Vidas cruzadas, o el laberinto de Borges

JORGE PRAGA TERENTE

La obra de Robert Altman siempre ha tenido un cierto toque de singularidad, integrada por films en general nada placenteros y en clara discordancia con las tendencias dominantes o de éxito. En sus veintitantas películas, de las que en España se han estrenado unas quince, solamente se puede contar con una de clara comercialidad y grandes taquillas, *M.A.S.H.* (1970), cuyo éxito desencadenó incluso una serie de televisión, y permitió a Altman contar con el suficiente apoyo económico para emprender otros proyectos mucho más elitistas, que fueron poco a poco minando su crédito hasta el cierre prácticamente total con *Popeye* (1980).

La especial personalidad de este autor le ha llevado en muchas ocasiones a enfrentarse abiertamente a moldes clásicos, en un intento de renovación pero también de búsqueda de un espacio propio. Es el caso del atrevido *Buffalo Bill* (1976) —cuyo título original, *Buffalo Bill y los Indios, o Lección de Historia de Sitting Bull* ya nos ponía en guardia—, o de su original visión del Marlowe de Raymond Chandler en *El largo adiós* (1973). Su mirada a veces excesivamente intelectual, distante del espectáculo y del espectador, ha determinado una carrera intermitente y que en los años ochenta casi desapareció, hasta su inesperado éxito en 1991 con *El juego de Hollywood*, aplaudida por la crítica e incluso por la industria norteamericana a la que sometía a una visión feroz; también en taquilla obtuvo buenos rendimientos, lo que le permitió afrontar con presupuesto creciente *Vidas cruzadas* (1993) y posteriormente *Prêt-á-porter* (1995), que ha sido el comienzo de un nuevo hundimiento, tal vez el último, aunque Altman, nacido en 1920 en Kansas City —a la que homenajea

en su último film de 1996— todavía está repleto de proyectos, entre los que se incluye la segunda parte de aquella gran obra coral que fue *Nashville* (1975).

Vidas cruzadas tuvo una triunfal presentación en el Festival de Venecia, e inmediatamente centró la atención de la crítica europea, obteniendo entre otras distinciones el César francés. «Durante muchos años no ha habido, ni habrá, otro film de ambiciones tan universales ni resultados tan concluyentes», decía al cerrar su crítica Esteve Riambau en Dirigido[1]. Como ocurre también con otros muchos directores, desde Woody Allen a Hal Hartley, el eco en su país fue mucho menor.

Independientemente de la valoración que se haga de sus resultados, es indudable que Altman plantea con gran ambición un proyecto cinematográfico de rara originalidad: frente a la tradición evasiva de la «fábrica de sueños», orientada a la creación de géneros que se desarrollan en un cosmos autosuficiente, este film se nutre de los mismos materiales y casi de la misma naúsea que recibimos en nuestra percepción cotidiana. La vida fragmentaria y fragmentada, la sinrazón de los días, las pequeñas y anónimas miserias de la gran urbe, están entre los hilos que moviliza la película. Con ello se coloca en el centro de nuestro tiempo, de nuestro espacio ciudadano y personal, y en este acto especular queda un margen para la reflexión que origina la autocontemplación.

A) La obra hacia fuera

Pero tampoco es *Vidas cruzadas* una obra aislada; entronca con un gran torrente de textos interrogativos de nuestra agitada posmodernidad, textos no explicativos sino testimoniales, textos que son capaces de hacer preguntas, las buenas preguntas que Wittgenstein reclamaba como piedra angular de la filosofía auténtica; las respuestas llegarán solas. Por eso abrimos el análisis buscando en primer lugar cómplices contemporáneos del film de Altman, más abundantes en el campo literario que en el cinematográfico, pues la base industrial de éste cada vez cercena más la experimentación, y buena cuenta se da de esta estrecha concepción financiera en *El juego de Hollywood*. De la literatura parte precisamente nuestro autor, y de una obra y un autor ciertamente singular.

1. Esteve Riambau: «El juego de América», en *Dirigido* nº 222, marzo 1994, p.63.

A1. Raymond Carver

Carver ha sido un escritor realmente seminal para la literatura de su tiempo, de nuestro tiempo. Su temprana desaparición (murió a los cuarenta y ocho años) dejó su producción en sólo cuatro libros de relatos cortos, más alguno de poemas; pero aún así su influencia es enorme, sintetizada en toda una corriente literaria que le tiene como centro, el «realismo sucio». Su estilo seco, exacto, evoca a veces a otras escrituras poderosas como las de Truman Capote, o Salinger, en las que siempre se envidia su facilidad para ir al grano, de llegar sin titubeos al corazón del problema.

