, utilizando dibujos animados. Hoy en día, la animación es mayormente digital, y los actores suelen participar únicamente prestando sus voces a los personajes. Aunque muchas de estas películas están dirigidas a un público infantil o juvenil, no es un rasgo exclusivo.
- Cine documental: Este género se enfoca en capturar la realidad tal como es, sin recurrir a la ficción. Los documentales intentan ofrecer una visión objetiva, parecida a la del periodismo, pero con una perspectiva más artística o personal sobre lo que se narra.
- Cine de docu-ficción: Se trata de películas que mezclan elementos documentales con la ficción, moviéndose en una línea ambigua entre ambos géneros. A menudo tienen un propósito humorístico o satírico, como es el caso de los "mockumentaries" o falsos documentales.
- Cine experimental: Incluye producciones que buscan empujar los límites del cine tradicional, explorando nuevas formas de expresión con la cámara. Se le podría comparar con el arte abstracto en el ámbito cinematográfico.
- Cine ambiental: Películas centradas en la naturaleza y la vida silvestre, con frecuencia enfocadas en temas ecológicos o de conciencia ambiental. Pueden servir como denuncia social o política y se consideran una forma especializada de documental.

Elementos del cine

El proceso de creación cinematográfica es complejo, e involucra varias etapas y elementos que cumplen roles específicos dentro del flujo de producción.

1. El guion: Es el primer paso en la producción de una película. Consiste en desarrollar el guion o storyboard, que es el esquema detallado de la historia, incluyendo la forma en que será narrada y los tipos de tomas que se emplearán. A partir de este trabajo preliminar, se generan dos guiones: el

literario, que narra la historia, y el técnico, que detalla cómo se llevará a cabo la filmación.

2. El casting: Es el proceso mediante el cual se elige al equipo de actores que participará en la película. El director y el equipo de producción seleccionan a los actores más adecuados para cada papel, ya sea por su talento, apariencia u otras razones.
3. El rodaje: Es la etapa de filmación de la película, siguiendo las directrices del guion. Este proceso involucra varios elementos:
 - La dirección: El director es el encargado de guiar al equipo para plasmar su visión de la historia en la pantalla. Es considerado el “autor” de la película y coordina tanto los aspectos técnicos como artísticos.
 - La actuación: Los actores son esenciales para dar vida a los personajes de la película, aportando sus voces e imagen y comprendiendo a fondo el guion.
 - La iluminación: Dado que las condiciones de luz no siempre son ideales para filmar, el equipo de iluminación se asegura de crear el ambiente lumínico adecuado para captar las imágenes, ya que el cine es, en esencia, una forma de fotografía.
 - La fotografía: Los camarógrafos y el director de arte se encargan de que las imágenes filmadas cumplan con los requisitos estéticos, narrativos y técnicos necesarios para reflejar la visión del director.
4. Montaje y edición: Al finalizar la filmación, se obtiene una gran cantidad de material que debe ser organizado.
 - Montaje: Es el proceso de ensamblar las escenas, colocándolas en un orden narrativo lógico, agregando sonido y otros elementos necesarios.
 - Edición: El director interviene para decidir qué tomas se conservan, cuáles se eliminan y cómo se conectarán entre sí. En esta etapa, se toman decisiones importantes para la estructura narrativa de la película.

5. Postproducción: También conocida como “finalización”, es la etapa en la que se realizan los ajustes finales, como la adición de efectos especiales, corrección de sonido o retoques visuales, generalmente con ayuda de programas informáticos.
6. Distribución: Una vez finalizada la película, se distribuye a las salas de cine y otros formatos de consumo, acompañada de campañas publicitarias para su promoción y comercialización.

Cambio de paradigmas con Quentin Tarantino

La llegada de "Pulp Fiction" a la pantalla grande, dirigida por Quentin Tarantino en 1994, ciertamente marcó un hito en la narrativa cinematográfica contemporánea. Esta película, junto con otras obras del surrealismo y el cine no lineal, desafiaron las convenciones tradicionales de contar historias de manera lineal y cronológica.

Con "Pulp Fiction", Tarantino no solo jugó con la estructura temporal de la narrativa, sino que también fragmentó la historia en diferentes segmentos que se entrelazan de manera magistral. Esta técnica no solo mantuvo al espectador intrigado, sino que también le permitió experimentar la historia desde múltiples perspectivas, creando una experiencia cinematográfica única y estimulante.

Desde entonces, el cine ha explorado cada vez más la no linealidad narrativa como una herramienta poderosa para contar historias. Directores como Christopher Nolan en "Memento" e "Inception", o Alejandro González Iñárritu en "Amores Perros" y "Babel", han utilizado este enfoque para desafiar las expectativas del público y ofrecer nuevas formas de experimentar el tiempo y la narrativa en el cine.

La no linealidad en el cine no solo ha ampliado los horizontes creativos de los cineastas, sino que también ha enriquecido la experiencia del espectador al desafiarlos a reconstruir la historia en sus mentes, creando una participación activa y un compromiso emocional más profundo con la narrativa.

Sin embargo, estas obras cinematográficas, por más que presenten una narrativa no lineal o no convencional, presentan hechos que pueden ser ordenados de manera cronológica si uno se toma la tarea de hacerlo.

La narrativa no lineal puede adoptar diversas formas, y una de las más intrigantes es aquella en la que la historia forma un círculo, sin un principio o final claramente definidos. Películas como "Arrival", dirigida por Denis Villeneuve y basada en el cuento "La Historia de Tu Vida" de Ted Chiang, exploran esta estructura narrativa de manera magistral.

En "Arrival", la protagonista, interpretada por Amy Adams, experimenta el tiempo de una manera no lineal debido a su encuentro con seres extraterrestres cuya percepción del tiempo difiere de la humana. Esta premisa permite que la película desafíe las convenciones temporales y narrativas, llevando al espectador a un viaje emocional y reflexivo.

La historia de "Arrival" se desarrolla como un ciclo continuo, donde los eventos que parecen ocurrir en el futuro influyen en los que suceden en el pasado, y viceversa. Esta estructura circular refleja la idea de que el tiempo es fluido y que todos los momentos están interconectados de alguna manera, creando una sensación de atemporalidad y profundidad filosófica en la narrativa.

Al no tener un principio o final definidos, "Arrival" invita al espectador a reflexionar sobre temas como la percepción del tiempo, el destino y la conexión entre los seres humanos. La película desafía la noción lineal del tiempo y sugiere que todas nuestras experiencias, pasadas, presentes y futuras, están entrelazadas en un ciclo infinito de aprendizaje y crecimiento.

Para entender cómo se relaciona esta narrativa con la hipótesis Sapir-Whorf, es necesario leer primero las bases de esta teoría y luego lo que sus autores postularon.

Para entender la hipótesis Sapir-Whorf

Aunque la teoría del relativismo lingüístico ha ganado notoriedad a través de los escritos de Sapir y su seguidor Whorf, sus raíces se remontan al pensamiento del alemán von Humboldt. Von Humboldt, quien vivió entre 1767 y 1835, quedó fascinado por el euskera durante un viaje a España, al percatarse de su singularidad respecto a otros idiomas europeos. Su interés lo llevó a investigar otras lenguas exóticas, tras lo cual, en un viaje al Vaticano, entró en contacto con misioneros jesuitas que habían trabajado en Sudamérica y América Central, y quienes

proporcionaron información que contribuyó al desarrollo de su teoría (Deutscher, G., 2010).

Según Humboldt, cada lengua encapsula la visión del mundo de sus hablantes, reflejando así el espíritu nacional y las circunstancias externas. No obstante, también sostenía postulados universalistas, como la existencia de propiedades lingüísticas compartidas y una gramática universal (Díaz, J. A., 2004).

Aunque la idea de relatividad lingüística no era original en la época de Humboldt, ya que se encuentra implícita en las teorías de varios autores del siglo XVIII, como Locke y estudiosos franceses como Condillac o Maupertuis, Humboldt fue el primero en centrarla en una teoría del lenguaje (Trabant, 2000).

Una de las principales ideas de Humboldt es que el lenguaje actúa como instrumento del pensamiento más que como un mero medio de comunicación. Para él, el pensamiento surge de un flujo mental continuo, que se divide en elementos o conceptos mediante la articulación lingüística. Esta articulación es esencial para la conceptualización, la cual implica analizar el flujo de la experiencia sensorial. Humboldt distinguía entre el pensamiento prearticulado, que consiste en un flujo de sensaciones sin organización conceptual, y el pensamiento articulado, que surge mediante el análisis y la categorización lingüística del flujo sensorial (Trabant, 2000).

Así, Humboldt se inscribe en la tradición racionalista junto con Locke y Condillac, quienes consideraban que el lenguaje desempeña un papel central en el desarrollo del pensamiento, en contraposición a filósofos como Leibniz y Kant, que lo veían como un sistema secundario para la representación y transmisión del pensamiento (Trabant, 2000).

Las ideas de Humboldt llegaron más tarde a Estados Unidos a través de Boas, discípulo suyo, y fueron adoptadas por Sapir y Whorf, quienes desarrollaron la hipótesis del relativismo lingüístico (Díaz, J. A., 2004).

Franz Boas, amigo de Edward Sapir

Franz Boas, nacido en Alemania en 1858, inicialmente estudió física y geografía antes de trasladarse a Estados Unidos, donde se sumergió en la antropología y en el estudio de las culturas aborígenes de América (Ciapuscio, G. E. y Kornfeld, L. M., s. f.). Boas concebía la etnología como la ciencia que aborda los fenómenos mentales de las distintas comunidades del mundo, y sostenía que el

lenguaje humano, como una manifestación esencial de la vida mental, debía ser parte del ámbito de estudio etnológico. Por ende, subrayaba la importancia de explorar las relaciones entre los fenómenos lingüísticos y etnológicos, especialmente la interacción entre lenguaje y pensamiento (Arduini, S., 1989).

A diferencia de muchos lingüistas del siglo XIX que basaban sus ideas en el darwinismo para explicar la preeminencia de ciertos pueblos y lenguas, Boas defendía la igualdad de todas las lenguas, independientemente de la raza o el nivel cultural de quienes las hablaban (Ciapuscio, G. E. y Kornfeld, L. M., s. f.). Además, su enfoque de estudio abarcaba no solo a las culturas con tradición escrita, como era común en esa época, sino que buscaba comprender todas las facetas interesantes de una cultura, incluyendo los aspectos psicológicos y lingüísticos (Arduini, S., 1989).

En su obra "Handbook of American Indian Languages" (1911, pp. 64-67), Boas compara el inglés con algunas lenguas indígenas, señalando que muchas de estas carecen de conceptos abstractos. Sin embargo, argumenta que esto no impide a sus hablantes comprender dichos conceptos si se les explican o si aprenden otros idiomas más modernos. Boas ejemplifica esta diferencia con la expresión "The eye is the organ of sight", que en algunas lenguas indígenas debería traducirse como "An indefinite person's eye is his means of seeing", debido a la falta de una palabra para "organ" y a la distinción entre el ojo humano y el de otros seres (Boas, F, 1911, pp. 64-67).

Boas también observa que en estas lenguas, los habitantes no suelen discutir ideas abstractas, sino que centran su lenguaje en las actividades cotidianas, y cuando tratan temas filosóficos, los relacionan siempre con individuos concretos. Por lo tanto, la discusión sobre cualidades o acciones rara vez se da sin hacer referencia al sujeto correspondiente (Boas, F, 1911, pp. 64-67). Sin embargo, estudios posteriores han demostrado que en todas las lenguas y culturas se pueden expresar pensamientos abstractos (Pinker, 1994; Moreno Cabrera, 2016).

Boas también señala que en algunas de estas lenguas, la capacidad de contar se limita a dos o tres, pero esto no impide que los hablantes comprendan conceptos numéricos más altos. Cuando entran en contacto con la civilización moderna, aprenden a contar más allá de sus expresiones numéricas limitadas y desarrollan sistemas numéricos propios. Dijo lo siguiente: "Debe tenerse en cuenta que contar no se vuelve necesario hasta que los objetos son considerados en una

forma tan generalizada que sus individualidades se pierden por completo de vista. Por esta razón, es posible que incluso una persona que tenga un rebaño de animales domesticados los conozca por su nombre y por sus características sin nunca desear contarlos. Los miembros de una expedición guerrera pueden ser conocidos por su nombre y no ser contados. En resumen, no hay prueba alguna de que la falta del uso de numerales esté de alguna manera relacionada con la incapacidad para formar conceptos de números más altos” (Boas, F, 1911, p. 66).

Las ideas de Boas sentaron las bases para las reflexiones de Sapir, quien expandió estos intereses lingüísticos y les otorgó una posición central en el estudio de los aspectos culturales humanos (Arduini, S., 1989).

Edward Sapir, quien sienta las bases

Cuando Edward Sapir (1884-1939) estudiaba Filología Germánica en la Universidad de Columbia, conoció a Franz Boas, profesor de antropología y pionero en el estudio científico de las lenguas indígenas de América. Tras una conversación con él, decidió dejar de lado la lengua germánica y enfocarse en el estudio de las lenguas indígenas americanas, como el navajo o el yana (Deutscher, G, 2010).

En contraste con la lingüística europea de la época, que se centraba en el estudio de las lenguas indoeuropeas escritas y realizaba análisis comparativos e históricos, Sapir se dedicaba al estudio de lenguas indoamericanas con diversas estructuras y llevaba a cabo estudios descriptivos sincrónicos de lenguas cuya historia era desconocida. Analizaba las lenguas orales en relación con sus respectivas culturas, otorgando gran importancia a la diversidad lingüística y a la heterogeneidad (M. Bigot, 2010).

Para ilustrar sus ideas sobre el lenguaje, Sapir compara el proceso de adquisición del habla con el proceso de caminar. Explica que mientras caminar es un acto instintivo y biológico, el habla es adquirida y cultural. Por lo tanto, argumenta que un recién nacido separado de su entorno social desarrollará la habilidad de caminar de la misma manera que lo habría hecho en su sociedad de origen, pero su habla será completamente diferente en su nuevo entorno, ya que el habla varía entre diferentes grupos sociales debido a la herencia histórica y los hábitos sociales (Sapir, 1921, pp. 9-31).

Asimismo, Sapir distingue entre los sonidos emitidos por instinto, como las exclamaciones de dolor o alegría, y el lenguaje, que surge del pensamiento. Aunque las interjecciones y onomatopeyas a menudo se consideran imitaciones de sonidos naturales, Sapir las incluye dentro del ámbito del lenguaje. Define el lenguaje como un método exclusivamente humano y no instintivo de comunicar ideas, emociones y deseos a través de un sistema de símbolos producidos deliberadamente por los órganos del habla (Sapir, 1921, pp. 9-31).

Sapir ilustra su explicación utilizando el término lingüístico "house", que no solo es el símbolo de una percepción aislada, sino de un concepto que encapsula miles de experiencias distintas. Rechaza la creencia de que se pueda pensar o razonar sin utilizar palabras y argumenta que el lenguaje es una función pre-racional que influye en los procesos del pensamiento desde el inicio de la expresión lingüística. Para Sapir, la interacción entre el lenguaje y el pensamiento se refleja en la creación de nuevos conceptos, donde el nuevo símbolo se deriva de material lingüístico preexistente (Sapir, 1921, pp. 9-31).

En todas las lenguas conocidas, incluidas las de tribus consideradas "primitivas", se ha perfeccionado la asociación concreta de elementos lingüísticos con conceptos. Aunque las tribus aborígenes pueden carecer de conceptos abstractos y de la riqueza de vocabulario propia de las culturas modernas, Sapir destaca la exuberancia de expresión presente en muchas lenguas aborígenes.

Además, en "The Status of Linguistics as a Science" (1929), Sapir argumenta que el estudio científico de una cultura no puede realizarse sin considerar el estudio de su lengua, ya que la cultura de una civilización está intrínsecamente ligada al idioma que utiliza. Considera un error pensar que el idioma es solo un medio de comunicación y expresión de pensamientos, pues para él, el mundo real de una civilización depende en gran medida de los hábitos lingüísticos del grupo, incluso de manera inconsciente. Por ejemplo, Sapir explica que para comprender un poema no basta con conocer el significado objetivo de cada palabra, sino que también es necesario comprender los significados connotativos y la cultura de esa civilización. Además, sostiene que no hay dos lenguas lo suficientemente similares como para considerarlas representantes de una misma realidad social, ya que los mundos en los que viven diferentes sociedades deben entenderse como mundos distintos (Sapir, 1929).

