



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

“EL MANEJO DEL TIEMPO EN *PULP FICTION*”

SEMINARIO TALLER EXTRACURRICULAR
Interdiscursividad: cine, literatura e historia

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
Licenciado en Lengua y Literatura Hispánicas

PRESENTA
Canek Cordero García

Asesor: Dr. Víctor Manuel Granados Garnica

Junio, 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi padre y a mi madre,
Enrique Cordero Velázquez y
Alejandra García González,
por su apoyo incondicional e
infinita paciencia.
Con enorme cariño, para ellos.

Índice

Introducción.....	6
-------------------	---

CAPÍTULO 1

Elementos temporales del relato.....	9
1.1. Líneas generales del tiempo del relato.....	10
1.2. Orden.....	14
1.3. Duración.....	19
1.4. Frecuencia.....	26

CAPÍTULO 2

<i>Pulp Fiction</i> , Posmodernidad y Literatura <i>pulp</i>	29
2.1. <i>Pulp Fiction</i>	30
2.2. Posmodernidad.....	36
2.3. Literatura <i>pulp</i>	42

CAPÍTULO 3

El tiempo en <i>Pulp Fiction</i>	49
3.1. Descripción general del tiempo en <i>Pulp Fiction</i>	50
3.1.1. Orden.....	54
3.1.2. Simultaneidad.....	62
3.1.3. Duración.....	65
3.1.4. Frecuencia.....	69
3.2. <i>Pulp Fiction: Tres historias sobre una misma historia</i>	72
3.3. Posmodernidad.....	77
3.4. Literatura <i>pulp</i>	79
Conclusión.....	82
Fuentes consultadas.....	85

INTRODUCCIÓN

El manejo del tiempo en la narrativa es uno de los principales elementos en la construcción de un relato, pues a través de él se estructuran los acontecimientos que lo componen, dando cuerpo a su trama. Con el paso de los años, las formas de organizar los relatos han ido cambiando, evolucionando así los géneros literarios, en ocasiones motivados por el surgimiento de un nuevo medio para contar historias, como es el caso del cine. En consecuencia, dicho cambio en la configuración de los relatos ha repercutido directamente en el manejo de los elementos temporales que ordenan un texto narrativo.

El interés para realizar este trabajo surge, precisamente, por la necesidad de comprender, en un caso particular, cómo es que actualmente se constituye un relato a través de los mecanismos temporales que un narrador utiliza para articular su trama y qué elementos influyen para hacerla no lineal. Siguiendo este interés por comprender el manejo del tiempo en un relato, elegí el filme de *Pulp Fiction* por considerarlo una muestra clara de la narrativa contemporánea con un empleo sobresaliente de los elementos temporales que lo conforman.

Ahora bien, aunado al manejo del tiempo en la conformación de un relato, consideré importante incluir también algunos elementos textuales que pudieran dar mayor claridad al manejo temporal de dicho filme. Por lo tanto, para abordar esta investigación, retomo como elementos teóricos y textuales, primeramente, la teoría narrativa correspondiente al manejo del tiempo en el relato propuesta por Gerard Genette, pero a través de cuatro excelentes exegetas de su pensamiento: Luz Aurora Pimentel, José Luis Sánchez Noriega, André Gaudreault y François Jost; después, hago un breve esbozo sobre el posmodernismo y la literatura *pulp*, presencias recurrentes en el filme.

Asimismo, si bien se han realizado una vasta serie de trabajos teóricos que estudian el tema del tiempo en la narrativa y por tanto existen varias perspectivas para abordarlo, he elegido retomar la propuesta de Genette, primero, por ser la más socorrida en los análisis de este tipo. Segundo, por ser una descripción meramente estructural del tiempo en el relato y, tercero, por enfocarse directamente en las implicaciones textuales del tiempo, característica que a decir de Ricoeur reduce la aportación de su compatriota, pues no considera al lector dentro de sus apreciaciones.¹

Sin embargo, el objetivo de este trabajo se apega más a lo textual –las referencias que se hacen al contexto se retoman con el fin de aclarar únicamente lo que aparece en el texto– pues lo que intenta explicar es como se manipula el tiempo en una narración para articular su trama.

El posmodernismo y la literatura *pulp*, por su parte, los abordo por ser presencias recurrentes que ayudan a entender el uso de ciertos recursos temporales en la narrativa de la cinta: a través de ellos se puede vislumbrar el porqué de las características del relato y de la necesidad de recurrir al artificio del tiempo para darle cohesión.

En suma, este trabajo consta de tres capítulos: I. Elementos temporales del relato, II. *Pulp Fiction*, posmodernidad y literatura *pulp* y III. El tiempo en *Pulp Fiction*.