Las características temáticas de la obra de Carver parecen oponerse a su utilización cinematográfica: son breves biografías inconclusas y sin un punto de arranque nítido, una especie de página arrancada de un libro vital que desconocemos en su mayoría; y se nutren de gente vulgar, con escasísimos ribetes psicológicos, embarcados en una anécdota leve y azarosa que desde luego no va a cambiar su suerte. Poca, poquísima sustancia para un largometraje.

«Considero la obra de Carver un solo cuento, pues sus cuentos son todos incidentes, cosas que ocurren a la gente», afirma Altman en el prólogo al libro que reúne los relatos utilizados en el film[2]. El carácter unitario de estos cuentos reside en una hermandad misteriosa, más negativa que positiva, pues «tratan más de aquello que no sabemos que de lo que sabemos», como dice en otro momento el director. Y con estos materiales va a edificar una obra que no sólo se confiesa realista en su temática, sino ante todo en su arquitectura: «la película podría seguir eternamente, porque es como la vida misma».

La originalidad de Altman va a consistir en elaborar un armazón que le permita servirse de Carver tal como se ofrece en su obra, potenciando tres características realmente heterodoxas para la construcción de un guión: fragmentariedad, narraciones inconclusas, y levedad azarosa de las anécdotas. Pero son también rasgos que abundan en muchos de los discursos artísticos que nos rodean, muy posiblemente porque sean constituyentes de nuestra percepción existencial. Vamos a señalar algunos.

2. Raymond Carver: *Short Cuts*, con prólogo de Robert Altman, Anagrama, Barcelona, 1994.

A2. Preeminencia del fragmento

Narrar supone, como es sabido, tomar decisiones continuas sobre tiempos y espacios. El desarrollo dramático, tanto en cine como en literatura, se da por la sucesiva incardinación de fragmentos que van componiendo un tiempo diegético y deslizando un espacio de variable topología. En la adecuada concatenación de estos elementos se urde un recorrido global que acaba por absorber y diluir sus partes hasta hacerlas irreconocibles en la memoria del receptor, que solo retiene una trayectoria completa a la que cree haber asistido en su totalidad.

Para esta operación el cine dispone de recursos heredados de la literatura, como ya señaló Eisenstein en un célebre ensayo[3], pero también ha elaborado una serie de reglas de ensamblaje específicas —las leyes del *raccord*, las graduaciones de la planificación, las convenciones para las elipsis, la homogeneidad del espacio...— entre cuyas finalidades se cuenta desde luego la sutura de los distintos planos y secuencias, suavizando la violencia visual que supone el cambio repentino de ubicación o el trastoque del flujo temporal; incluso algo tan divergente con la percepción real como son las acciones paralelas se incorporan al desarrollo narrrativo desde los tiempos de Porter, sin ningún esfuerzo para el receptor.

Otras teorías, como las aportadas por los primeros cineastas soviéticos, han tratado de forma muy diferente la conjunción de planos, buscando la confrontación o la explosión poética allí donde el montaje clásico sólo buscaba la sutura, pero el resultado final tambien disolvía el fragmento en unidades superiores.

De esta operación se hace cargo ejemplar y explícitamente *Blow-Up*, la película dirigida en Londres en 1967 por Michelangelo Antonioni. Hay un momento en que el protagonista, un joven fotógrafo de moda de aquellos cenitales años sesenta, toma una serie de instantáneas en un solitario parque; por azar, algunas de ellas recogen efusiones amorosas de una pareja, que acaba por advertir muy contrariada la presencia de la cámara fisgona. Hasta aquí nada relevante para construir una historia, ningún enigma salvo el inquietante silencio que envuelve al parque solitario. Pero la extemporánea reacción de la mujer, que amenaza al fotógrafo y le visita posteriormente en su casa con extraño empeño seductor, desata la intriga sobre los hechos *rodados*, y tras una apasionante búsqueda en

3. S.M.Eisenstein: «Dickens, Griffith y el film de hoy», en *Teoría y técnica cinematográficas*, Rialp, Madrid, 1959.

el laboratorio se acaba por descubrir un orden narrativo para lo sucedido, una cadena de intenciones que se visualizan en las tomas convenientemente ampliadas —juego de planificación—, que muestran la preparación y consumación de un asesinato. Las imágenes iniciales, azarosas y desechables, han dado paso a una narración que las envuelve y necesita, con las que se reconstruyen unos hechos que disuelven su individualidad y contingencia.