Benjamin Lee Whorf, la pieza fundamental

Whorf, nacido en 1897 en Estados Unidos, estudió Ingeniería Química y comenzó a trabajar como agente de seguros. Durante sus numerosos viajes por regiones habitadas por tribus indígenas, tuvo la oportunidad de familiarizarse con sus lenguas, especialmente el hopi, lo que le llevó a descubrir la estrecha relación entre lengua y cultura. Su experiencia en una compañía de seguros contra incendios, donde analizaba las causas de los incendios, despertó su interés por la lingüística, y a partir de 1924 se dedicó al estudio de este campo. En 1928 conoció a Sapir y comenzó a asistir a sus clases sobre lenguas indoamericanas en la Universidad Yale, lo que fortaleció su relación con él (Parra, M., 1988).

En su obra "Science and Linguistics" (1940), Whorf desafía la opinión predominante de que el lenguaje se limita a comunicar y expresar lo que ya ha sido formulado a través del pensamiento. Argumenta que las lenguas son más que simples convenciones sociales, y que su estructura no depende solo de las leyes universales de la razón, como se supone comúnmente. Además, rechaza la idea de que los diferentes idiomas son meros métodos paralelos para expresar pensamientos.

Whorf utiliza el refrán de que "la excepción confirma la regla" para ilustrar su punto. Según él, una norma solo se percibe como tal cuando tiene excepciones, ya que de lo contrario simplemente forma parte de la experiencia cotidiana y no se la identifica como una regla. Por ejemplo, si un grupo de personas solo pudiera ver el color azul, no podrían establecer una norma sobre ese color porque carecería de contraste con otras experiencias. En esta línea, destaca que las limitaciones de un idioma pueden influir en la percepción y el pensamiento de quienes lo hablan (Whorf, B. L., 1940).

Whorf critica la idea de que los hablantes de un idioma son conscientes y controlan todos los aspectos de su lengua. Argumenta que, en muchos casos, los hablantes no son conscientes de los patrones lingüísticos que utilizan ni de cómo estos patrones influyen en su forma de pensar (Whorf, B. L., 1940).

Al analizar un amplio rango de lenguas con gramáticas diversas, Whorf descubre que lo que se creía universal en realidad no lo es. Según él, la gramática de cada lengua no solo refleja las ideas, sino que también las moldea y guía la actividad mental del individuo. Por lo tanto, sostiene que la formulación de ideas

varía según la gramática de cada idioma, y que nadie puede describir la naturaleza de manera completamente imparcial, ya que está condicionado por los modos de interpretación que le proporciona su lengua. Whorf introduce así el principio de relatividad lingüística, que sostiene que los observadores no llegan a la misma imagen del universo a menos que sus trasfondos lingüísticos sean similares o puedan calibrarse de alguna manera (Whorf, B. L., 1940).

Este principio se hace evidente al comparar lenguas que no tienen un origen común, como el chino, las lenguas africanas o las lenguas indígenas americanas, con las lenguas europeas, que descienden del indoeuropeo. Whorf utiliza ejemplos de la cultura hopi para ilustrar cómo la estructura de su lengua influye en su percepción del mundo, como el hecho de que tengan un término para referirse a todo lo que vuela excepto los pájaros, o que palabras como "relámpago", "ola", "llama" o "meteorito" sean verbos debido a su corta duración (Whorf, B. L. 1940).

La hipótesis y sus dos versiones

El término "hipótesis Sapir-Whorf" se introdujo probablemente por primera vez en 1954 por Harry Hoijer, quien era discípulo de Edward Sapir, durante una conferencia sobre el tema. John B. Carroll amplió su uso en la edición póstuma de los escritos de Benjamin L. Whorf, publicada en 1956 (Koerner, E. F. K., 2006). Desde entonces, este término ha sido empleado para denotar la teoría del relativismo lingüístico. Aunque es relevante destacar que Sapir no formuló específicamente una hipótesis de relativismo lingüístico, su nombre suele asociarse porque influenció y estimuló las ideas de Whorf. Por consiguiente, algunos estudiosos prefieren referirse a ella como "hipótesis de Whorf" o "whorfianismo" (Hernando, P., 2013, p. 24).

Esta hipótesis presenta dos variantes: la versión fuerte, también conocida como "determinismo lingüístico", y la versión débil, denominada "relativismo lingüístico".

En su forma más radical, esta teoría sostiene que nuestra lengua materna determina completamente nuestro pensamiento y percepción del mundo. Según el determinismo lingüístico, las personas que hablan diferentes idiomas perciben la realidad de manera distinta.

De ello se derivan diversas implicaciones. Por un lado, las palabras y estructuras gramaticales de la lengua que se habla influyen en el modo en que razona el hablante, incluso cuando no está hablando ni escuchando. Por otro lado, dado que las palabras de un idioma condicionan el pensamiento, los hablantes de ese idioma pueden no comprender conceptos que no tengan una etiqueta lingüística correspondiente. Esto sugiere una relación causal del lenguaje al pensamiento y también implica que culturas que hablan idiomas con conceptos diferentes tendrán visiones del mundo distintas (Tanos, L., 2013).

De acuerdo con esta perspectiva, la traducción entre idiomas puede ser problemática o incluso imposible. Esta teoría se opone a las teorías neoclásicas universalistas, que sostienen que el idioma es simplemente la vestimenta del pensamiento y que una misma idea se puede expresar de múltiples formas. Además, afirman que todo lo que se expresa en una lengua es perfectamente traducible a cualquier otro idioma (Chandler, D., 1995, pp. 28-32).

Aunque pocos autores aceptan la hipótesis de Sapir-Whorf en su versión más fuerte, hay un mayor número que respalda una versión más moderada o débil, la cual sugiere que el modo en que percibimos la realidad puede estar influenciado por el idioma que hablamos. Daniel Chandler, en su libro "Act of Writing" (1995, p. 32), diferencia la hipótesis débil de la fuerte en varios aspectos:

- El énfasis está en el potencial para que el pensamiento sea “influenciado” en lugar de estar inevitablemente “determinado” por el lenguaje;
- Es un proceso bidireccional, de modo que “el tipo de lenguaje que usamos” también está influenciado por “la forma en que vemos el mundo”;
- Cualquier influencia se atribuye no a “El Lenguaje” como tal o a un idioma comparado con otro, sino al uso dentro de un idioma de una variedad en lugar de otra (típicamente un sociolecto, el lenguaje utilizado principalmente por miembros de un grupo social particular);
- Se da énfasis al contexto social del uso del lenguaje en lugar de a consideraciones puramente lingüísticas, como la presión social en contextos específicos para usar el lenguaje de una manera en lugar de otra.

Se considera que cualquier influencia lingüística está relacionada con las convenciones culturales y el estilo individual de los hablantes, no con las estructuras formales de cada lengua. Además, el significado no reside exclusivamente en los textos, sino que emerge de la interpretación contextual propia de cada idioma (Chandler, D., 1995, pp. 28-32).

Esta postura menos extrema se alinea con las propuestas de Sapir e incluso con algunas teorías de Boas. Por otro lado, el determinismo lingüístico se suele asociar con Whorf (Figuerola, M., 2010). Sin embargo, hay autores que consideran que el determinismo lingüístico es una malinterpretación o exageración de las ideas de Whorf:

La cuestión es que tanto Sapir como Whorf no postulan sus ideas desde la perspectiva de la separación y aislamiento de las lenguas, sino todo lo contrario. Lo que ellos pretenden es mostrar la gran diversidad y complejidad de perspectivas que existen sobre el mundo —lo que significa que la «hegemonía» cultural occidental es una falacia— hecho que puede ayudarnos a ampliar nuestro conocimiento sobre él —si estudiamos y, por tanto, accedemos a las categorías epistemológicas relativas a otras lenguas. No se trata entonces de no poseer ciertos conceptos —puesto que todas las lenguas crean conceptos sobre el mundo— sino de la inmensa diversidad de estos, que implican a su vez diferentes formas de acceso y concepción de los mismos hechos. [...] Whorf insiste ininidad de veces en la gran importancia que tiene el estudio de las lenguas, siendo el lingüista la figura intelectual capaz de enriquecer e incrementar nuestro conocimiento sobre el mundo; no está pues, entre sus concepciones, la visión de las lenguas como compartimentos estancos (Hernando, P., 2013, p. 21).

En cuanto a la traducción, la versión débil sostiene que es posible pero implica una pérdida de matices y connotaciones presentes en la lengua original. Esto significa que es imposible traducir sin que se produzca alguna pérdida de exactitud al pasar el significado de un idioma a otro (Hernando, P., 2013, p. 26).

La hipótesis Sapir-Whorf en la cultura popular

La hipótesis Sapir-Whorf ha tenido una influencia profunda no solo en la literatura y el cine, sino también en el arte visual. El arte conceptual, en particular, ha explorado extensamente la relación entre el lenguaje y la percepción, revelando

cómo las palabras, más allá de ser simples vehículos de comunicación, pueden estructurar y modificar la experiencia humana del mundo. En el arte conceptual, las palabras a menudo se integran como componentes visuales, lo que genera una reflexión sobre cómo el lenguaje puede alterar la percepción y la interpretación de las imágenes.

Un ejemplo destacado de la influencia del relativismo lingüístico en el arte es el trabajo de Jenny Holzer, una artista conceptual estadounidense que utiliza palabras y frases en sus instalaciones públicas. Holzer comenzó su serie de trabajos más conocidos, *Truisms*, en 1977, compuesta por afirmaciones breves y provocadoras que fueron exhibidas en espacios públicos, tales como paneles electrónicos en Times Square, bancos de parques o proyectadas sobre edificios emblemáticos. Estas afirmaciones, aunque sencillas en apariencia, son ambivalentes y a menudo contienen múltiples interpretaciones, lo que obliga a los espectadores a reflexionar sobre las estructuras de poder, la política, el género, la guerra y otros temas sociales.

El trabajo de Holzer es un ejemplo contundente de cómo el lenguaje puede transformar la percepción del espectador. Aunque no utiliza la hipótesis Sapir-Whorf de manera explícita, el modo en que presenta las palabras y el impacto que tienen en quienes las leen refleja una inquietud sobre cómo el lenguaje puede alterar el pensamiento y la interpretación de la realidad. Sus instalaciones nos invitan a reconsiderar cómo las palabras influyen en la manera en que entendemos nuestro entorno social y político. Esto conecta con los principios de la hipótesis Sapir-Whorf, ya que Holzer destaca el poder del lenguaje para moldear el comportamiento y la percepción humana (Holzer, J., 2001).

En el arte visual, movimientos como el arte abstracto y el surrealismo han explorado cómo las representaciones visuales no son expresiones fijas de la realidad, sino que pueden ser interpretadas de múltiples maneras, dependiendo del marco lingüístico o cultural del observador. El arte abstracto, por ejemplo, rechaza las representaciones figurativas del mundo para centrarse en formas, colores y líneas que apelan directamente a la percepción. Aunque este movimiento parece alejado del lenguaje, su enfoque en lo subjetivo y en la ruptura de estructuras visuales convencionales puede interpretarse como una reflexión sobre cómo el lenguaje condiciona nuestra interpretación de la realidad.

Los artistas surrealistas, como René Magritte, también desafiaron las convenciones de percepción a través del uso del lenguaje y las imágenes. Una de sus obras más famosas, "La traición de las imágenes" (1929), presenta una imagen de una pipa con la inscripción "Ceci n'est pas une pipe" ("Esto no es una pipa"). Magritte subraya que la representación pictórica de una pipa no es una pipa real, sino simplemente una imagen. Este juego entre lo visual y lo lingüístico nos invita a cuestionar la relación entre las palabras y los objetos que designan, un concepto que resuena con el relativismo lingüístico al sugerir que el lenguaje y la representación son herramientas que estructuran nuestra comprensión del mundo (Magritte, R., 1966).

El surrealismo, que buscaba trascender las limitaciones de la realidad racional y explorar el inconsciente, también se presta a una interpretación desde la hipótesis Sapir-Whorf. El uso de imágenes oníricas, simbolismos ilógicos y yuxtaposiciones inesperadas en este movimiento refleja un esfuerzo por romper las barreras lingüísticas que condicionan cómo percibimos la realidad. Al igual que la hipótesis Sapir-Whorf propone que el lenguaje puede limitar nuestra capacidad de pensar más allá de las estructuras preexistentes, los surrealistas buscaban crear una ruptura con las convenciones establecidas para expandir la conciencia humana (Sapir, E., 1921; Whorf, B., 1956).

Otro aspecto del arte contemporáneo donde el relativismo lingüístico ha encontrado terreno fértil es en la escultura y las instalaciones. Muchos artistas han utilizado palabras y frases para interactuar con el espacio físico de maneras que evocan preguntas sobre el lenguaje y su relación con el entorno. Por ejemplo, el trabajo de Lawrence Weiner, uno de los pioneros del arte conceptual, se basa en gran medida en el uso de declaraciones textuales que se convierten en las propias obras de arte. Weiner utiliza el lenguaje para crear piezas que existen más allá de los objetos físicos; sus declaraciones escritas en las paredes de las galerías o en espacios públicos desafían a los espectadores a considerar cómo el lenguaje puede construir y deconstruir la realidad.

Weiner sostiene que "el lenguaje es el medio material de la escultura" y que su uso del lenguaje es tanto una forma de arte como una herramienta para cuestionar las estructuras de poder y las convenciones sociales (Weiner, L., 1982). Este enfoque resuena con la idea de que el lenguaje no solo comunica, sino que

también define y organiza nuestra experiencia del mundo, conectando de manera sutil con la hipótesis Sapir-Whorf.

La tipografía y el diseño gráfico también han explorado la relación entre las palabras y la percepción visual. En el diseño contemporáneo, muchos artistas gráficos experimentan con la disposición, la forma y la estructura de las palabras para alterar la experiencia visual del texto. Esto es particularmente relevante en el arte tipográfico, donde las palabras no son solo vehículos de significado, sino también objetos visuales que pueden ser interpretados de diferentes maneras según su disposición en el espacio.

El artista conceptual Bruce Nauman, por ejemplo, ha utilizado palabras y frases en neón para crear esculturas luminosas que obligan al espectador a reconsiderar el significado del lenguaje en un contexto visual. En su pieza "Violins Violence Silence", las palabras se iluminan y apagan en patrones intermitentes, lo que crea una relación fluctuante entre los significados y la forma en que se perciben las palabras. Este enfoque cuestiona la rigidez del lenguaje y sugiere que las palabras pueden tener múltiples significados según el contexto en el que se presenten, un principio que refleja la teoría de Sapir-Whorf sobre la maleabilidad del lenguaje y su impacto en la percepción (Nauman, B., 1990).

La hipótesis Sapir-Whorf ha permeado la cultura popular de diversas maneras, influyendo en la forma en que entendemos la relación entre lenguaje, pensamiento y realidad. En particular, su impacto se ha sentido notablemente en el ámbito de la ciencia ficción, donde autores han explorado cómo el aprendizaje de nuevos lenguajes puede expandir las capacidades cognitivas de los seres humanos. Un ejemplo relevante es la película "Arrival", dirigida por Denis Villeneuve, que se basa en el cuento "La Historia de tu Vida" de Ted Chiang. En esta narrativa, la protagonista, Louise Banks, aprende el lenguaje de los extraterrestres, lo que no solo transforma su comprensión del tiempo, sino que también altera su percepción de la realidad (Chiang, T., 1998). Este enfoque resuena con los principios de la hipótesis Sapir-Whorf, que sugiere que el lenguaje puede influir en cómo percibimos y entendemos el mundo que nos rodea.

Además de obras contemporáneas como "Arrival", la teoría Sapir-Whorf ha sido un tema recurrente en la ciencia ficción clásica. Un ejemplo notable es 1984 de George Orwell, donde aunque la obra no está directamente influenciada por los estudios de Sapir y Whorf, explora el poder del lenguaje para controlar y limitar el

pensamiento. La "neolengua" que Orwell imaginó es una herramienta diseñada para restringir las capacidades de pensamiento de los ciudadanos y, al mismo tiempo, refleja preocupaciones sobre cómo el lenguaje puede moldear la realidad (Orwell, G., 1949). En su novela, el lenguaje se convierte en un instrumento de opresión que busca eliminar conceptos subversivos, mostrando cómo la manipulación del lenguaje puede tener consecuencias devastadoras para la libertad individual y el pensamiento crítico.