En el primero de ellos, expongo las aportaciones que Pimentel, Sánchez Noriega, Gaudreault y Jost hacen sobre la teoría del tiempo propuesta por Genette. Recorro a estos cuatro autores porque cada uno de ellos se enfoca en una perspectiva singular sobre el relato. Pimentel aborda la narración

¹ Para Ricoeur es importante tomar en cuenta al lector, ya que en su obra *Tiempo y Narración* busca hacer más una reflexión filosófica sobre la concepción ontológica del tiempo –tomado como referencia el trasvase que se hace de él en los relatos– que un análisis propiamente del texto narrativo.

exclusivamente literaria, Sánchez Noriega estudia la adaptación de la literatura al cine –abarcando elementos tanto literarios como cinematográficos– y Gaudreault y Jost se centran en el relato cinematográfico. Busco, con estas cuatro perspectivas, tener una visión amplia de las características particulares que puede tener el manejo del tiempo en un relato, independientemente del soporte en el que se plasme.

La exposición de los elementos temporales del relato la hago respetando la división propuesta por Genette, misma a la que se apegan los autores antes mencionados: orden, duración y frecuencia. Señalo las particularidades de cada uno de estos elementos y apunto las matizaciones que hace cada autor.

En el segundo capítulo, esbozo las presencias recurrentes en el texto, comenzando por una semblanza general de filme y de su director, Quentin Tarantino. A continuación, expongo brevemente los antecedentes de la posmodernidad e indico algunas de sus características generales, así como su presencia en la película. Posteriormente, hago una mínima semblanza de lo que es la literatura *pulp* y los elementos de ella presentes en la cinta.

Por último, en el tercer capítulo, realizo el análisis del manejo del tiempo en *Pulp Fiction*. Primero desgloso los elementos temporales del filme. Después, siendo el orden el movimiento temporal que mayor afectación presenta en el filme ahondo en sus particularidades y señalo sus repercusiones en la construcción final de la trama. Finalmente, vinculo las presencias recurrentes – posmodernismo, y literatura *pulp*– con el manejo del tiempo en la cinta.

CAPÍTULO 1

ELEMENTOS TEMPORALES DEL RELATO

En el presente capítulo haré un compendio de tres diferentes perspectivas sobre la dimensión temporal del relato. Se trata de cuatro autores que centran su atención en la naturaleza del acto narrativo, haciendo énfasis en alguno de los diferentes soportes en que éste se puede articular. Por un lado, Luz Aurora Pimentel nos adentra, con gran claridad, en el laberinto del tiempo en el relato literario. Como punto medio y de convergencia entre los tres enfoques, José Luis Sánchez Noriega nos da una visión que va de la literatura al cine, centrándose en la adaptación. Por último, André Gaudreault y François Jost nos ofrecen una mirada directa al relato cinematográfico.

Es importante destacar que las categorías y el esquema explicativo utilizados por los cuatro exégetas, para revelar los vericuetos del tiempo en un relato, son idénticos en todos los casos. Lo cual queda perfectamente explicado el percatarse –por declaración de ellos mismos– que es, principalmente, en Gerard Genette en quien fundamentan sus respectivas aportaciones y con más precisión en el análisis que este teórico francés hace a la novela de Marcel Proust, *En busca del tiempo perdido*, donde aborda extensamente la cuestión del tiempo en el relato.

Sin embargo, cada cual ofrece un punto de vista distinto y complementario a los demás, al menos en lo que toca a este trabajo. Por mi parte utilizaré las mismas categorías y esquema explicativo que ellos para dar unidad a la exposición.

1.1. LÍNEAS GENERALES DEL TIEMPO EN EL RELATO

Las tres perspectiva antes mencionadas concuerdan en reconocer que el tiempo en un relato puede describirse si se le considera como una unidad bidimensional. Dividida en primera instancia en *tiempo externo del relato* y *tiempo interno del relato*, siendo este segundo el terreno en el que el análisis narrativo encuentra su principal espacio de acción.

Pero detengámonos un momento en el *tiempo externo del relato*, pues conlleva elementos que pueden ser de utilidad a esta investigación. José Luis Sánchez Noriega es quien más abunda en esta dimensión del tiempo, la cual –afirma citando a Todorov–, se conforma por el *tiempo del autor o de la*

escritura: “la historia narrada puede situarse en una época anterior o contemporánea a la del autor”²; y por el *tiempo del receptor o de la lectura*: el autor y el receptor pueden o no compartir el periodo de la historia en que se lleva a cabo la recepción.

Esto resulta de vital importancia si se considera la influencia contextual que determinado momento histórico puede tener en el proceso de creación y recepción de un texto narrativo, ya sea literario o cinematográfico, pues no es lo mismo que un autor en el Siglo XXI cree o recree una obra cuya historia se sitúe en el siglo XIX a que un autor del siglo XIX elabore un texto enmarcado en su propio tiempo; la sensibilidad y la percepción que uno u otro tengan del tiempo en el que colocan su narración pueden ser muy distintas e inclusive, en el caso del autor que escribe sobre una época muy distante a la suya, podría fallar a la fidelidad de ciertos elementos contextuales. Lo mismo sucede con un lector que se enfrenta a un texto que no pertenece a su tiempo; existe la posibilidad que pase por alto ciertas referencias contextuales que nublen su comprensión.