Lo llamativo de este ejemplo es su doble juego, desvelando la textura de la narración —simples fotogramas aislados— al mismo tiempo que la posibilita fagocitando sus componentes; pero en el cine dominante de nuestros días es muy improbable encontrarse con productos que revelen su entramado —de ahí la excepcionalidad de la obra de Altman.

Sin embargo en la literatura contemporánea se puede rastrear con facilidad obras que jueguen con la preeminencia del fragmento, y que puedan iluminar el empeño de Altman: recordemos que la novela capital de Julio Cortázar, *Rayuela*, se abre con un «Tablero direccional», en el que marca varios recorridos por sus capítulos, más los que imaginativamente se quieran construir. Y otro autor clave de nuestra época, Italo Calvino, inagura en *Si una noche de invierno un viajero* una trama tras otra, abandonándolas en cuanto el lector comienza a sumergirse en ellas. Y con Italo Calvino podemos desembarcar en el «Oulipo», el célebre e imaginario «taller de literatura potencial», en el que los Queneau, Le Lionnais, Duchamp o Perec confeccionaron sus historias con todos los resortes combinatorios que la lengua —potencialmente— puede ofrecer. Entre ellas hay una que por su estructura puede hermanarse con la película de Altman: *La vida instrucciones de uso*, la obra decisiva de Georges Perec, a la que dedicó diez años de trabajo; en ella se cuenta a través de 99 capítulos la vida hacia atrás de las personas y las cosas que en un momento dado —el veintitrés de julio de mil novecientos setenta y cinco, a las ocho de la tarde— moran en el interior de un edificio parisino. Un minucioso recorrido que en cada capítulo arranca de un gesto, o de la forma de un jarrón, o de un rayo de sol que entra por la ventana. Parte por parte, sirviéndose del mismo juego que obsesiona a alguno de los vecinos, y que Perec anuncia en la primera página de su novela: el puzzle.

> «Al principio el arte del puzzle parece un arte breve, un arte de poca entidad, contenido todo él en una elemental enseñanza de la Gestalttheorie; el objeto considerado no es una suma

de elementos que haya que aislar y analizar primero, sino un conjunto, es decir, una forma, una estructura: el elemento no preexiste al conjunto, no es ni más inmediato ni más antiguo, no son los elementos los que determinan el conjunto, sino el conjunto el que determina los elementos: el conocimiento del todo y de sus leyes, del conjunto y su estructura, no se puede deducir del conocimiento separado de las partes que lo componen: esto significa que podemos estar mirando una pieza de puzzle tres días seguidos y creer que lo sabemos todo sobre su configuración y su color, sin haber progresado lo más mínimo: sólo cuenta la posibilidad de relacionar esta pieza con otras, sólo las piezas que se hayan juntado cobrarán un carácter legible, cobrarán un sentido: considerada aisladamente, una pieza de un puzzle no quiere decir nada; es tan sólo pregunta imposible, reto opaco.»[4]

¿Y cuál es el puzzle que compone Perec con sus 99 piezas? Algo tan irrelevante, tan insignificante como esa escena de interior o ese conejo que culmina el esfuerzo, inútil como novedad pues casi siempre se conoce la figura que se ha de componer: Perec ofrece como logro final *el presente*, la delgadísima capa de tiempo que es la vida en marcha, imparable y olvidable en su particularidad, y que no desemboca en nada que no sea su inmediata extinción. Y esto le emparenta con el film de Altman.

A3. Ausencia de clausura

El final del libro de Perec es en realidad su comienzo, pues de ese atardecer de finales de junio y de ese número 11 de la calle Simon-Crubellier se ha arrancado para atrás en busca de las raíces del presente: y nada se concluye al final del puzzle, salvo la consecución de ese momento que rápidamente se diluye en el siguiente y en el siguiente.