Otra obra que ilustra la influencia del lenguaje en la percepción y el pensamiento es "El Hombre en el Castillo" de Philip K. Dick. Esta novela presenta un mundo alternativo donde el Eje ganó la Segunda Guerra Mundial, y el lenguaje juega un papel crucial en la construcción de realidades alternativas (Dick, P.K., 1962). A través de la manipulación del lenguaje y la historia, Dick demuestra cómo las narrativas pueden moldear la identidad cultural y la percepción de la realidad, lo que se alinea con las ideas de Sapir y Whorf sobre la interconexión entre lenguaje y pensamiento.

Además, el fenómeno del "invento de nuevos lenguajes" en la ciencia ficción, como el "Klingon" de la serie Star Trek, también resuena con la hipótesis Sapir-Whorf. Al crear un idioma completamente nuevo, los escritores no solo expanden el universo narrativo, sino que también sugieren que el dominio de este lenguaje ficticio puede abrir nuevas formas de comprensión y relación con el mundo. Esto refuerza la idea de que la lengua que hablamos puede limitar o expandir nuestras capacidades cognitivas y nuestra comprensión del universo (Roberts, A., 2015).

Finalmente, en el ámbito de los videojuegos, títulos como The Talos Principle permiten a los jugadores explorar conceptos filosóficos relacionados con el lenguaje y la conciencia, invitando a la reflexión sobre cómo el lenguaje forma nuestro entendimiento del mundo y de nosotros mismos (Croteam, 2014). En este contexto, el juego se convierte en un medio para investigar las conexiones entre lenguaje, pensamiento y la naturaleza de la existencia, lo que refleja las preocupaciones centrales de la hipótesis Sapir-Whorf.

Los memes, emojis y toda la comunicación digital se relacionan con esta hipótesis

En la era digital, la hipótesis Sapir-Whorf ha encontrado nuevas formas de expresión, especialmente a través de los medios digitales como los memes, las redes sociales, los emojis y la programación. La naturaleza de internet ha permitido que conceptos complejos, como el relativismo lingüístico, se discutan en plataformas informales y cotidianas, mientras que nuevas formas de lenguaje y comunicación han puesto en tela de juicio los límites del pensamiento que propuso esta hipótesis en un contexto pre-digital (Crystal, D., 2014). Esta interacción entre lenguaje y tecnología, a su vez, sugiere que la era digital está moldeando nuevas formas de conceptualizar el mundo, y algunos estudiosos de la cultura creen que las comunidades digitales pueden estar afectando las formas en que percibimos la realidad de maneras que se alinean con la propuesta Sapir-Whorf (Danesi, M., 2017).

Uno de los desarrollos más intrigantes en el lenguaje digital es el uso de emojis. Aunque los emojis no son un lenguaje en sí mismo, actúan como un complemento visual que puede alterar o reforzar el significado de las palabras (Evans, V., 2017). Algunos argumentan que los emojis, al representar emociones y conceptos abstractos de manera visual, pueden cambiar la forma en que procesamos el lenguaje escrito. Al reducir las ambigüedades en las interacciones digitales, los emojis permiten que las emociones y tonos se comuniquen de manera más efectiva, lo que sugiere que están modificando la manera en que pensamos sobre la interacción social y el lenguaje (Evans, V., 2017). En términos de relativismo lingüístico, esto podría interpretarse como una expansión de los límites de nuestro lenguaje visual, permitiéndonos pensar de formas nuevas y diferentes (Crystal, D., 2014).

Los lenguajes de programación, en cierto sentido, también reflejan los principios de la hipótesis Sapir-Whorf. Cada lenguaje de programación tiene su propia sintaxis y reglas que condicionan cómo los programadores pueden abordar y resolver problemas (Vee, A., 2017). Por ejemplo, lenguajes como Python, que son conocidos por su simplicidad y legibilidad, fomentan una forma de pensar que se enfoca en la claridad y la resolución de problemas de manera lógica. Mientras tanto, otros lenguajes más abstractos, como LISP, permiten una flexibilidad que empuja los límites del pensamiento sobre los algoritmos y la computación (Kay, A., 2013). Al

igual que los diferentes idiomas en las sociedades humanas, los lenguajes de programación pueden condicionar la manera en que los programadores conceptualizan y resuelven problemas (Vee, A., 2017).

En la cultura de los memes, la relación entre lenguaje y pensamiento se manifiesta de manera lúdica, pero a menudo profunda. Los memes funcionan como formas condensadas de comunicación que dependen tanto de elementos visuales como de frases breves y reconocibles. Este tipo de lenguaje visual ha sido señalado por algunos como una manifestación del principio Sapir-Whorf, ya que los memes permiten la expresión de conceptos complejos a través de un formato de comunicación que es esencialmente limitado en palabras (Milner, R. M., 2016). Un meme específico solo tiene sentido dentro de un contexto cultural particular, lo que significa que el conocimiento compartido es fundamental para su comprensión. En este sentido, los memes pueden reflejar cómo el lenguaje visual y las referencias culturales condicionan nuestra percepción y cómo nos relacionamos con el mundo digital (Shifman, L., 2013).

El uso de jergas y abreviaturas, como "LOL", "OMG" y otras, también juega un papel en cómo la cultura digital da forma a la percepción y al pensamiento. Estas formas de expresión reducida permiten la comunicación rápida y eficiente, pero también transforman cómo conceptualizamos ciertos aspectos de la interacción social (Baron, N. S., 2015). Al igual que con los memes y los emojis, las abreviaturas condensan ideas complejas en formas breves, lo que sugiere que la cultura digital está creando una nueva forma de relativismo lingüístico. Los usuarios de internet que dominan estas jergas tienen acceso a una forma más rápida de procesar la información y comunicarse, lo que refuerza la idea de que el lenguaje no solo describe la realidad, sino que también la moldea (Baron, N. S., 2015).

En foros como Reddit, 4chan y otros, la hipótesis Sapir-Whorf ha sido debatida de forma más abierta y accesible que en ámbitos académicos tradicionales. Muchos usuarios discuten si los nuevos lenguajes y códigos culturales que emergen en las plataformas digitales están creando nuevas formas de pensar o si solo reflejan cambios culturales más amplios (McCulloch, G., 2019). Las discusiones tienden a centrarse en cómo el uso del lenguaje puede reforzar o desafiar la percepción de ciertos grupos sociales, incluidos temas relacionados con el género, la raza y la identidad (Danesi, M., 2017). Esta interacción constante entre

lenguaje y cultura digital refleja el impacto de la teoría Sapir-Whorf en las nuevas formas de comunicación contemporáneas.

¿Cómo se relaciona la comunicación digital con las películas en este nuevo siglo?

La hipótesis Sapir-Whorf ha adquirido una nueva relevancia en el siglo XXI gracias a los avances en la tecnología de la comunicación digital, que han alterado drásticamente las formas en que nos relacionamos con el lenguaje y el pensamiento. Este cambio también ha impactado la forma en que el cine contemporáneo explora temas relacionados con la percepción y el lenguaje. En películas como *Arrival* (2016) de Denis Villeneuve, la influencia de la hipótesis Sapir-Whorf es explícita, ya que se muestra cómo aprender un nuevo lenguaje alienígena cambia la forma en que la protagonista percibe el tiempo. Esta película, además de ser una narrativa de ciencia ficción, puede ser vista como una reflexión sobre los modos en que el lenguaje y las nuevas formas de comunicación están transformando nuestra percepción del mundo en la era digital (Le Guin, U.K., 2008).

En *Arrival*, el tiempo y el lenguaje están intrínsecamente conectados. La protagonista, Louise Banks, descubre que aprender el idioma de los alienígenas, los heptápodos, le permite percibir el tiempo de manera no lineal. Este concepto de que el lenguaje puede modificar la percepción del tiempo tiene un paralelo interesante con la forma en que los lenguajes digitales modernos, como los lenguajes de programación y las plataformas visuales de internet, están modificando nuestra percepción del tiempo y la realidad. Las redes sociales y los memes, por ejemplo, han acelerado la difusión de información y han alterado nuestra capacidad de atención y la forma en que procesamos la información, lo que sugiere un impacto en la percepción temporal (Baron, N.S., 2015). A través de la rápida circulación de ideas condensadas en memes o tuits, el tiempo se siente comprimido, y la información fluye de manera no lineal, de forma similar a como ocurre en la narrativa de *Arrival* (Milner, R.M., 2016).

La relación entre lenguaje y tiempo en *Arrival* no es únicamente ciencia ficción, sino una representación cinematográfica de una cuestión filosófica que se ha debatido en el ámbito de la comunicación digital: ¿cómo influye el lenguaje digital en nuestra percepción del tiempo y la realidad? Al igual que el idioma de los heptápodos permite a Louise experimentar el tiempo de una manera circular, las

plataformas digitales han creado nuevas formas de experimentar la secuencia de eventos y el flujo de la información, donde pasado, presente y futuro se confunden constantemente (Shifman, L., 2013).

El cine del siglo XXI, y específicamente *Arrival*, explora no solo el impacto del lenguaje en la percepción del tiempo, sino también cómo el lenguaje estructura nuestra realidad. Esta es una de las ideas centrales de la hipótesis Sapir-Whorf: el lenguaje no solo describe el mundo, sino que lo moldea (Le Guin, U.K., 2008). La comunicación digital ha permitido nuevas formas de lenguaje que alteran la manera en que interactuamos con la realidad. Por ejemplo, la comunicación visual a través de emojis en las plataformas digitales, como se mencionó previamente, influye en cómo percibimos las emociones y las intenciones detrás de los mensajes. En este sentido, el uso de símbolos visuales en *Arrival*, como el lenguaje escrito de los heptápodos, tiene un paralelo con el uso de símbolos y formas visuales en la comunicación digital, sugiriendo una ampliación del relativismo lingüístico en la era de internet (Evans, V., 2017).

En *Arrival*, el lenguaje alienígena no solo es un medio de comunicación, sino una forma de experimentar el mundo de manera diferente. Este es el núcleo de la hipótesis Sapir-Whorf: el lenguaje determina o influye en la percepción. De manera similar, en la comunicación digital, las plataformas en las que nos comunicamos, ya sea Twitter con sus restricciones de caracteres o Instagram con su enfoque en lo visual, también condicionan la forma en que percibimos y comprendemos el mundo. Las limitaciones y características de cada medio afectan lo que podemos expresar y, en consecuencia, cómo experimentamos nuestra realidad social y política (Crystal, D., 2014). Las limitaciones del lenguaje digital en cuanto a caracteres o el predominio de lo visual sobre lo verbal podrían ser vistos como una forma de relativismo lingüístico en acción.

El hecho de que Louise Banks aprenda el lenguaje alienígena en *Arrival* puede interpretarse como un paralelismo con cómo los humanos en la era digital deben aprender nuevos "lenguajes" culturales para interactuar eficazmente en diferentes plataformas. Este concepto de adaptación lingüística resuena con lo que sucede en la cultura digital, donde los usuarios deben aprender las jergas y los códigos visuales propios de cada comunidad en línea para participar plenamente (McCulloch, G., 2019). Por ejemplo, los usuarios de Reddit o 4chan tienen su propio conjunto de abreviaciones, memes y modos de expresión que, aunque accesibles

en apariencia, requieren un conocimiento cultural específico para ser comprendidos y utilizados correctamente (Danesi, M., 2017).

En este contexto, *Arrival* puede ser interpretada como una alegoría sobre la importancia del lenguaje en la creación de puentes entre diferentes culturas. Al igual que Louise Banks tiene que aprender a pensar de manera diferente para comunicarse con los alienígenas, los usuarios de plataformas digitales deben aprender a adaptar su lenguaje y formas de pensar para interactuar en estos nuevos espacios. El cine, como medio cultural, está comenzando a reflejar estas tensiones y cambios, mostrando cómo el lenguaje y la cultura interactúan en la era digital (Vee, A., 2017).

MARCO METODOLÓGICO

Paradigma

Esta investigación corresponde al tipo de paradigma “interpretativo”, ya que consiste en una investigación que estudia un fenómeno de carácter social y las razones por las que es así y no de otra manera. No busca establecer generalizaciones o leyes universales porque sus postulados son válidos solamente en un determinado espacio y tiempo (González Morales, 2003).

Tipo de investigación

En una investigación de tipo descriptiva, el propósito es "especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es útil para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación" (Hernandez Sampieri, 2014). Por lo tanto, el presente estudio será de esta índole, ya que se dedicará a describir un fenómeno cinematográfico específico.

Otro enfoque que presentará esta tesis es el de investigación sincrónica, ya que observará los fenómenos en el momento en que suceden. La investigación sincrónica permite obtener datos en tiempo real de manera eficiente (Gómez S., 2018).

Esta investigación se clasifica como básica, ya que su objetivo es ampliar el conocimiento, describir fenómenos y llegar a un diagnóstico general antes de proponer soluciones. Conocida también como investigación pura, teórica o dogmática, se distingue por su arraigo en un marco teórico y su exclusiva atención en este ámbito. Su propósito principal es enriquecer el conocimiento científico sin ponerlo a prueba en contextos prácticos (Muntané Relat, J., 2010).

Esta investigación adopta un enfoque retrospectivo, ya que se fundamenta en eventos pasados para su análisis. Se considera retrospectiva cuando tanto la característica de interés como su resultado asociado ya han tenido lugar al momento del diseño del estudio, es decir, cuando los sujetos de estudio pertenecen a un período previo (Corona Martínez, L., Fonseca Hernández, M., 2021).

Esta investigación se considera microsociológica, ya que se centra en el análisis de las interacciones sociales a un nivel reducido, examinando cómo los individuos de una comunidad interactúan entre sí. En contraste con la macrosociología, que se ocupa de los grandes sistemas sociales, la microsociología destaca las relaciones directas y cómo las personas construyen la realidad social a través de su comunicación y comportamiento cotidiano (Gracia Cárcamo, J. 1995).

Supuestos

La diferencia que existe entre las obras cinematográficas *Arrival* y *Pulp Fiction* es que, en la primera, la narrativa es "circular", mientras que, en la última, los hechos se presentan cronológicamente desordenados, pero se pueden ordenar de manera lineal.

Entre las obras cinematográficas *Arrival* y *Memento* existe una diferencia narrativa, ya que la primera tiene una "circular", mientras que la segunda, por más que se intercalen el principio con el final hasta llegar al punto medio de la historia, presenta una narrativa lineal si se ordenan los hechos.

Universo

Todas las obras cinematográficas.

Muestra

Todas las obras cinematográficas con una narrativa no convencional en sentido cronológico.

Unidad de análisis

Las siguientes obras cinematográficas: "Arrival" (2016), "Pulp Fiction" (1994) y "Memento" (2000).

Técnicas de recolección de datos

En este trabajo, se utilizó la observación documental como método de recolección de datos al visualizar las obras cinematográficas “Arrival” (2016), “Pulp Fiction” (1994) y “Memento” (2000). A partir de allí, se realizó un análisis en la narrativa de dichas películas.

Alcances y limitaciones

Esta investigación se limita a analizar las obras cinematográficas “Arrival”, “Pulp Fiction” y “Memento” y sus narrativas audiovisuales. No analizará más elementos cinematográficos más allá de la narrativa. No analizará otras películas u obras audiovisuales.

Resumen: Arrival (2016) - Denis Villeneuve

Cuando doce naves extraterrestres, conocidas como "cáscaras", aterrizan en varios puntos de la Tierra, los gobiernos de todo el mundo intentan establecer contacto con los alienígenas. El ejército de EE.UU. recluta a Louise Banks (Amy Adams) y al físico teórico Ian Donnelly (Jeremy Renner) para interpretar el lenguaje de los visitantes y descubrir sus intenciones.

Louise e Ian son llevados a uno de los lugares donde ha aterrizado una nave, en Montana. Al ingresar a la nave, se encuentran con dos alienígenas, a quienes llaman "heptápodos" debido a sus siete extremidades. Los heptápodos se comunican a través de símbolos circulares que representan conceptos complejos.

Louise, mediante un proceso meticuloso, empieza a aprender su idioma y descubre que su lenguaje no está basado en una estructura lineal del tiempo, lo que permite que los heptápodos perciban el pasado, presente y futuro de manera simultánea.

Louise aprende que el dominio del lenguaje de los heptápodos le permite acceder a una nueva forma de ver el tiempo: en lugar de vivir en un continuo lineal, comienza a experimentar eventos de su vida de manera no cronológica, incluidos momentos futuros con su hija, quien morirá joven a causa de una enfermedad terminal.

A medida que el mundo comienza a desconfiar de las intenciones de los extraterrestres, algunos países inician acciones hostiles, mientras que Louise se da cuenta de que los alienígenas han venido a ayudar a la humanidad ofreciéndoles su lenguaje como un regalo que puede unificar a la especie. Al final, se revela que los heptápodos necesitaban que los humanos aprendieran su lenguaje para poder ayudarles en el futuro.

El final sugiere que, aunque Louise conoce el dolor que le espera en su vida futura, incluido el perder a su hija, decide seguir adelante con esas experiencias, lo que enfatiza el tema del destino frente al libre albedrío y la aceptación del futuro.

Resumen: Pulp Fiction (1994) - Quentin Tarantino

La película está estructurada en varias historias entrelazadas que se desarrollan de manera no cronológica. A continuación, se desglosan las principales:

1. Vincent Vega y Mia Wallace: Vincent Vega (John Travolta), un asesino a sueldo que trabaja para el jefe criminal Marsellus Wallace (Ving Rhames), es asignado para acompañar a la esposa de su jefe, Mia Wallace (Uma Thurman), mientras él está fuera de la ciudad. Tras una noche de cenas y bailes, Mia accidentalmente consume heroína creyendo que es cocaína, lo que la lleva a una sobredosis. Vincent la lleva apresuradamente a la casa de su amigo Lance, quien le inyecta adrenalina directamente en el corazón, salvándole la vida.
2. El reloj de oro – Butch Coolidge: Butch Coolidge (Bruce Willis), un boxeador envejecido, acuerda con Marsellus perder una pelea a cambio de dinero. Sin embargo, traiciona el acuerdo y gana la pelea, matando a su oponente en el proceso. Butch huye, pero antes de escapar definitivamente, decide regresar a su apartamento para recuperar un reloj de oro que tiene un gran valor sentimental para él. Esto desencadena una serie de eventos en los que tanto él como Marsellus son secuestrados por dos hombres sádicos, que los llevan a una tienda para torturarlos. Finalmente, Butch consigue liberarse y, en lugar de escapar, vuelve para salvar a Marsellus.
3. El camino de la redención – Jules y Vincent: La historia sigue a Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) y Vincent Vega, dos asesinos a sueldo que trabajan para Marsellus. Tras recuperar un misterioso maletín que le pertenece a su jefe, Jules experimenta un "milagro" cuando él y Vincent sobreviven a un tiroteo. Mientras que Vincent lo ve como suerte, Jules lo toma como una señal divina para abandonar su vida de crimen. Este arco culmina en la escena final de la película, donde Jules y Vincent enfrentan un robo en una cafetería, y Jules demuestra su nueva perspectiva sobre la vida al manejar la situación sin violencia, en busca de redención.
4. Pumpkin y Honey Bunny: La película abre y cierra con una pareja de criminales, Pumpkin (Tim Roth) y Honey Bunny (Amanda Plummer), quienes deciden robar una cafetería. Sin embargo, el intento de robo se complica

cuando Jules interviene, negociando con Pumpkin y logrando evitar un derramamiento de sangre.

La película está estructurada de manera no cronológica, lo que permite a Tarantino jugar con el tiempo, mostrar eventos desde diferentes perspectivas y generar sorpresa e impacto. Aunque las historias parecen separadas, se conectan de manera intrincada, ofreciendo una experiencia narrativa única.

"Pulp Fiction" es una película estilísticamente audaz y revolucionaria, que marcó el cine independiente y redefinió el género del cine criminal. Su mezcla de humor, violencia, y diálogos filosóficos la convirtieron en un clásico atemporal.

Resumen: Memento (2000) - Christopher Nolan

Esta película, dirigida por Christopher Nolan, es un thriller psicológico que explora la fragilidad de la memoria y la identidad. La película sigue a Leonard Shelby (Guy Pearce), un hombre que sufre de amnesia anterógrada, una condición que le impide formar nuevos recuerdos. Leonard está en una búsqueda para encontrar al hombre que violó y asesinó a su esposa, pero su incapacidad para recordar los eventos recientes lo obliga a usar notas, fotografías y tatuajes para rastrear las pistas.

La narrativa de "Memento" es única por su estructura no lineal, ya que la película se presenta en dos líneas temporales que avanzan en direcciones opuestas:

1. La historia en color (hacia atrás): Esta es la trama principal y se presenta en segmentos cortos que avanzan de manera cronológica inversa. La película comienza con Leonard matando a un hombre llamado Teddy (Joe Pantoliano). Luego, cada escena retrocede en el tiempo, revelando gradualmente cómo Leonard llegó a ese punto. Esta estructura refleja la confusión de Leonard, ya que al igual que él, el espectador no sabe qué sucedió antes de cada evento hasta que se muestra en la película.
2. La historia en blanco y negro (hacia adelante): Paralelamente, se desarrolla una historia en blanco y negro que sigue a Leonard hablando por teléfono con un desconocido mientras relata su experiencia con otro hombre, Sammy

Jankis, quien también sufría de pérdida de memoria. Esta narrativa avanza de manera cronológica y proporciona un contexto crucial para el entendimiento de Leonard.

Leonard está decidido a encontrar al asesino de su esposa, a quien se refiere como "John G." Debido a su amnesia, se basa en un sistema metódico de notas escritas, fotografías instantáneas y tatuajes que le recuerdan detalles importantes, como la descripción del hombre que está buscando y las reglas que debe seguir para no ser engañado.

A lo largo de su búsqueda, Leonard interactúa con varios personajes que parecen ayudarlo o aprovecharse de su condición, como Teddy y Natalie (Carrie-Anne Moss).

A través de las escenas en blanco y negro, Leonard cuenta la historia de Sammy Jankis, quien también padecía de pérdida de memoria. Sammy fue incapaz de cuidar de su esposa, quien finalmente murió en un trágico incidente relacionado con su amnesia. La historia de Sammy se convierte en una pieza clave para comprender la lucha interna de Leonard y su relación con su propia condición.

El clímax de la película revela una verdad devastadora: Leonard ya había encontrado y matado al verdadero "John G." mucho antes de los eventos actuales. Sin embargo, debido a su incapacidad para recordar, ha sido manipulado por Teddy y por sí mismo para continuar su búsqueda como una forma de darle sentido a su vida. Teddy le confiesa que lo ha estado usando para eliminar a otros delincuentes que se ajustan a la descripción de "John G."

Finalmente, Leonard, decidido a continuar su búsqueda y mantener su propósito, manipula sus propias notas para convencerse de que Teddy es "John G." y, en la escena inicial (pero cronológicamente final), lo mata.

La presentación en dos líneas de tiempo, una hacia adelante y otra hacia atrás, permite al espectador experimentar la confusión y desorientación de Leonard. Cada escena en color revela lo que llevó al evento anterior, lo que mantiene el suspense hasta el final. Esto convierte a "Memento" en un rompecabezas cinematográfico donde el público debe ensamblar la historia junto con el protagonista.

"Memento" es un thriller innovador que examina la naturaleza del tiempo, la identidad y la memoria, ofreciendo una experiencia inmersiva y psicológicamente perturbadora.

Estructuras

Pulp Fiction

Pulp Fiction quizá sea la más difícil de ordenar.

Primeramente, vamos a enumerar las escenas en el orden que aparecen editadas en la película en su corte final. De esta manera, luego podremos ordenarlas en una línea cronológica.

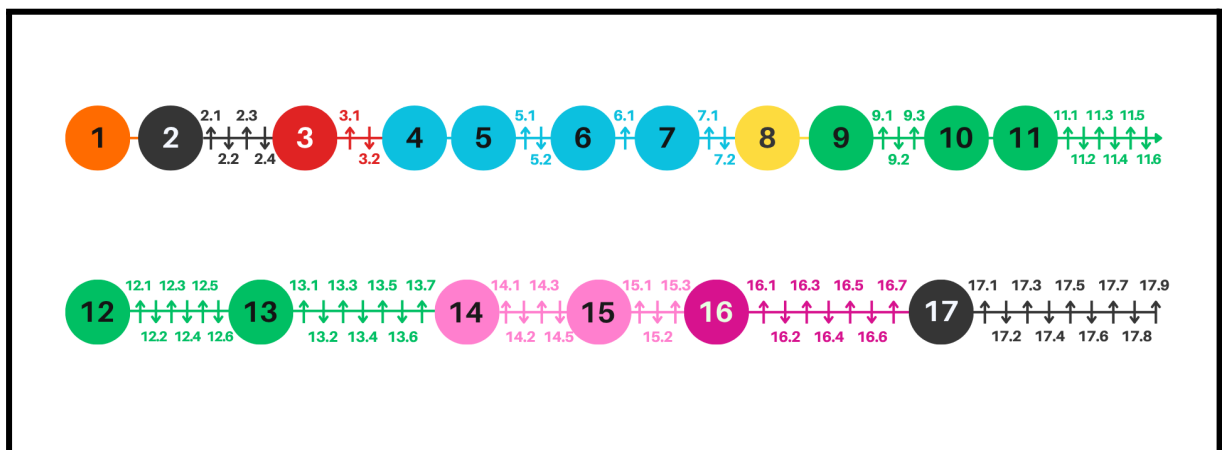
1. Pumpkin y Honey Bunny se encuentran en un restaurante y deciden hacer un robo a las personas que estaban allí adentro.
2. Jules Winnfield y Vincent Vega conducen hasta un lugar en donde van a encontrar el maletín.
 - 2.1. Jules y Vincent llegan al lugar. Agarran sus armas y entran al edificio.
 - 2.2. Suben y se encuentran con la habitación indicada.
 - 2.3. Charlan con los muchachos que estaban almorzando en esa habitación y Vincent encuentra el maletín.
 - 2.4. Jules asesina a dos de los tres chicos, menos a Marvin.
3. Marsellus Wallace está en un bar junto a Butch Coolidge, un boxeador. Wallace le explica a Butch que en su próxima pelea deberá caer en el quinto round, luego le entrega un sobre con dinero.
 - 3.1. Vincent y Jules llegan al bar para entregar el maletín a Wallace.
 - 3.2. Vincent y Butch se presentan por primera vez de una manera agresiva y amenazante.
4. Vincent va a la casa de un vendedor de droga llamado Lance y compra heroína. Se inyecta ahí mismo.
5. Vincent va a la casa de Marsellus Wallace para buscar a su esposa, Mia (tarea encomendada por Wallace, su jefe).
 - 5.1. Mia y Vincent llegan a un restaurante ambientado en la época de los 50s llamado "Jackrabbit Slim's", lugar donde Mia quiere cenar.
 - 5.2. Se sientan. Piden de cenar y Mia se va al baño a inhalar cocaína. Cenar un poco y luego bailan para la competición de *twist*.
6. Mia y Vincent vuelven a la casa de Marsellus con el trofeo por haber ganado la competencia de baile.

- 6.1. Vincent va al baño. Mia encuentra la heroína de Vincent en su campera y la inhala pensando que es cocaína, por lo que le da una sobredosis.
7. Vincent lleva a Mia a la casa de Lance.
 - 7.1. Lance le inyecta a Mia adrenalina y la salva.
 - 7.2. Vincent y Mia vuelven a la casa de Marsellus y se despiden.
8. Flashback/sueño/recuerdo de Butch de pequeño (el capitán Koons le entrega el reloj de oro que le había pertenecido a su padre).
9. Butch Coolidge se despierta del sueño en su camarín, justo antes de la pelea.
 - 9.1. Un hombre sube a decirle que es su turno.
 - 9.2. La pelea sucede fuera de cámara, pero se confirma que Butch no cumplió con lo pactado y ganó el combate, matando a su rival.
 - 9.3. Butch se escapa en un taxi.
10. Vincent y Paul van a hablar con Marsellus, quien pide buscar al fugitivo Butch por no haber cumplido con su parte del trato.
11. Butch sigue escapando y se dirige al hotel donde está su novia.
 - 11.1. Butch conversa con la taxista sobre qué se siente matar a un hombre.
 - 11.2. Butch llama por teléfono público a su amigo Scotty y le promete que ya se van a encontrar pronto.
 - 11.3. Butch vuelve al hotel donde lo espera su novia, Fabienne.
 - 11.4. Conversan sobre el dinero y se preparan para irse de la ciudad.
 - 11.5. Butch se da cuenta de que Fabienne olvidó el reloj de su padre, por lo que se enoja con ella.
 - 11.6. Butch vuelve solo a recuperar el reloj.
12. Butch entra en su departamento para buscar el reloj.
 - 12.1. Al encontrarlo, escucha ruidos y descubre que Vincent Vega está en su baño.
 - 12.2. Aprovechando la situación, Butch agarra la metralleta de Vincent y lo asesina.
 - 12.3. Butch se cruza con Marsellus Wallace en la calle mientras escapa, por lo que lo atropella y él choca su auto.
 - 12.4. Marsellus recupera la consciencia y lo persigue.
 - 12.5. Ambos caen en una tienda de empeños manejada por Maynard.

- 12.6. Butch intenta matar a Marsellus en esa misma tienda, pero Maynard los reduce y llama por teléfono a su amigo Zed.
13. Butch y Marsellus se despiertan atados en el sótano.
 - 13.1. Zed, un policía, aparece, y junto a Maynard abusan de Marsellus.
 - 13.2. Butch logra liberarse, intenta escapar, pero finalmente decide regresar para salvar a Marsellus.
 - 13.3. Encuentra una katana en la tienda, enfrenta a Maynard y lo mata.
 - 13.4. Marsellus se libera, toma una escopeta y hiere a Zed.
 - 13.5. Marsellus promete vengarse de Zed, pero a Butch lo deja libre con la condición de que nunca más regrese a Los Ángeles.
 - 13.6. Butch escapa con la moto de Zed y se reencuentra con Fabienne.
 - 13.7. Ambos huyen de la ciudad.
14. Un cuarto hombre espera en el baño con un arma mientras Jules y Vincent hablan con los muchachos del ítem “2”.
 - 14.1. El hombre sale del baño y les dispara, pero ninguna bala los alcanza, así que ellos lo matan.
 - 14.2. Jules interpreta el hecho como un milagro y discute con Vincent, pero siguen con el plan de llevar a Marvin (el sobreviviente) con ellos.
 - 14.3. En el auto, Jules y Vincent conversan con Marvin.
 - 14.4. Vincent accidentalmente le dispara en la cara a Marvin, ensuciando el coche de sangre.
15. Jules y Vincent van a la casa de Jimmie, un amigo de Jules, para que les ayude a tapar el accidente.
 - 15.1. Jules y Vincent se lavan las manos
 - 15.2. Jules y Vincent discuten con Jimmie, quien se alarma porque su esposa pronto llegará y no puede ver el desastre.
 - 15.3. Jules llama a Marsellus para que les ayude con el problema, por lo que manda a “El Lobo” Winston.
16. El Lobo habla con Marsellus por teléfono y va a ayudar a Jules y Vincent.
 - 16.1. Winston llega a la casa de Jimmy.
 - 16.2. Ordena limpiar el auto.
 - 16.3. Jules y Vincent lavan el auto.
 - 16.4. Winston conversa con Jimmy de manera amable.
 - 16.5. Jimmy y Winston bañan a los dos sicarios y les dan ropa nueva.

- 16.6. Winston lleva el auto con el cuerpo asesinado a un desguace para que lo destruyan y Jules y Vincent lo siguen.
- 16.7. El Lobo se despide satisfecho de los dos sicarios.
- 17. Jules y Vincent deciden ir a desayunar a un restaurante.
 - 17.1. Ambos conversan sobre distintas cosas mientras desayunan.
 - 17.2. Vincent se va al baño.
 - 17.3. Pumpkin y Honey Bunny comienzan el asalto.
 - 17.4. Jules enfrenta a Pumpkin y lo neutraliza.
 - 17.5. Honey Bunny amenaza nerviosa a Jules pero Pumpkin le pide que se calme por órdenes de Jules.
 - 17.6. Vincent sale del baño y apunta con su arma a Honey Bunny, pero Jules le pide que no haga ni diga nada.
 - 17.7. Jules le explica a Pumpkin su cambio de vida tras lo sucedido en la mañana (el “milagro”).
 - 17.8. Pumpkin y Honey Bunny se van del restaurante con el dinero de Jules, pero no con el maletín.
 - 17.9. Jules y Vincent se marchan juntos.