Algo de esto hay también en Carver, que suele liquidar la ligera anécdota con un punto final que deja casi todo colgando. Y que ha contagiado a otros autores, como se aprecia en los relatos breves de Tobías Wolf reunidos en *De regreso al mundo*, o en *Rayuela*, que finaliza un poco

4. Georges Perec: *La vida instrucciones de uso*, Anagrama, Barcelona, 1992, p. 13.

retóricamente con la inacabable llamada entre dos capítulos. También Italo Calvino abandona a Cósimo en *El barón rampante* disolviendo la acción entre su materialidad más pura, aquella que en épocas predigitales siempre soportaba la escritura: la tinta y sus filigranas en el papel. Y Brett Easton Ellis, el novelista testigo del horror y el vacío de la juventud yanqui que tantos epígonos está dejando en la literatura española, se muestra incapaz de ofrecer un cierre a su más espeluznante pesadilla, *American Psycho*, limitándose a anotar: «No hay salida».

Frente a estas experiencias artísticas de nuestra época, recordemos que el relato clásico imponía siempre un final definitorio: en films de los cuarenta o los cincuenta el «Fin» o el «The end» era siempre redundante. Y es que este tipo de relatos ambicionaba la construcción de un sentido capitular para la acción: la aportación de un saber o de una experiencia que permitiese afrontar la vida sin angustia interior o sin enemigo exterior. El relato era un trayecto empírico —que el buen espectador vivía como propio— que aportaba la madurez para un porvenir seguro y feliz, y resuelto el conflicto la narración se disolvía en un futuro sin tiempo dramático. Pero para ello se precisa una topología interior a la obra que localice las carencias de los personajes, y los movimientos que deben hacer para colmarlas, y desde este punto de vista entendemos mejor el agujero negro que arrastra la obra de Brett Easton Ellis, pues sus personajes creen no tener carencias por estar plenamente rodeados de los objetos que ambicionan —incluso se describe la «psicología» de cada uno por las marcas comerciales de lo que poseen—, y además todo es posible para ellos, hasta las experiencias límite del sexo y la muerte.

Las últimas obras de Altman concuerdan con esta ausencia de clausura que parece marcar muchos discursos artísticos contemporáneos: *El juego de Hollywood* se cierra con un final tan artificioso —música dulzona, sol y flores, el beso de la pareja, y encima un «The end» que llevaba años sin verse en la pantalla— que no es sino un guiño, un metafinal planeado desde dentro de la película por un enigmático guionista que ya se deja oír desde la primera secuencia. Y en *Prêt-á-porter* la sucesión un poco caótica de desfiles y ambientes de moda se cierra con uno más, pero no uno cualquiera: el que devuelve el cuerpo etéreo de las modelos a su desnudez total, desvelándolas como pobre amasijo de huesos y humores, cuerpos de campo de concentración y nunca de cánones de belleza y deseo.

Sin clausura, el relato se parece demasiado a la vida, como ella queda suspendida en presentes inciertos que sólo se pueden someter a la ley segura de la muerte. Por ello el final no es sólo una frontera legal o física de la obra de arte, sino que es su radical oposición a la muerte, pues ofrece un futuro feliz, y por tanto eterno, al cosmos de la obra. Esta relación entre la clausura y la muerte fue muy clarividentemente establecida por Pasolini en un texto añejo:

> «El hombre se expresa principalmente con su acción —no entendida como una mera acción pragmática— porque con ella modifica la realidad e incide en el espíritu. Pero esta acción suya carece de unidad, o sea de sentido, hasta que no se haya consumado. Puede haber un hombre honesto que, a los sesenta años, cometa un delito: esta acción censurable modofica todas sus acciones anteriores y, por consiguiente, se presenta distinto del que siempre fue. Por lo tanto, es absolutamente necesario morir, porque, mientras estamos vivos, carecemos de sentido, y el lenguaje de nuestra vida (con el que nos expresamos, y al que, por lo tanto, atribuímos la máxima importancia) es intraducible. La muerte realiza un rapidísimo montaje de nuestra vida: o sea selecciona sus momentos verdaderamente significativos (inmodificables ya por otros posibles momentos contrarios o incoherentes), y los ordena sucesivamente, haciendo de nuestro presente, infinito, inestable e incierto, y por lo tanto lingüísticamente no descriptible, un pasado claro, estable, cierto y por lo tanto, lingüísticamente bien descriptible».[5]

A4. El laberinto del azar

La elección de la trama narrativa está sometida a una intención general que va escogiendo o rechazando jalones con los que construir una línea de avance. Tal es la metáfora vectorial que mejor resume esta idea clásica del cuento: La línea unidireccional, A ——> B , en la que cada

5. Pier Paolo Pasolini: «Discurso sobre el planosecuencia o el cine como semiología de la realidad», en *Problemas del nuevo cine*, Alianza Editorial, Madrid, 1971, pp. 67-68.

punto que la conforma carga con todos los anteriores y precisa de los siguientes hasta alcanzar el fin B, que a veces es el reinicio de A (engrosado por el saber que depara la narración) y otras la consecución de algo nuevo pero necesario desde que A se quebró.