Ahora que este resumen punto por punto ya está terminado, vamos a graficarlo en una línea de tiempo, incluyendo todos los ítems, es decir, hasta los que tienen números decimales:



Fuente: Elaboración propia

Para empezar a ordenarlos, primero habría que decidir si el flashback/sueño de Butcher cuando es niño y recibe el reloj de oro de su padre cuenta como primer suceso. Al ser algo que fue mostrado con un largo diálogo y con lujo de detalles, lo mejor sería colocarlo como tal; no solo cuenta con imagen (es decir, el sueño no fue solo un relato o voces en off), sino que también cuenta con la única aparición del actor Christopher Walken en la película y se toman el tiempo necesario en contar la escena (no hay pequeñas elipsis ni aumento de velocidad en los fotogramas).

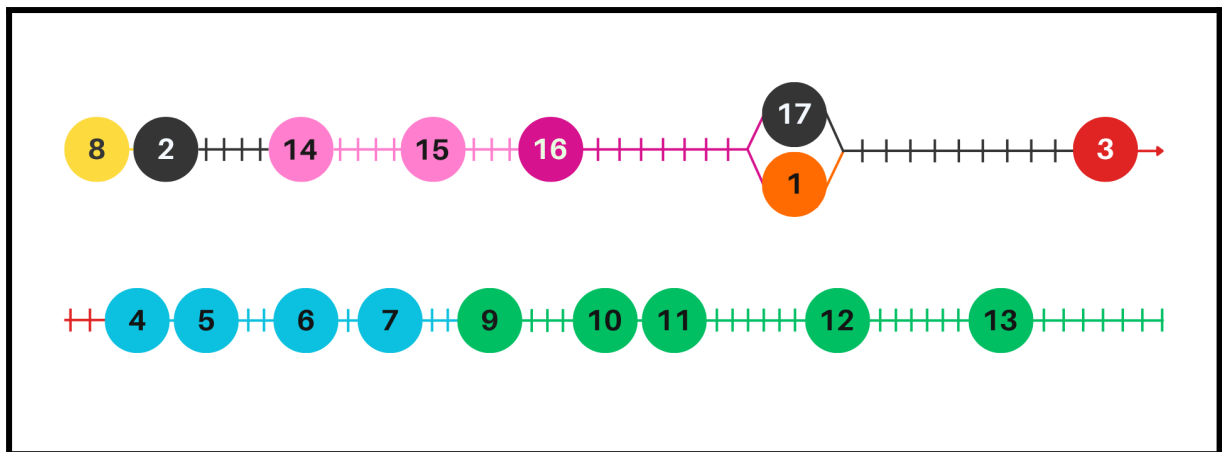
Luego, teniendo en cuenta que la escena del restaurante Jules y Vincent ya tienen el maletín, que las secuencias de Mia y Vincent suceden luego de que Jules decida dejar de trabajar como matón y que la historia del reloj de oro de Butcher sucede luego de todo lo anteriormente nombrado (porque ahí mata a Vincent), lo correcto sería colocar la secuencia “2” en segundo lugar y seguidamente las secuencias “14” y “15” porque muestran todo el proceso de búsqueda del maletín y la secuencia en donde Jules le pide ayuda a su amigo Jimmy. Por ende, la secuencia “16”, en donde Winston los ayuda a borrar las evidencias del crimen accidental, vendría quinto lugar.

Una vez limpios Vincent y Jules con el maletín en sus manos, deciden ir a desayunar. Allí sucede toda la secuencia del restaurante, es decir, las secuencias “1” y “17” (el inicio y final de la película).

En octavo lugar en el orden cronológico verdadero vendría la secuencia “3”, ya que Jules y Vincent le entregan el maletín a Marsellus Wallace y se presenta por primera vez el personaje de Butcher.

Luego viene toda la historia entre Vincent y Mia, es decir, las secuencias “4”, “5”, “6” y “7”, y por último todas las secuencias de la “9” a la “13”, las cuales cuentan toda la historia de Butcher.

Una vez reorganizadas las secuencias en su orden cronológico, retomamos el gráfico anterior y lo adaptamos a esta nueva disposición. En esta versión, se omiten los ítems con números decimales para lograr una representación más clara y visualmente equilibrada:



Fuente: Elaboración propia

Memento

Ahora, haremos lo mismo con Memento. La película muestra los sucesos intercaladamente de dos maneras: en color y en blanco y negro. Para diferenciarlos aquí, los que sean descritos en los ítems de número impar (en negrita y en color rojo) corresponderán a los mostrados en color, y los de número par (en negrita y en color negro) corresponderán a los mostrados en blanco y negro.

- 1.** Leonard, el protagonista, dispara a alguien (Teddy), le saca una foto con una cámara Polaroid a su cadáver y aclara la foto (todo está mostrado en video inverso).
- 2.** Leonard se despierta en la habitación de un hotel y no recuerda si es la primera vez que está ahí o si ya se estuvo hospedando por una semana.
- 3.** Leonard le pregunta al recepcionista del hotel sobre el hombre que aparece en la foto que le muestra. Seguidamente, ese hombre (Teddy) aparece, saluda a Leonard y se van en auto hasta un lugar abandonado. Afuera del lugar había una camioneta estacionada con balas de revólver sueltas sobre el asiento. Leonard ve nuevamente la foto de Teddy donde tenía anotado que debía matarlo. Leonard sorprende a Teddy por atrás, le dice unas palabras y le dispara en la nuca.
- 4.** Leonard revisa los cajones de su habitación de hotel y su tatuaje, donde recuerda a Sammy Jankis, una persona con su misma condición.

5. Leonard anota en la foto que tiene de Teddy que debía matarlo y agarra su pistola. Baja de su habitación y va a hablar con Burt, el recepcionista. Le cuenta de su condición otra vez y le pide que le avise si ve a Teddy y que le pase sus llamadas. Recuerda a su esposa. Seguidamente, Teddy aparece y saluda a Leonard.
6. Leonard se estaba por afeitar la pierna cuando recibe una llamada de teléfono.
7. Leonard se lava las manos en el baño de un restaurante. Sale del baño y el mozo le entrega un sobre que dice: "Para Leonard, De Natalie". Conduce hasta la habitación de su hotel y cuando llega abre el sobre. Ve un papel con el documento de identidad de Teddy, revelando que su nombre real es John Edward Gamell. Revisa sus tatuajes y recuerda que su esposa había sido violada y asesinada por un tal "John G.", por lo que anota en la foto que tenía de Teddy que debía matarlo. Agarra su pistola.
8. Leonard atiende la llamada de teléfono y le cuenta a quien lo escucha sobre el caso de Sammy Jankis. Le dice que, a diferencia de él, Sammy anotaba las cosas pero sin un sistema, por lo que se confundía siempre.
9. Leonard llega en auto a un restaurante porque debía reunirse con "Natalie", ya que ella le iba a otorgar información sobre el hombre que había matado a su esposa. Ella lo saluda porque él no la reconocía. Natalie le da la información en un sobre (junto con la dirección del lugar abandonado) y le pide que recuerde a su esposa. No le pide nada a cambio de la información, le entrega las llaves de su habitación de hotel y se va del restaurante. Leonard va al baño y se lava las manos.
10. Leonard sigue hablando por teléfono y le cuenta a quien lo escucha que él trabajaba en una agencia de seguros. Se encargaba de descifrar y analizar si los clientes mentían o decían la verdad, pero el caso de Sammy Jankis fue el primero que le presentó un desafío. Se está por rasurar.
11. Leonard está por ir a algún lado en auto pero lo interrumpe Teddy, quien lo invita a almorzar. Mientras almuerzan, Teddy le pregunta sobre John G. y le advierte sobre las personas que pueden intentar engañarlo. Leonard se da cuenta que no tiene la llave de su habitación de hotel, por lo que va a buscarla. Le pide ayuda a Burt, quien lo lleva a su habitación, pero, al no encontrar sus llaves, Burt le confiesa que le había hecho rentar otra

habitación aprovechándose de su condición. Leonard encuentra en su bolsillo una nota donde decía que debía encontrarse con Natalie, por lo que conduce en su auto hasta el restaurante. Entra y Natalie lo saluda.

12. Leonard cuenta por teléfono que su caso más complicado fue Sammy Jankis, quien había tenido un accidente de auto y había perdido la memoria a corto plazo. Él tenía sospechas al principio, pensaba que era un mal actor.
13. Leonard se despierta en una habitación desconocida en ropa interior. Despertándose, se da cuenta que durmió junto a Natalie. Ella también se despierta, se cambia y le dice que esta tarde irá a buscar la matrícula de "John G.". Leonard le agradece por su amabilidad. Se viste y se sube a su auto. Apenas arranca, Teddy lo interrumpe y lo invita a almorzar.
14. Leonard cuenta por teléfono que Sammy fue puesto a prueba para ver si repetir cierto examen lo fuese a condicionar o pudiese aprender de él. El examen consistía en poner distintos objetos en una mesa, pero algunos le iban a tirar una descarga eléctrica.
15. Leonard llega enojado a la casa de Natalie y le pregunta por un hombre llamado "Dodd". Ella lo tranquiliza y le dice que ese era el hombre que le había dejado la cara con golpes. Leonard se tranquiliza y ella le quita la camisa para ver sus tatuajes. Natalie le cuenta que también había perdido a alguien, llamado "Jimmy", por lo que lo entendía y lo iba a ayudar. Leonard se acuesta con Natalie, recuerda a su esposa y se levanta para anotar en la foto que tenía de Natalie que ella era una persona en quien confiar. Se vuelve a acostar y se duerme. Se despierta y no recuerda nada, por lo que la habitación es totalmente desconocida para él.
16. Leonard cuenta por teléfono que los exámenes que le hicieron a Sammy no obtuvieron resultados positivos, ya que nunca podía recordar cuáles eran los objetos electrificados. Sin embargo, gracias a eso, lo diagnosticaron con una enfermedad psicológica, por lo que ganaron la demanda y a él lo ascendieron.
17. Leonard se despierta en una habitación del hotel en el que está alojado, pero descubre una pistola en su mesita de luz y a un tipo amordazado en el armario. Justo llega Teddy y lo deja entrar. Leonard le muestra al tipo que está ahí dentro, quien le dice que se llama "Dodd". Leonard se fija en sus fotos y en la que había tomado de Dodd ve que había anotado que debía

acabar con él a petición de Natalie. Teddy y Leonard deciden liberarlo y se aseguran que Dodd deje la ciudad. Leonard decide ir a confrontar a Natalie en busca de respuestas, por lo que llega enojado a su casa.

18. Leonard cuenta por teléfono que la esposa de Sammy quedó abrumada por las deudas que le había dejado el juicio, pero lo que más le preocupaba era la salud mental de Sammy. Leonard cuenta que él nunca había dicho que Sammy estuviera fingiendo, solo que era un problema mental, no físico. Sin embargo ella no podía entenderlo, pensaba que con esfuerzo él podría reaccionar eventualmente. Leonard recalca que nunca había dicho que Sammy estuviera fingiendo.
19. Leonard retoma la conciencia en un baño desconocido con una botella de alcohol en la mano, pero no se sentía ebrio. Ve unas cicatrices en su cara y se toma un baño. Al sentir un ruido extraño, se da cuenta que alguien había entrado a la habitación, por lo que lo toma por sorpresa y forcejea con él. Logra reducirlo y lo amordaza. Busca en sus papeles y encuentra una nota donde había anotado que debía deshacerse de Dodd y que lo debía hacer por Natalie. Luego llama a Teddy para que lo vaya a ayudar y se queda dormido.
20. Leonard cuenta por teléfono que la esposa de Sammy no podía entender que nadie puede forzar a alguien a recordar algo. Luego cuelga el teléfono y prepara una aguja casera con la que hacerse un nuevo tatuaje.
21. Leonard se encuentra corriendo y ve que a unos metros un hombre (Dodd) también está corriendo, por lo que piensa que lo estaba persiguiendo. Sin embargo, se da cuenta que ese hombre lo estaba persiguiendo a él, por lo que se escapa en su auto. Ve sus notas y decide ir hasta la dirección de Dodd. Se confunde de puerta, pero luego entra forzosamente en la correcta y lo espera allí a Dodd. Agarra una botella de alcohol que había ahí para luego usarla como un arma y se va al baño.
22. Leonard prepara la aguja con tinta y se fija en un papel donde había anotado: "Hecho 5: Acceso a las drogas".
23. Leonard retoma la consciencia por la mañana en un descampado y se sube a su auto. Mientras conduce por la calle, una camioneta desde atrás le toca la bocina. Leonard estaciona para hablar con él pero el conductor de la

camioneta (Dodd) le apunta con un arma. Leonard logra burlarlo y empieza a escapar de él.

- 24.** Leonard está a punto de tatuarse cuando lo llaman por teléfono, por lo que atiende.
- 25.** Leonard agarra una bolsa llena de cosas y se va en su auto por la noche a un descampado. Allí decide quemar las cosas que había puesto en la bolsa, las cuales eran recuerdos de su esposa. Luego retoma la conciencia por la mañana y se va en su auto.
- 26.** Leonard cuenta por teléfono que el factor de las drogas era muy importante porque era de los últimos descubrimientos relacionados con John G. que había obtenido. El día del crimen, la policía halló el auto del delincuente afuera de la casa y encontraron su droga y sus huellas.
- 27.** Leonard despierta en su cama y le pide a su esposa que se acueste porque ya era tarde. Como no obtenía respuesta, va y abre la puerta del baño, pero descubre a una prostituta esnifando cocaína. Leonard le pide que se vaya y luego sale del lugar con una bolsa llena de cosas.
- 28.** Leonard sigue hablando con la persona del teléfono y llegan a la conclusión de que la policía había estado errada al decir que era un drogadicto, ya que más todo indicaba que era un traficante.
- 29.** Leonard llega por “primera vez” al hotel donde se alojará. Llama por teléfono a un servicio de acompañantes y pide una prostituta rubia. A la noche, cuando ella ya estaba en su habitación, él le pide que haga ciertas cosas y use determinados artículos como si fueran suyos (cuando, en realidad, eran de su esposa). Luego Leonard se duerme y la chica se va al baño.
- 30.** Leonard cuenta por teléfono que nadie tomaba en serio su enfermedad, ni siquiera la policía. Además, cuenta que la esposa de Sammy Jankis tampoco lo podía entender, por lo que fue hasta su consultorio a contarle las cosas que le hacía (como hacerlo que esconda su propia comida) para ver si reaccionaba y empezaba a recordar de vuelta. Además, le preguntó si él, dejando de lado su postura como trabajador de la agencia, creía que Sammy estuviera fingiendo, a lo que Leonard le respondió que Sammy debía ser capaz de crear nuevos recuerdos. Aclara que él pensaba que la señora necesitaba una respuesta, pero que no sabía que le fuese a importar tanto.

Termina su tatuaje “Hecho 5: Narcotraficante” y se rasca el brazo porque le picaba otro tatuaje reciente que se había hecho y todavía estaba parchado.

- 31.** Leonard entra a su auto y se encuentra inesperadamente a Teddy, quien luego le dice que tenga cuidado con Natalie. Teddy le pide que anote eso porque el novio de ella es narcotraficante y, tarde o temprano, lo va a usar en caso de meterse en problemas con los jefes de su novio. Leonard anota que debía cuidarse de Natalie, pero cuando Teddy se va del auto, se fija en su foto y ve anotado “No creas en sus mentiras”, por lo que borra la anotación que había hecho en la foto de Natalie.
- 32.** Leonard sigue hablando por teléfono, pero se descubre el vendaje del tatuaje que le picaba, y decía: “Nunca atiendas al teléfono”, por lo que se alarma y pregunta quién estaba del otro lado, pero le cuelgan.
- 33.** Leonard busca desesperadamente algo para anotar, pero Natalie entra a la casa. Al verla con el rostro golpeado, le pregunta qué le había pasado. Ella dice que su novio Dodd le hizo eso porque no tenía el dinero de Jimmy y que seguramente Teddy había huido con la droga, por lo que Leonard le promete darle su merecido por haberla golpeado. Natalie anota la dirección del departamento de Dodd. Leonard se va y sube a su auto, pero se encuentra inesperadamente con Teddy.
- 34.** Leonard recibe otra llamada pero no contesta. Luego llama a Burt de la recepción y le pide que no le transfiera ninguna llamada.
- 35.** Leonard está sentado en el sofá cuando Natalie llega a casa enojada. Le cuenta que un tal Dodd la está buscando porque Jimmy había quedado con Teddy y se llevó todo el dinero. Natalie le pide que mate a ese tal “Dodd”, pero Leonard le dice que no haría eso, por lo que ella lo empieza a tratar mal y a decir cosas horribles de su esposa muerta. Él es paciente al principio pero luego se enoja y la golpea, causándole heridas en su rostro. Ella le dice que lo va a usar, por lo que él empieza a buscar su lapicera pero no la encuentra. Natalie sale de la casa. Leonard sigue buscando desesperadamente algo para anotar, pero ella entra a la casa.
- 36.** Leonard empieza a buscar pistas por si alguien lo estuviera espiando. Burt llama a la puerta de su habitación y le dice que hay alguien queriéndolo llamar y dice ser policía, pero aún así Leonard lo rechaza y le cierra la puerta.

- 37.** Leonard llega junto a Natalie a la casa de ella. Él se sienta en el sofá y ella le pregunta sobre cuánto tiempo cree que le tomará encontrar al asesino de su esposa. Leonard saca una carpeta llena de información sobre el caso y ella le pregunta que cómo la policía todavía no lo encontró si él tiene tanta información. Le responde contándole la historia sobre cómo se despertó en medio de la noche y notó la ausencia de su esposa. Al ir al baño, encuentra a un tipo enmascarado sobre su esposa y le dispara, pero había un segundo hombre enmascarado en el baño, quien lo empuja y hace que se golpee contra el vidrio. Ahí es cuando se da el golpe que le genera la pérdida de memoria. Al tener un criminal muerto en la escena del crimen, la policía decidió no buscar al segundo hombre. Natalie le dice a Leonard que puede quedarse cuanto tiempo quiera, y luego se va a trabajar. Leonard le toma una foto antes de que salga por la puerta e intenta ver la televisión, pero luego decide leer los documentos de su carpeta. Natalie llega enojada a casa.
- 38.** Leonard no atiende el teléfono, por más que éste siga sonando. Luego de que parase, alguien le deja un sobre en su habitación, haciéndolo pasar por debajo de la puerta. En el sobre había una foto suya sonriendo y señalándose el pecho, el cual todavía no tenía tantos tatuajes.
- 39.** Natalie le entrega una jarra de cerveza a Leonard, quien estaba sentado en la mesa de un bar. Él bebe de la jarra y un señor sentado en otra mesa se ríe. Ella se da cuenta de su condición y le pregunta qué es lo último que recuerda, a lo que él le responde que a su esposa muriendo. Natalie evita que siga tomando de la jarra y le promete traerle otra.
- 40.** Leonard atiende al teléfono y pregunta quién está del otro lado, pero parece no responderle la pregunta de manera directa. Le pregunta si hizo algo malo y luego le dice que nadie le creería por su condición.
- 41.** Leonard está en su auto y lee algo anotado en un posavasos de cartón: "Ve al bar de Ferdy, Natalie". Entra al bar y habla con Natalie, quien le dice que su novio le había hablado de él. Confiesa que su novio se llama Jimmy Grants y además le pregunta por Teddy. Él no puede responderle a esas preguntas porque no se acuerda. Natalie sirve cerveza en una jarra y le pide a un señor que escupa en ella. Luego le pide a Leonard que también escupa y ella hace lo mismo. Él va a sentarse en una mesa y ella le acerca la jarra con los escupitajos. Leonard bebe de la jarra y el señor se ríe.

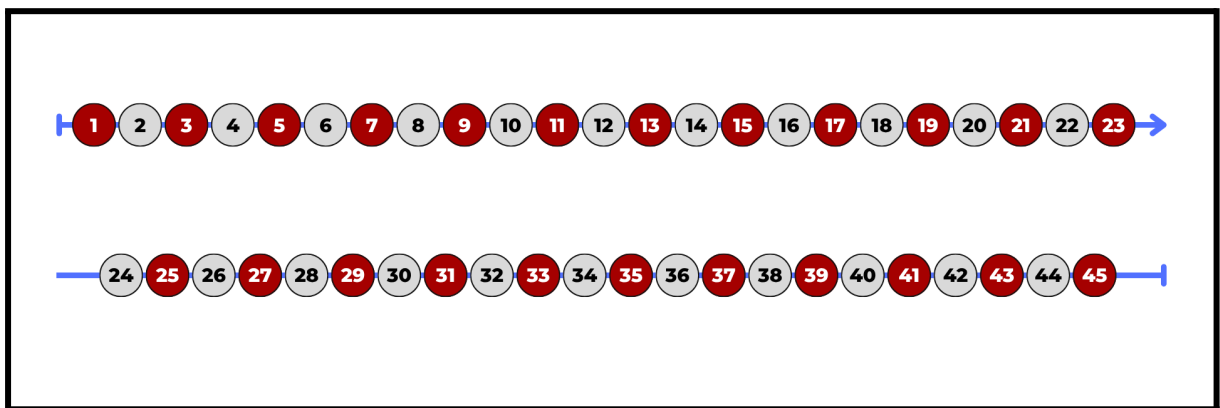
- 42.** Leonard cuenta por teléfono el final de la historia de Sammy Jankis. Su esposa lo puso a prueba por última vez, haciendo que le inyecte insulina reiteradas veces para ver si reaccionaba. Sin embargo, como Sammy no recordaba las veces que ya le había dado su dosis diaria, su esposa entró en coma por sobredosis y murió. Sammy nunca pudo explicar qué había pasado y fue encerrado en un manicomio. Leonard se arrepiente de no haberle creído y se dio cuenta que una persona puede fingir recordar a alguien.
- 43.** Leonard estaciona abruptamente su auto fuera de un local de tatuajes. Es atendido por una señora quien le tatúa “Hecho 6: Su número de matrícula es SGI3 7IU”. Teddy entra al local y le pregunta por qué seguía en la ciudad. Luego de que Leonard terminara de hacerse el tatuaje, Teddy le entrega una bolsa con ropa nueva y le pide que se vaya de la ciudad porque el policía corrupto que le dio el alojamiento, lo estuvo llamando por teléfono y le mandaba notas por debajo de la puerta cuando no contestaba sus llamadas lo está buscando. Le confiesa que ese policía le mintió a Leonard sobre que John G. es un narcotraficante, cuando en realidad estaba hablando de Jimmy Grants para que caiga en la trampa. Por último, Teddy le cuenta que él sabe todo eso porque es un policía encubierto y le pide que se ponga esa ropa nueva para así finalmente irse de la ciudad y dejar de estar involucrado en el caso. Cuando Leonard va a cambiarse, ve una foto de Lenny que dice que no crea en sus mentiras, una foto quemada y un posavasos de cartón donde había anotado que debía ir a ver a Natalie en el bar de Ferdy. Leonard va en auto hasta ahí y Natalie, quien salía a sacar la basura, lo confunde con Jimmy, por lo que se disculpa. Leonard vuelve a leer el posavasos de cartón que tenía en el bolsillo.
- 44.** Leonard habla por teléfono con el policía, quien le cuenta que Jimmy Grants es un narcotraficante y le pide que salga de su habitación y lo vea en el vestíbulo. Cuando Leonard va, se encuentra con Teddy, pero lo llama “Agente Gamell”. Luego le toma una foto y el agente Gamell le pide que escriba “Teddy”, ya que era un policía encubierto. Le da la dirección de un lugar abandonado y le pide que lo haga suplicar a Jimmy. Leonard conduce hasta el lugar en su camioneta y llega Jimmy en un Porsche. Él entra en el lugar preguntando por Teddy, pero Leonard lo golpea y le pide que se saque la ropa para no mancharla de sangre. Jimmy se da cuenta de la situación, le

dice que está cometiendo un error y que tiene 200.000 dólares en su auto, pero Leonard no los quiere. Ambos forcejean, pero Leonard lo estrangula, se pone su ropa y le saca una foto a su cuerpo inerte.

- 45.** La foto del cuerpo de Jimmy se aclara. Leonard lo traslada hasta el sótano y escucha cómo Jimmy susurra “Sammy”, por lo que se asusta y lo suelta repentinamente, haciendo que su nuca golpee fuertemente el piso. Justo llega Teddy, por lo que Leonard le pide ayuda y le pregunta si ya se conocían de antes, a lo que el policía le responde que no. Cuando Teddy estaba revisando el cuerpo, Leonard lo golpea en la nuca con su cámara y lo confronta. Teddy se ve forzado a contarle la verdad, diciéndole que Jimmy sí era un narcotraficante que le había dado alojamiento en el hotel, que Burt se encargaba de vigilar y notificar sobre los movimientos y que fue hasta allí para comprar anfetaminas. Le cuenta también que, al parecer, Leonard se engañó tanto a sí mismo que cambió sus recuerdos, ya que el verdadero Sammy Jankis sí era un timador y ni siquiera estaba casado. La esposa de Sammy, en realidad, era la esposa de Leonard, quien había sobrevivido al ataque de los dos criminales pero no creía en la enfermedad de Leonard, por lo que ella le hizo hacer el experimento de la insulina. Teddy, cuyo nombre real es John Edward Gamell, había sido asignado al caso de la esposa de Leonard, y él le creyó, por lo que lo ayudó a buscar al segundo violador de su esposa. Ambos lo encontraron y Leonard finalmente se vengó, por lo que Gamell le sacó una foto de celebración en donde se lo ve señalándose el pecho, el cual todavía no tenía tantos tatuajes. Sin embargo, Gamell siguió pidiéndole cosas a Leonard porque ya se había olvidado que había matado a “John G.” y porque pensaba que eso le iba a dar un nuevo propósito en su vida. Leonard sale enojado del lugar, tira las llaves de Gamell a un arbusto y se sube a su camioneta. Mientras Gamell estaba buscando sus llaves, Leonard saca las balas del revólver de Jimmy y las deja sobre el asiento, anota en la foto que tenía de él que no creyese en sus mentiras y quema las fotos del cuerpo de Jimmy y en la que sale celebrando la muerte del verdadero John G. Además, anota en un nuevo papel la matrícula del auto de John (“SGI3 7IU”) para luego tatuárselo como el sexto hecho, ya que él decide mentirse a sí mismo sobre Gamell por lo enojado que está con él. Leonard sale de su camioneta y se sube al auto de Jimmy, dejando a Gamell

solo buscando las llaves de su auto. Mientras conduce, reflexiona sobre que él necesita creer que sus acciones tienen un significado y que todos necesitamos nuestra memoria para recordarnos quiénes somos. Luego, Leonard estaciona abruptamente su auto fuera de un local de tatuajes.

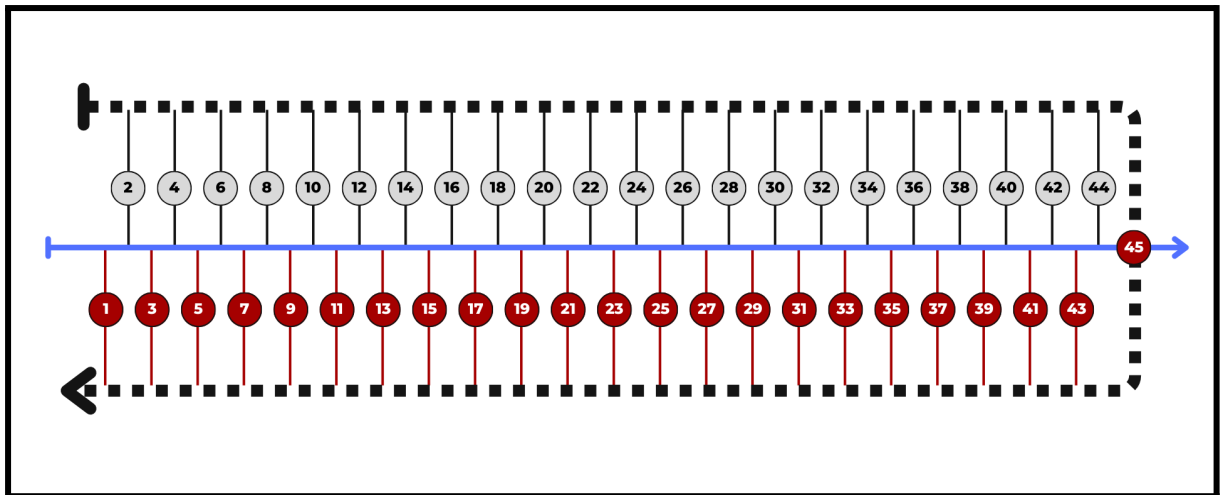
Terminado el resumen de todas las secuencias de Memento, así como se hizo con Pulp Fiction, se representará gráficamente en una línea de tiempo. Los íconos en rojo corresponderán a las secuencias a color, mientras que los íconos grises representarán a las secuencias en blanco y negro:



Fuente: Elaboración propia

Para ordenar cronológicamente los sucesos de “Memento” es necesario entender que las secuencias en blanco y negro son las que suceden primero y están en orden (según son mostradas en la película). En cambio, las secuencias a color no son las que suceden al último cronológicamente, sino que en la película aparecen en un orden temporal inverso, es decir, que la primera secuencia a color mostrada sería en realidad la última. Para finalizar, la última secuencia mostrada, en donde se transiciona del blanco y negro al color, vendría a ser el punto medio de la historia.

Ahora que tenemos ordenados los sucesos de Memento cronológicamente y de manera escrita, se presentará una nueva versión del gráfico anterior. Para ello, se sumará una línea, la cual será punteada y de color negro. Esta representará el tiempo cronológicamente correcto, mientras que la línea de color azul, la cual se mantiene, seguirá plasmando el orden en el que vemos los sucesos en la película:



Fuente: Elaboración propia

Arrival (estructura y análisis)

Primeramente, vamos a volver a hacer una lista con los hechos mostrados en la película para ordenarlos, así como se hizo con las anteriores dos obras analizadas. En esta lista, los ítems con números en rojo corresponderán a recuerdos del futuro (la vida de Louis junto a su hija Hannah), mientras que los ítems con números en negro corresponderán al presente (la visita de los extraterrestres).

1. La protagonista, la lingüista Louise Banks, tiene una hija y, cuando llega a la adolescencia, muere por una enfermedad terminal.
2. Louise llega a dar clases en la universidad. Nota una gran ausencia de alumnos y uno de ellos le pide que prenda las noticias. Allí se entera de la invasión de naves extraterrestres a la tierra. Suena la alarma de emergencia y todos se van del establecimiento.
3. Louise llega a casa, habla con su mamá por teléfono y sigue viendo las noticias. Luego vuelve a su oficina de trabajo en la universidad y la visita el coronel Weber, quien le pide que traduzca un audio de los aliens. Ella dice que necesita estar ahí para poder estudiarlos y hacer la traducción. Al principio el coronel se muestra reacio a la idea, pero luego la va a buscar en helicóptero. Weber le dice que va a trabajar junto al físico Ian Donnelly.