En este trayecto seguro para alcanzar la seguridad, hay una palabra que debe excluirse de su arquitectura: el azar. Nada queda confiado a la casualidad, pues todo está bajo el reinado de la causalidad para alcanzar B. Permitir que la trama quede confiada a una combinación de cartas del tarot, como hace Calvino en *El castillo de los destinos cruzados*, es cambiar la necesidad de la narración —su carácter ejemplar e intersubjetivo por tanto— por lo incidental y contingente, en definitiva por lo In-significante.

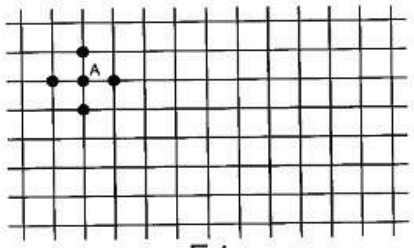
Y sin embargo la idea de una narración no predeterminada planea reiteradamente. Paul Auster recorre en *El cuaderno rojo* la cadena de casualidades que le han llevado a estar donde está, e incluso a germinar la primera página de alguna novela. Bajo este embrujo se desarrolla la formidable —y no clausurada pesadilla de *La música del azar*, o el personaje del estanquero en *Smoke*, que efectuaba todos los días a la misma hora y en el mismo lugar idéntica foto, salvo en los personajes que aleatoriamente se incorporaban al encuadre.

Si el azar forma parte de nuestras estrategias, el firme vector que metaforizaba el trayecto del relato clásico se escinde en múltiples cortaduras, salidas, vueltas y revueltas que no se sabe dónde van; esta operación de borrado acaba finalmente desembocando en la vieja idea del laberinto, y tras él su principal valedor: Jorge Luis Borges.

En varias de sus obras, de tan difícil clasificación, introduce el autor argentino alguna maraña como clave: la geometría euclídea o cartesiana, la cábala, la biblioteca infinita, las aporías sobre el movimiento, los espejos...con los que elabora una trama en la que los personajes casi nunca ocupan el papel central. El laberinto más ambicioso que posiblemente urdió está en el célebre cuento *El jardín de senderos que se bifurcan*. Con su habitual ropaje de intriga y pseudoreferencias documentales, se nos conduce a un autor chino del siglo XIX, Ts'ui Pên, retirado de la vida política para escribir una novela más amplia que cualquier otra, y «edificar un laberinto en el que se perdiesen todos los hombres». Tras trece años de trabajo deja una extraña novela, y ningún rastro del laberinto, hasta que por fin uno de sus descendientes encuentra —por absoluto azar— al hombre que ha desvelado el misterio de Ts'ui Pên:

> «En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras. Ts'ui Pên opta —simultáneamente— por todas. *Crea*, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. De ahí las contradicciones de la novela. Fang, digamos, tiene un secreto; un desconocido llama a su puerta; Fang resuelve matarlo. Naturalmente, hay varios desenlaces posibles: Fang puede matar al intruso, el intruso puede matar a Fang, ambos pueden salvarse, ambos pueden morir, etcétera. En la obra de Ts'ui Pên, todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones. Alguna vez, los senderos de ese laberinto convergen: por ejemplo, usted llega a esta casa, pero en uno de los pasados posibles usted es mi enemigo, en otro mi amigo».[6]

La novela es entonces el laberinto perfecto, por infinito, en tiempo y espacio. Cada nudo A de la trama da origen a varios, que a su vez se bifurcan en otros, y éstos en otros... Su estructura podría ser el de la figura (F. 1), si optamos por un trazado cuadrangular (Perec lo habría ensayado octogonal), en el que las líneas son infinitas en cantidad y longitud.Cada trayectoria sería una historia, pero esta obra quiere contenerlas todas, pues todas importan por igual. No hay clausura y tampoco significación, ya que cualquier recorrido es igualmente posible, dentro de una combinatoria general que trivializa cualquiera de sus componentes reduciéndolos a cuantificaciones.



F.1

B) La obra hacia dentro

Vamos ahora a estudiar más de cerca *Vidas cruzadas*, ateniéndonos a las peculiaridades de su estructura, pero arrancando de los puntos de vista que se han elaborado en el apartado anterior, y que trataban de conectar esta obra con otras de su tiempo.

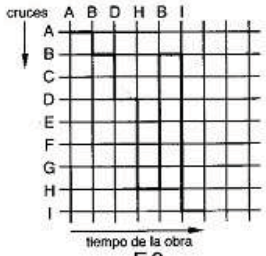
6. Jorge Luis Borges: *Obras completas*, Ultramar Ediciones, Madrid, 1977, p. 478.

B1. Estructura narrativa

Vidas cruzadas parte de ocho cuentos de Carver, diseminados en sus cuatro colecciones de relatos, más un poema, *Limonada*, que se emplea de forma indirecta, y un último cuento escrito por Altman y su coguionista Frank Barhydt.

Esas historias, que en Carver eran totalmente independientes entre sí, y que estaban ambientadas en pequeñas ciudades del estado de Washington, se trasplantan a los arrabales de Los Angeles y se aglutinan en un mismo tiempo: tres dios con sus respectivas noches; además, las anécdotas carverianas, demasiado estrictas para el cine, se expenden hacia adelante y hacia atrás, engrosándolas con nuevos matices y personajes. Pero lo que da un atractivo especial a la base literaria es el cruce posterior que se hace con estos materiales: a través de distintas rimas y enlaces —relaciones familiares, vecinales, encuentros en bares, sorpresas del azar, accidentes, problemas comunales...— se va saltando de uno a otro, en secuencias de escasos minutos o incluso segundos, componiendo un magma caótico en el que no se sabe hacia dónde se avanza ni se encuentra un sentido a lo que sucede, tanto en cada historia aislada como en su alternancia.

Podría trazarse (F. 2) un esquema del tiempo en que se van cruzando las distintan vidas particulares del film; si estas son A,B,C,D,E,F,G,H e I, la entrada de cada una de ellas ocuparía un espacio narrativo que oscurecería a las demás, dando lugar a una trayectoria (subrayada en el esquema) encadenada con fragmentos: ABDHBI..., pero que también podría haber sido otra muy distinta: tras A se saltaría a C, o a D, o a E, con la misma legitimidad narrativa, pues el cambio se debe a razones incidentales o de simple rima —una puerta que se cierra, la televisión que emite el mismo programa—, y resultaría otra película distinta a la anterior, pero isomorfa en contenidos y ritmos aunque recogiera nuevos fragmentos de las mismas vidas, desdeñados o tapados en la elección anterior. Todas las variaciones son posibles, y sometidas al mismo saldo diegético, pues estos fragmentos elegidos aleatoriamente nunca se disuelven en una narración superior; por el contrario, se ciñen a su condición de fogonazo incidental, y su



F.2

suma sólo arroja el paso del tiempo, acumulativo y ciego.

Reaparece aquí la idea del laberinto borgiano; la trayectoria del film, sometido al juego de la combinación y el azar, abandona su firmeza rectilínea y se bifurca en incontables senderos como los que pensaba Ts'ui Pên, siendo la película sólo un recorrido entre los que integran la inabarcable totalidad. ¿Y cuál es el puzzle que componen estos fragmentos, que en su audacia rítmica atrapan obsesivamente nuestra atención? Uno muy similar al que con tonalidades diferentes elabora Georges Perec: el del presente, incierto e imparable; esos tres días de Los Angeles, marcados solamente por nuestro fisgoneo en ellos, pero en los que no somos capaces de extraer una experiencia enriquecedora y triunfadora frente a la angustia, ni desplazarnos progresivamente hacia un final que sólo puede ser la reiteración de ese tiempo frágil y oscuro.

B2. El laberinto y la ciudad

¿Cuál es la localización urbana que Altman escoge para su obra? En el prólogo a los cuentos de Carver lo explica claramente: «Deseábamos situar la acción en un vasto contexto suburbano para que los personajes se pudieran conocer de manera fortuita, en un Los Angeles sin explotar, que es también el país de Carver; no Hollywood ni Beverly Hills, sino Downey, Watts, Compton, Pomona, Glendale..., barrios americanos de las afueras, nombres que se oyen en los partes sobre el estado de las carreteras».