4. Llegan a Montana, donde está una de las naves extraterrestres. Hacen los preparativos para entrar. Una vez que llegan a la nave, ingresan de una manera extraña y se acercan hasta una pantalla de vidrio que los separa de los aliens. Louise e Ian ven por primera vez a los aliens.
5. Para la segunda visita, Louise se prepara con una pizarra blanca para enseñarles cómo se comunican los humanos con símbolos escritos. Los aliens parecen irse, pero luego vuelven y proyectan un símbolo sobre el vidrio para que lo puedan ver. Lo que los aliens proyectan con la tinta de sus tentáculos es una circunferencia con distintos relieves o regiones sobre la misma.
6. Louise está contenta con el avance, pero Weber le advierte que va a necesitar apurarse para darle respuestas convincentes a las autoridades con el fin de no atacarlos. Ella le cuenta una historia inventada sobre que la palabra “canguro” significaba “no te entiendo” en el idioma de los indígenas de Australia, lo cual convence a Weber por el momento. Louise ve en las noticias que el gobierno de China lleva armamento militar hacia donde está la nave extraterrestre en su país. Ella luego prepara una lista de palabras para enseñárselas a los aliens. Weber le pide que le explique por qué las palabras son tan básicas, a lo que ella responde que primero debe saber si ellos pueden diferenciar una oración común de una pregunta y además necesitan tener el vocabulario suficiente para entender su potencial respuesta.
7. Louise escribe su nombre en la pizarra, pero los aliens responden con el símbolo que habían puesto para la palabra “humano”. Louise decide sacarse el traje y acercarse al vidrio para que la puedan ver mejor. Ian Donnelly también se acerca y se quita el traje. Luego, los aliens proyectan unos símbolos nuevos, y todo indica que esos son sus nombres. Al salir y antes de llegar a la carpa de descontaminación, Louise se detiene un momento.
8. Louise recuerda a su hija.
9. Louise no muestra signos de contaminación, por lo que eso también implica un gran avance. Mientras ella analiza las regiones de los símbolos que proyectan los alienígenas, ahora llamados “heptápodos” por los científicos por sus siete tentáculos, sigue teniendo visiones de su hija. Mediante los distintos avances, llegan a la conclusión de que no hay relación alguna entre lo que un heptápodo escribe con lo que transmite oralmente, y, además, así

como un símbolo escrito por ellos puede significar una palabra, también puede significar una oración entera o un libro entero.

10. Louise tiene otro recuerdo de su hija, en donde ella hace un dibujo de sus padres, por más que estén separados.
11. Louise se pone mal por el recuerdo y decide salir a tomar aire, sin dar muchas explicaciones a Donnelly ni a Weber. Luego tiene una charla con Ian donde hablan sobre la hipótesis Sapir-Whorf y cómo un nuevo lenguaje puede cambiar tu modo de pensar y ver las cosas.
12. El coronel Weber despierta a Louis para pedirle que traduzca a un chino hablando mandarín. Al parecer, los chinos están comunicándose con los aliens mediante Mahjong, un juego de mesa (y el problema con eso es que la comunicación se puede malinterpretar al tener que haber un ganador y un perdedor).
13. Intentan descifrar el propósito de la visita de los heptápodos.
 - 13.1. Louise usa un software que armaron con el fin de crear los mismos símbolos de los aliens (usando todo el vocabulario conseguido hasta ahora). Los heptápodos, al leer la pregunta, responden que, lo que el fin de su visita a la Tierra es “ofrecer arma”. A partir de ese momento, todos entran en alarma, y se terminan las comunicaciones entre los ejércitos de los distintos países que recibieron las naves. Louise le explica a Weber que quizá no saben distinguir entre un “arma” y una “herramienta”, pero aún así el coronel toma una decisión drástica.
 - 13.2. Algunos soldados entran a la nave y dejan explosivos, pero la doctora Banks y el doctor Donnelly entran para buscar más respuestas. Louise le pregunta a los aliens a qué se refieren con “ofrecer arma”, por lo que ellos responden con otro símbolo que ahora se refiere a distintos conceptos (como “amigos”, “aparato”, “tecnología”, “método”, etc.). Sin embargo, Louise le pide a los aliens que le den la tecnología ahora, por lo que uno de ellos le pide que se acerque al vidrio. Allí, la doctora toca la pantalla y, mientras tiene visiones de su hija, logra usar la tinta de los aliens para escribir como ellos. Antes de que explote la bomba, uno de los heptápodos los empuja hacia el túnel de entrada y los salva.

14. Louis se despierta de la contusión que sufrió y le explican que la explosión fue organizada por un par de soldados rebeldes. Va a ver las noticias y se enteran que China planea empezar la guerra contra los aliens, decisión que también tomarán los rusos, pakistaníes y sudaneses. De repente, el lugar empieza a temblar, y es que la nave se alejó del suelo para que no puedan volver a entrar los humanos.
15. Louis tiene un recuerdo de su hija, la cual le pregunta por el término correcto para referirse a la situación donde todos ganan y pierden lo mismo, pero ella no se acuerda y le dice que le pregunte a su padre.
16. Ian despierta a Louis y le dice que descubrió algo nuevo: antes de la explosión, uno de los aliens proyectó cientos de símbolos en el vidrio, pero era un mensaje codificado. Ese mensaje, al parecer, es solo uno de doce que podrían recibir. Louise intenta convencer a Weber, Halpern y demás autoridades de la base para que intenten negociar con los demás países y así completar el mensaje que quieren transmitir los aliens. A cambio, los estadounidenses darían la información que ellos tienen. Ian resume la idea de Louis con el siguiente concepto: "Juego de suma cero".
17. Louis recuerda cómo le responde "juego de suma cero" a su hija antes de que se fuera resignada a su habitación.
18. Louise se acerca en auto hasta el punto donde está la nave, y de la misma sale una cápsula para llevarla directo a su interior. Louise entra a la cámara que siempre estuvo protegida por el vidrio y en donde estaban los aliens. Uno de ellos se acerca y le cuenta que el otro está en proceso de muerte. Ella le pide que se comunique con las otras naves para que den sus respectivos mensajes, pero el heptápodo le responde que ella es quien tiene el arma y es la indicada para usarla. Louise no entiende qué está pasando y por qué tiene visiones de una niña que no conoce, a lo que el heptápodo le responde que está viendo el futuro; esa es el arma. Louise sale shockeada de la nave y ve cómo se posiciona horizontalmente sobre unos metros del suelo.
19. Louise recuerda cuando habló con su hija Hannah y le contó por qué se separó de su padre (sabiendo ahora que eso será el futuro). Fue por una revelación que ella aparentemente le hizo sobre Hannah y su futura muerte prematura e inevitable.

20. Todas las naves en los distintos países empiezan a cambiar su posición a una horizontal, como la de Montana. Algunas causan ciertos daños colaterales.
21. Louise le explica a su hija pequeña que su nombre es un palíndromo.
22. Gracias a sus recuerdos del futuro, Louise sabe lo que significa el último mensaje de los heptápodos; el propósito de su llegada era regalarle a la humanidad su manera de comunicarse con símbolos, ya que, aprendiéndola de la manera correcta, podremos percibir el tiempo de una manera no lineal.
23. Louise está en una fiesta organizada por el gobierno, cuando llega el general del ejército chino y le cuenta que solo asistió para verla. Le cuenta cómo quedó asombrado cuando ella lo llamó y logró algo que nadie hubiera podido hacer, ni siquiera su superior. Louise parece no acordarse de lo sucedido, ya que no sabe su número de teléfono privado, pero entiende que la llamada que le hizo en su momento fue muy importante.
24. Louise roba un teléfono en el campamento militar, antes de que todos se fueran de allí, y llama al general Shang.
25. El general Shang le repite las palabras que Louise le dijo por llamada, las cuales también fueron las últimas palabras de su esposa.
26. Los militares estadounidenses y Halpern se dan cuenta que un teléfono de ellos está haciendo una llamada a China, por lo que lo buscan y encuentran a Louise usándolo. Ian llega y se pone frente a ella como escudo humano para que los militares no le disparen y pueda terminar su llamada.
27. Todos los canales de noticias reciben información de último momento, y es que China decidió replegar sus fuerzas militares, evitar la guerra con los extraterrestres y compartir toda la información con los distintos países para poder juntar las doce piezas del rompecabezas que dejaron los visitantes.
28. Las naves extraterrestres finalmente se van, desvaneciéndose en la atmósfera.
29. Se mezclan los recuerdos futuros con el presente de Louis y se revela que Ian será el padre de Hannah.
30. Ian le confiesa que lo más interesante de los últimos días no fueron los aliens, sino conocerla a ella.
31. Ian le pregunta a Louis si quiere tener un bebé con él.

- 32.** Louis abraza a Ian mientras todavía están en el campamento militar y le dice que casi no recordaba lo cálidos que eran sus abrazos.
- 33.** Louis le responde a Ian y le dice que sí le gustaría tener un bebé con él.

Para representar gráficamente la línea de tiempo de esta película no hay que ordenarlos cronológicamente (según si los sucesos son del presente o del futuro).

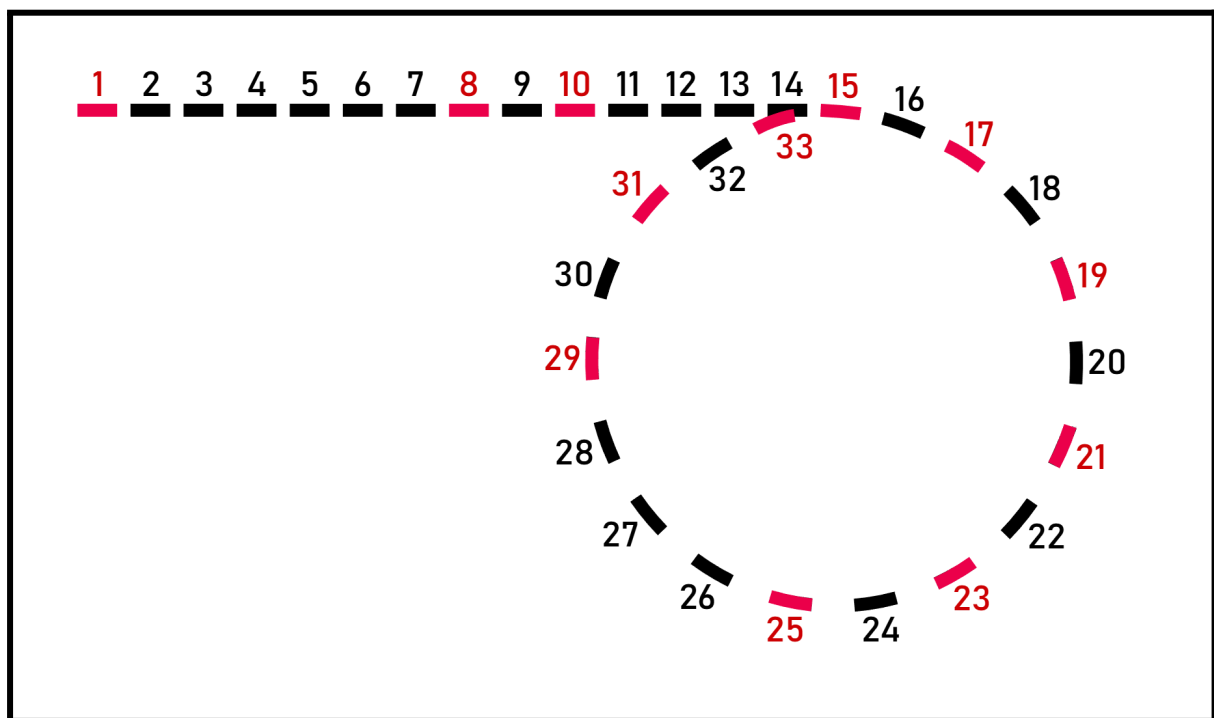
Esto es así porque hay dos secuencias que lo demuestran. La primera de ellas es la número “15”, cuando Hannah le pregunta a Louis el término científicamente correcto para referirse a una situación de competencia en donde todas las partes ganan y pierden lo mismo. En un principio, Louis parece no acordarse del término correcto, y cuando Hannah dice “científicamente correcto”, su madre se enoja porque le recuerda a Ian, su exesposo, por lo que le dice que mejor le pregunte a él y ella se va resignada a su cuarto. Sin embargo, al volver al “presente”, cuando Louis intenta convencer a Weber, Halpern y demás autoridades del campamento estadounidense a compartir información con los demás países, Ian dice “juego de suma cero”, es decir, el término correcto que buscaba Hannah. Eso repercute en su recuerdo del futuro, ya que se ve cómo Louis parece escuchar esas palabras y logra darle la respuesta a su hija antes de que termine de subir las escaleras.

El otro momento en donde sucede lo mismo, es decir, en donde la Louis del presente necesita “comunicarse” con la Louis del futuro, es en la resolución del conflicto del ejército chino (secuencia “23”). Cuando la protagonista obtiene el recuerdo futuro de ella misma en una fiesta a la que asiste el general Shang, se da cuenta que debe realizar una llamada a escondidas a su número privado y decirle unas palabras específicas en mandarín. Una vez que el general Shang le atiende el teléfono, Louis queda un par de segundos en silencio porque todavía no sabe cuáles son tales palabras, pero, a medida que va teniendo la visión (en donde el general mismo le susurra las palabras al oído), ella las puede ir repitiendo simultáneamente. Sin embargo, este punto no marcaría un punto de inflexión en las habilidades de Louis ni en la estructura de la trama porque ya ha sucedido antes.

Teniendo en cuenta esto, aparecen dos posibilidades para graficar la estructura narrativa de Arrival.

En primer lugar, si tomamos la secuencia “15” como punto de inflexión para que la línea temporal tome una curva, quiere decir que, desde la primera secuencia

hasta esa en concreto, la historia sería lineal y habría un bucle temporal recién en ese punto de la historia. El gráfico quedaría de la siguiente manera:



Fuente: Elaboración propia

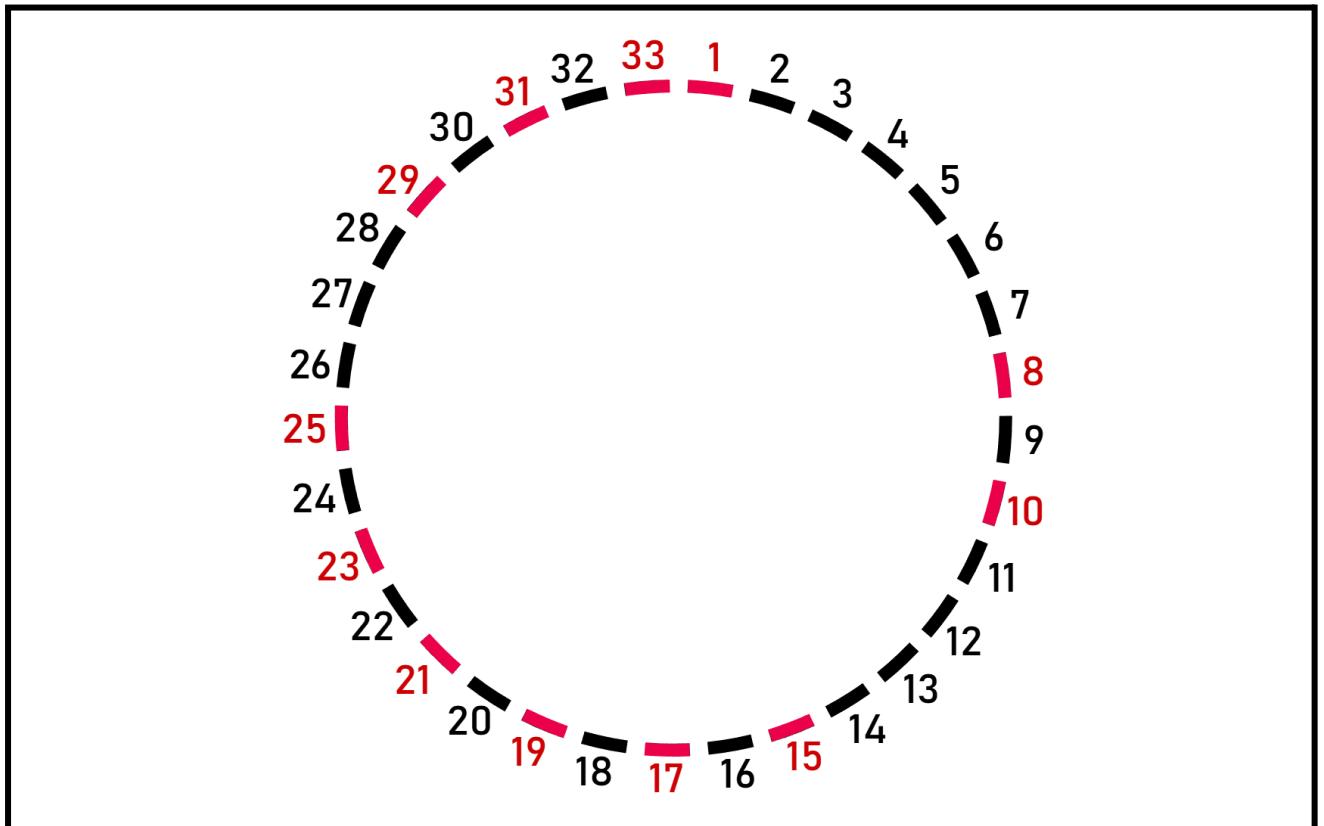
Sin embargo, esta opción no sería la indicada para tal representación temporal de la narrativa de la película. Esto es así porque, al poner el punto de inflexión en la secuencia “15” para recién curvar su línea temporal y convertirla en un círculo, estaríamos ignorando todas las visiones o recuerdos del futuro que han aparecido hasta ese punto, lo cual significa ignorar más de la mitad del largometraje (aproximadamente 1 hora y 20 minutos de película).