Los planos iniciales del film nos muestran desde las alturas, a través de unos helicópteros que fumigan una plaga de la fruta, una ciudad que en la noche adopta la forma reticular de las figuras dibujadas anteriormente, con esas calles rectilíneas marcadas por puntos iluminados cruzándose en la noche. Son planos a los que el cine de los últimos años ha recurrido en varias ocasiones, la gran explanada iluminada ante las colinas de Hollywood, tan cara al cine de Spielberg y que sirve de fondo a las primeras andanzas del alienígena de *E. T.*

Por esa ciudad se van a deslizar y combinar las vidas privadas, pero para su elección debemos contar con más motivos que esa claridad geométrica que también se encuentra en otras urbes estadounidenses, y a ello se aplica con gran brillantez Roland Barthes:

> «Las ciudades cuadrangulares, reticulares (Los Angeles, por ejemplo) producen, digamos, un malestar profundo; ellas hieren nuestro sentimiento cenestésico de la ciudad, que exige que todo espacio urbano tenga un centro donde ir, de donde volver, un lugar completo en el cual soñar y por referencia al cual dirigirse o retirarse, en una palabra inventarse. Por múltiples razones (históricas, económicas, religiosas, militares), Occidente no ha hecho más que comprender demasiado bien esta ley: todas sus ciudades son concéntricas; pero también conforme al movimiento mismo de la metafísica occidental, para la cual todo centro es el lugar de la verdad, el centro de nuestras ciudades está siempre lleno: lugar marcado, es donde se ensamblan y condensan los valores de la civilización: la espiritualidad (con las iglesias), el poder (con los despachos), el dinero (con los bancos), la mercancía (con las grandes tiendas), la palabra (con los ágoras: cafés y paseos): ir al centro, es reencontrar la "verdad" social, es participar de la soberbia plenitud de la "realidad"».[7]

Estamos en la ciudad sin centro, sin verdad, en la que los desplazamientos carecen de identidad, de dirección jerarquizadora; sólo obedecen a razones particulares, insignificantes. Esa ciudad es como el enrejado del laberinto, y así nos la muestran los fotogramas que cierran el film, encadenados con parcelas del mapa de Los Angeles que se funden en total identidad anónima. La pesadilla borgiana del laberinto infinito evoca en este entramado de calles que se metamorfosean en sí mismas a la estructura del fractal matemático, la figura que la informática contemporánea ha creado y que se caracteriza por reproducir en cualquiera de sus partes el mismo aspecto gráfico, y el mismo que presenta la totalidad de la figura.

Las expectativas de vida que arrastran los personajes del film sobre ese cruce de caminos están machaconamente indicadas en una canción, que abre y cierra el film, y cuya letra reza así de explícita:

> Si buscas un arco iris
> sabes que primero lloverá.

7. Roland Barthes: *L'empire des signes*, Editions d' Art Albert Skira, Geneve, 1970, p. 43.

Durante un momento eres feliz,
al otro sólo queda dolor.
Sí, eres prisionera, yo soy prisionera de la vida.
La vida es buena, es mala,
la vida está entre ambos.
Lo inesperado, la incertidumbre hace aguantar.
Ya sabes lo que digo.
Un día eres la dueña del mundo,
al otro, el mundo se adueña de tí.
Un día dices que es mentira.
Al otro juras que es verdad.
Cuando eres prisionera, yo soy prisionera de la vida.

Todo es accidental, puede ser así o al contrario, nos insisten. Si no hay una verdad referencial, una trayectoria modélica, los hechos se despliegan azarosamente, aprisionados en la ciudad en la que el elemento omnipresente, el único que socializa las vidas privadas es la televisión, siempre encendida en cada casa, vomitando imágenes que todos miran y a nadie importan.

B3. Final entrópico

Para que la exposición de unos hechos interesen a un hipotético espectador deben ofrecerle la presencia de alguna carencia, algún conflicto que precise una intervención restauradora del orden: el estado de caos siempre se recibe como indeseable, y la promesa de su sustitución por un cosmos equilibrado mantiene la atención e incluso involucra al espectador, sutilmente anudado a la estructura del conflicto.

Llamamos entropía a ese desorden que se introduce en la esfera del relato; pero no sólo el arte se ocupa de este concepto, sino también la ciencia, y en general cualquier disciplina de base empírica. Es decir, también medimos en la realidad este inquietante parámetro, y precisamente la ciencia establece con carácter irrefutable —y desolador— su comportamiento, en la segunda ley de la Termodinámica: «En un sistema aislado, la entropía del sistema (la medida de su desorden) aumenta o permanece constante».