Por ejemplo, la primera secuencia ya es un recuerdo del futuro. Esto en verdad podría no llegar a tener importancia, ya que podrían ser imágenes que la protagonista en realidad no está viendo al igual que el espectador. Sin embargo, en la secuencia “18”, Louis le dice al heptápodo con el que se está comunicando que “tiene visiones de una niña que no conoce”. Al existir este diálogo, se explicita que ella también tuvo las visiones de su hija (todavía no nacida) a lo largo del film.

Por esta razón no se pueden ignorar la primera secuencia ni las otras dos (que también son recuerdos del futuro) que aparecen antes de la secuencia “15”. Según esto, la representación gráfica cambia. Es cierto que Louis puede no haber

sabido lo que significaban sus visiones en un comienzo y, por ende, mucho menos saber de la existencia de su capacidad de influir en tales recuerdos (así como también puede darse el caso inverso). Pero esto no quita el hecho que desde el primer momento ya está presente el cambio de su percepción del tiempo, sea consciente o inconsciente.

De esta manera, el gráfico queda de la siguiente manera:



Fuente: Elaboración propia

Conclusión

Luego de haber apreciado la representación gráfica de las distintas estructuras de las películas analizadas, se evidencia la diferencia que existe entre *Arrival* y las otras dos obras cinematográficas (*Pulp Fiction* y *Memento*).

Este análisis busca evidenciar la originalidad con que el cine puede construir y narrar historias a través de la imagen y el sonido.

¿Acaso el cine no es un medio de comunicación, así como lo son todos los tipos de arte? Si no es así, entonces ¿qué diferencia una película de un spot publicitario en una campaña electoral?

Sin lugar a dudas, el cine no solo cumple una función de entretenimiento, sino que también puede transmitir mensajes y reflexiones de gran profundidad. No es necesario buscarle un trasfondo filosófico y existencialista a una película “pochoclera” de acción, pero sí es cierto que hay algunas que te invitan a reflexionar. *Arrival* quizá da pie a la libre interpretación sobre varios elementos que muestra, pero uno de los que queda claro es la importancia que le da al lenguaje como herramienta y, a veces, como arma.

Basándose en la hipótesis Sapir-Whorf, que sostiene que el lenguaje influye en la percepción de la realidad, el director Denis Villeneuve y el guionista Eric Heisserer logran que *Arrival* adopte una estructura narrativa que refleja visualmente la concepción circular del tiempo. Así como los heptápodos emplean logogramas sin principio ni final, la película construye su relato de forma no lineal, comenzando con un recuerdo del futuro y desdibujando los límites entre pasado, presente y porvenir. Ante la imposibilidad de escapar de las ataduras del tiempo para contar todo lo mostrado en la película en tan solo un instante, contaron una historia que parecía lineal en un primer momento, pero que luego, con el análisis adecuado, se revela que era circular.

Entonces, ¿cuál es la evidente diferencia con respecto a las otras dos películas?

En primer lugar, *Pulp Fiction* presenta solamente una fragmentación narrativa que altera el orden cronológico de los sucesos; sin embargo, puede ser reorganizada y formar una secuencia lineal coherente. En cambio, *Arrival* presenta una estructura narrativa no lineal que, al vincularse con la hipótesis Sapir-Whorf y responder a un sistema de comunicación circular (los logogramas de los

heptápodos), intenta mezclar el pasado, el presente y el futuro para demostrar que dichas líneas temporales coexisten simultáneamente. Es decir, la primera obra comprende una complejidad en el montaje con un fin meramente artístico y disruptivo, mientras que la otra presenta una transformación conceptual del tiempo que impacta sobre la historia contada.

En segundo lugar, la película dirigida por Christopher Nolan también presenta una alteración en el orden cronológico de los sucesos narrados. Sin embargo, su diferencia con respecto a *Arrival* va un poco más allá. Mientras que *Memento* basa su no linealidad narrativa en la limitación cognitiva de Leonard (su protagonista) para simular su condición médica, en *Arrival* se mezclan las líneas temporales debido a la habilidad que Louise adquiere de comunicarse con el lenguaje de los heptápodos. En síntesis, la primera película intenta recrear una pérdida de continuidad temporal, mientras que la de ciencia ficción altera su linealidad narrativa porque intenta integrar el pasado y futuro como sucesos simultáneos debido a la adquisición de esa habilidad por parte de su protagonista.

Si con solo esta obra cinematográfica se puede demostrar no tan solo una gran originalidad narrativa sino también una nueva forma de contar historias y/o emitir mensajes, ¿no deberíamos darle más importancia a su implementación en los distintos tipos de comunicación?

Emitir un mensaje donde se mezclen las líneas temporales en el ámbito político y/o publicitario puede ser innovador y efectivo, pero hay un problema.

Por ejemplo, sería lindo pensar en un spot de campaña donde, para ganar al público, se muestre como “presente temporal” las consecuencias futuras de votar al candidato de la oposición (es decir, mostrar cómo estarían viviendo los ciudadanos del país en cuestión si deciden votar al otro candidato). También sería muy llamativo hacer una campaña publicitaria de algún producto o servicio que se divida en varios días, por ejemplo, y en cada uno se muestra un video: en el primero uno enigmático (el cierre de la historia), en el segundo algo que vaya dando forma a la historia (y que demuestre que se sitúa antes en el tiempo), y que en el tercero se conecten los tres videos para dar un sentido a todo (aunque se podría alargar más días si se quiere).

Así pueden existir varios ejemplos de la implementación del quiebre temporal en el mensaje de estos tipos de campañas. Sin embargo, en ambos contextos, siempre se busca un gran impacto en poco tiempo. Esto conlleva a la creación de

mensajes cortos y simples. Volviendo a los ejemplos, si se muestra como “presente temporal” lo que “sería si...”, la audiencia lo puede encontrar confuso, ya que es más directo mostrar “lo mal que fue (el gobierno anterior y opositor)” o “lo bien que es (mi gobierno)”. En el otro caso, una idea llamativa puede perderse por completo si se extiende por varios días, ya que la audiencia necesita ver el planteo de la solución o beneficio que ofrece el producto/servicio de manera inmediata.

Con esto a tener en cuenta, la implementación de este tipo de comunicación debe ser cuidadosa porque puede salir mal.

Sin embargo, así también hay casos en donde se han demostrado buenos resultados en la recepción de la audiencia. Principalmente, en los medios digitales.

Sabemos que la aplicación móvil “Tik Tok” cambió el ritmo de internet. El resto de plataformas similares, como Instagram y YouTube, han implementado el mismo formato de videos verticales cortos, donde, con solo un movimiento del dedo, aparece uno nuevo. Así también, los distintos creadores de contenido han tenido que adecuarse a este ritmo.

El ejemplo que queda perfecto para este caso es el del canal de YouTube “QuantumFracture”, a manos del divulgador científico José Luis Crespo. Tuvo que pasar de videos de, generalmente, veinte minutos, a *shorts* de solo un minuto. Como el contenido de los temas que tocaba son complicados de entender, sabía que la gente iba a tener que ver de vuelta el vídeo para entenderlo, ya que la información estaba bastante comprimida. José Luis tomó la decisión de hacer esos shorts como un video en bucle, aprovechando la repetición automática que tienen esos videos. Así, por ejemplo, en un video comienza diciendo: “Esta es una de las proezas de los ordenadores cuánticos...”, y cierra con una frase inconclusa a nivel edición y guion: “(...) Así que recuerda”. Sin embargo, al reproducirse el video nuevamente de manera automática, el mensaje queda completo (“Así que recuerda: esta es una de las proezas de...”) y da la sensación de infinidad al no tener un comienzo ni cierre claro.

Hay varios canales en los distintos medios digitales que utilizan este recurso, ya que es una manera efectiva y entretenida de enganchar a la audiencia y lograr que vean un video de un minuto, por lo menos, más de una vez. Esto, con el ritmo actual en internet, es más que un logro.

Quizá este ejemplo pueda ser llevado a las campañas de las que hablábamos antes, y así lograr un mensaje atemporal, o con las líneas de tiempo mezcladas, que sea efectivo.

A nivel comunicacional, la efectividad de un mensaje puede ser fácil o difícil de conseguir, dependiendo del objetivo principal que se tenga. Se hace aún más complicado todavía cuando ese mensaje va dirigido a una audiencia considerable. Sin embargo, cuando logra tal efectividad, logra cosas que, como se ve en Arrival, ni el arma más potente de la historia podría.

La comunicación está en todos lados. Solo es cuestión de percatarse de ella y usarla con todo el provecho posible.

BIBLIOGRAFÍA

Abel, R. (1994). *El Cine Va a la Ciudad: Cine Francés, 1896-1914*. Berkeley, Estados Unidos. University of California Press.

Altman, R. (2004). *Silent Film Sound*. Nueva York, Estados Unidos. Columbia University Press.

Baron, N. S. (2015). *Words Onscreen: The Fate of Reading in a Digital World*. Nueva York, Estados Unidos. Editorial Oxford University Press.

Bazin, A. (1991). *¿Qué es el cine?* Madrid, España. Editorial Rialp.

Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. Nueva York, Estados Unidos. Columbia University Press.

Bordwell, D., Smith, J. y Thompson, K. (2010). *Film History: An Introduction* (3.^a ed.). Nueva York, Estados Unidos. Editorial McGraw-Hill.

Canudo, R. (1923). *Manifiesto de las Siete Artes*. París, Francia. Revista Gazette de Sept Arts.

Cirera, M. (1986). *Breve historia del cine*. Barcelona, España. Editorial Alhambra.

Chiang, T. (1998). *Story of Your Life*. Nueva York, Estados Unidos. Editorial Tor Books.

Crafton, D. (1999). *The Talkies: American Cinema's Transition to Sound, 1926–1931*. Berkeley, Estados Unidos. University of California Press.

Crystal, D. (2014). *Internet Linguistics: A Student Guide*. Londres, Inglaterra. Editorial Routledge.

Danesi, M. (2017). *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet*. Londres, Inglaterra. Editorial Bloomsbury.

Dick, P. K. (1962). *El Hombre en el Castillo*. Nueva York, Estados Unidos. Editorial Putnam.

Dickson, W. K. L. y Dickson, A. (1895). *History of the Kinetograph, Kinetoscope and Kinetophonograph*. Nueva York, Estados Unidos. The Century Magazine.

Evans, V. (2017). *The Emoji Code: How Smiley Faces, Love Hearts and Thumbs Up Are Changing the Way We Communicate*. Londres, Inglaterra. Editorial Michael O'Mara Books.

Eyman, S. (1997). *The Speed of Sound: Hollywood and the Talkie Revolution, 1926–1930*. Nueva York, Estados Unidos. Editorial Simon & Schuster.

Figueroa Candia, M. (2010). *Elementos teóricos de la hipótesis Sapir-Whorf aplicados a la oposición letrado / iletrado: escritura, oralidad y visión de mundo*. Concepción, Chile. Universidad de Concepción.

Holzer, J. (2001). *The Use of Words in Public Space*. Cambridge (MA), Estados Unidos. Editorial MIT Press.

Kay, A. (2013). *The Early History of Smalltalk*. In T. M. Swift & D. Ungar (Eds.), *History of Programming Languages*. Cambridge (MA), Estados Unidos. Editorial MITminne Press.

Kay, P. y Kempton, W. (1984). *What is the Sapir-Whorf Hypothesis?* Michigan, Estados Unidos. Editorial John Wiley & Sons.

Layton, J. y Pierce, D. (2015). *The Dawn of Technicolor, 1915–1935*. Rochester, Estados Unidos. Editorial George Eastman House.

Le Guin, U. K. (2008). La mano izquierda de la oscuridad. Barcelona, España. Editorial Minotauro.

Loiperdinger, M. y Elzer, B. (2004). Lumière's Arrival of the Train: Cinema's founding myth. Minneapolis, Estados Unidos. Revista University of Minnesota Press.

Magritte, R. (1966). The Treachery of Images: A Study of Visual Language. Nueva York, Estados Unidos. Editorial MoMA Press.

McCulloch, G. (2019). Because Internet: Understanding the New Rules of Language. Nueva York, Estados Unidos. Editorial Riverhead Books.

Milner, R. M. (2016). The World Made Meme: Public Conversations and Participatory Media. Cambridge (MA), Estados Unidos. Editorial MIT Press.

Misek, R. (2010). Chromatic Cinema: A History of Screen Color. Chichester, Reino Unido. Editorial Wiley-Blackwell.

Musser, C. (1994). The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907. Berkeley, Estados Unidos. Revista University of California Press.

Nauman, B. (1990). Neon Language: Art and Perception. Chicago, Estados Unidos. Editorial University of Chicago Press.

Nolan, C. (Director) (2000). Memento [Película]. Estados Unidos. Newmarket Capital Group.

Orwell, G. (1949). 1984. Londres, Inglaterra. Editorial Secker & Warburg.

Spake, N. (1 de agosto, 2015). Top 10 Non-Linear Narratives in Movies. WatchMojo. Recuperado de:
<https://www.watchmojo.com/articles/top-10-non-linear-narratives-in-movies>

Pineda Pacheco, D. (27 de septiembre, 2024). 10 Best Movies With Non-Linear Narratives, Ranked. Collider. Recuperado de: <https://collider.com/non-linear-movies-best-ranked/>

Raffino, C. (2024). Cine. Buenos Aires, Argentina. Editorial Etecé.

Roberts, A. (2015). The Language of Star Trek: How Klingon and Other Sci-Fi Languages Impact Real-Life Culture. Londres, Inglaterra. Editorial HarperCollins.

Sabeckis, C. (2010). El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica. La Rioja, España. Dialnet, Universidad de La Rioja.

Sapir, E. (1921). El Lenguaje: Introducción al estudio del habla. Ciudad de México, México. Editorial Fondo de Cultura Económica.

Sapir, E. (1929). The Status of Linguistics as a Science. Oakland, Estados Unidos. Editorial Linguistic Society of America.

Shifman, L. (2013). Memes in Digital Culture. Cambridge (MA), Estados Unidos. Editorial MIT Press.

Sinyard, A. (22 de marzo, 2011). Top 10 Best Nonlinear Films. The Script Lab. Recuperado de: <https://thescriptlab.com/features/the-lists/971-top-10-best-nonlinear-films/>

Stevens, A. (30 de diciembre, 2023). 10 Best Non-Linear Movies That Play With Time. Screen Rant. Recuperado de: <https://screenrant.com/best-non-linear-movies/>

Tarantino, Q. (Director) (1994). Pulp Fiction [Película]. Estados Unidos. Miramax Films.

Vee, A. (2017). Coding Literacy: How Computer Programming Is Changing Writing. Cambridge (MA), Estados Unidos. Editorial MIT Press.

Villeneuve, D. (Director) (2016). Arrival [Película]. Estados Unidos. Paramount Pictures.

Weiner, L. (1982). Statements. Nueva York, Estados Unidos. Editorial The Press of the Nova Scotia College of Art and Design.

Whorf, B. L. (1940). Science and Linguistics. Massachusetts, Estados Unidos. Editorial Technol. Rev.



UCASAL

FACULTAD DE
ARTES Y CIENCIAS

HOJA DE EVALUACIÓN

Licenciatura de Comunicaciones
Sociales

Tema: Diferencia narrativa de la obra
cinematográfica *Arrival* (2016) con respecto a
Pulp Fiction y *Memento*, desde el marco
conceptual Sapir-Whorf.

Tomás Alejandro Arquiza
Estudiante

Javier Yazlle Herrero
Director de Tesis

Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....