El arte es indudablemente una vieja y eficaz receta para defenderse de este sendero de degradación que dicha ley asegura; nuestra vida camina imparablemente hacia su extinción, lo que en palabras de Pasolini nos convertirá en «lingüísticamente descriptibles» por haber alcanzado un destino definitivo. Pero el universo que el arte nos regala, y muy especialmente el del cine clásico, ofrece el milagro final de la disolución de la entropía y su sustitución por un cosmos equilibrado en el que el tiempo deja de avanzar.

Sin embargo en *Vidas cruzadas* no parece existir una ley compensatoria de nuestro presente incierto. Por el contrario, reitera esa incertidumbre con las biografías particulares que desarrolla. Sí es cierto que alguno de sus episodios tiende a una cierta claridad, pues el magma total sería ingobernable en un film tan largo; y curiosamente es en la historia que Altman incorpora sin contar con Carver donde más explicaciones se dan, y en la que se produce algo parecido a un desenlace trágico. Pero la sensación global es la de un tiempo imparable, con el frenesí de las megápolis.

¿Puede tener algún final el film? Si precisamente las producciones de este autor ponen del revés muchas de las convenciones cinematográficas, el final impuesto va a ser coherente con esa inversión de valores: si todo se moviliza ciegamente, por azar, manteniendo o aumentando el desorden, la clausura será el hecho más impredecible de todos, el más inesperado y entrópico: un terremoto. Lo que en otro film constituiría un buen arranque, pues arrastraría muertes, enigmas, desapariciones, y necesitaría de héroes que afrontasen el mal, es aquí el rebosamiento de tanta tensión acumulada, una especie de gigantesca sacudida que devuelve tranquilidad engañosa.

«Lo inesperado, la incertidumbre hace aguantar», decía la canción antes citada. Y efectivamente, con este hecho fortuito aguantan un poco más los habitantes de Los Angeles, disfrazándolo de datos científicos y explicaciones geológicas, marcando incluso un horizonte de esperanza con el tiempo que queda hasta el gran seismo, que la ciencia vagamente predice. En su bondad, el terremoto carga con el asesinato de móvil sexual ejecutado por el personaje más desvalido del film; este final oculta su crimen y le devuelve un pequeño tramo de esperanza, como también lo hace con la pareja alcohólica a la que castigará a un leve purgatorio de resaca, o con el infiel policía al que su uniforme termina por servir para algo útil. Y con esta pequeña dosis de tranquilidad la fiesta seguirá en el

hogar de los Wyman, las calles volverán a llenarse y las vidas a cruzarse, pues realmente nada ha terminado, como ya advertía Altman: «la película podría seguir eternamente, porque es como la vida misma».

La Buena Estrella

ANA PAULA RUIZ JIMÉNEZ

Animales mansamente apretujados, enfilados y listos para su sabio y eficaz descuartizamiento. Estas son las primeras imágenes con las que arranca el film, pertenecientes al genérico, en la que se nos muestra la moderna cadena de despiece de un gran matadero; imágenes y ruidos de máquinas, sierras, cuchillos guiados por manos expertas y curtidas por la rutina de su función. Al igual que, por eficaz corte de montaje, son las imágenes que nos resumen este proceso de despiece. El cromatismo encarnado de las imágenes riman con el rojo de los rótulos del genérico; llegados al título del film los rótulos son más grandes, La Buena *estrella* pero resalta por demás la palabra estrella, ocupando casi un tercio de la pantalla.

Llama la atención la rima cromática entre las materialmente descarnadas imágenes, estas densas imágenes-huella ásperamente documentales y sólo vehiculadas por la descripción por corte de su propio proceso de despiece, con los signos gráficos de los rótulos del título. Rótulo, éste del título que para imponer su lectura y llegados a este punto, ha tenido que aumentar de tamaño, pues ya nuestra mirada está magnetizada por el goce descarnado de lo que muestran las imágenes.

Una rima plástica (a poco que nos detengamos podría ser una obra de las múltiples que en las vanguardias artísticas abundan) que elabora cierta metáfora al fundirse sus opuestos valores semánticos. Pues buena estrella es esa especie de hado que augura suerte o un buen destino, sin que para ello tenga que mediar trabajo o voluntad alguna. Estrella es ade-