Para Sánchez Noriega resulta importante adentrarse en esta dimensión del relato, puesto que su interés se enfoca en la adaptación de textos literarios al cine. En muchas ocasiones, el texto adaptado no pertenece al mismo tiempo en que se rueda el filme y esto genera las divergencias creativas e interpretativas antes mencionadas. En el caso de esta investigación considero pertinente tocar este punto porque aunque el filme en cuestión *–Pulp Fiction–* no sea una adaptación, sí presenta, en su guión original y después en su metraje definitivo, referencias directas o indirectas a momentos históricos distintos al del rodaje, lo cual es en sí mismo una de sus características particulares e incide en su composición total.

² José Luis Sánchez Noriega. *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, Paidós, 2000, p. 98.

Por último, señala Sánchez –citando ahora a Francis Vanoye–, que es en el cine, más que en el relato literario, donde se rastrean con mayor facilidad las marcas del tiempo socio-histórico de creación del texto, ya que el lenguaje literario tiene una evolución menos vertiginosa que la del cinematográfico, y porque el soporte en el que se plasma un filme “revela con relativa facilidad la época en que se rodó.”³

Ahora bien, el tiempo interno del relato, al igual que el tiempo externo, se subdivide en dos ejes: *el tiempo diegético o de la historia y el tiempo del discurso o textual*. El primero:

la historia narrada establece las relaciones temporales que imitan la temporalidad humana real; se miden con los mismos parámetros y tienen los mismos puntos de referencia temporal. [El segundo:] el discurso narrativo, también está determinado temporalmente; aunque de hecho se trata de un seudotiempo. Esto se debe a que el principio mismo de la sucesión, al cual no puede sustraerse ningún relato verbal, explica la disposición particular de las secuencias narrativas, con lo cual se traza una sucesión no temporal sino textual...⁴

Todo relato, por muy fantástico o ficcional que sea, da cuenta de acontecimientos con posibilidad de encadenarse en una progresión lógica, apegada al paradigma que todos tenemos del tiempo, pero al pasar por la mano del narrador o artífice de la historia puede adquirir otras características diferentes –en el texto o discurso– de las que establece su colindancia, digamos, natural. El tiempo diegético o de la historia se refiere, en sí, a los hechos concretos que van a ser narrados y su organización en el tiempo ordinario; el

³ Sánchez Noriega, José Luis, op. cit., p. 99.

⁴ Luz Aurora Pimentel. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. México, SXXI, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, 2002, p. 42.

tiempo del discurso o textual describe la forma en que esos hechos concretos se organizan dentro de la narración o ficción.

Entonces, el tiempo diegético o de la historia y el tiempo del discurso o textual al interactuar y establecer una relación de *concordancia* o *discordancia*, generan los tres aspectos temporales que podemos encontrar en una narración: *orden*, *duración* y *frecuencia*.

El orden se refiere a la forma en cómo se organizan la secuencia de hechos de la historia en el texto narrativo. Esto puede ser de manera *cronológica* –relación de concordancia–: calcando la sucesión lógica de hechos de la historia al discurso, o *anacrónica* –relación de discordancia–: rompiendo la secuencia lógica de hechos de la historia y reorganizándola en el discurso, según las necesidades estéticas del relato o del autor. Las anacronías presentan dos tipos principales: *analepsis* o saltos al pasado y *prolepsis* o saltos al futuro.

La *Duración o tempo narrativo*: aborda la relación proporcional entre la longitud de los acontecimientos en el tiempo de la historia y el espacio que se les destina en el texto narrativo. Son cuatro los movimientos narrativos básicos, en orden creciente de aceleración: *pausa descriptiva*, *escena*, *resumen* y *elipsis*.

La *Frecuencia* da cuenta de la cantidad de repeticiones que hay de un hecho de la historia en el discurso. Existen tres tipos básicos: *singulativa*, *repetitiva* e *iterativa*.

Es necesario, para ampliar el panorama y tener una mejor visión de la dinámica del tiempo en el relato, hacer una explicación pormenorizada de dichos aspectos. A continuación, desgloso sus principales atributos.

1.2. ORDEN

La naturaleza del orden en el tiempo del relato es la sucesividad, pues, como se mencionó anteriormente, explica la forma de organizar las partículas narrativas de la historia en el discurso: qué se va a contar primero, qué después y qué al final. Existen, básicamente, dos formas de hacerlo: *cronológicamente* o interponiendo *anacronías* en el transcurrir del texto. Veamos qué pasa con el primero.

Decíamos también, que el modo cronológico es cuando el eje del tiempo de la historia y el eje del tiempo del discurso se encuentran en relación de concordancia; es decir que uno y otro presenta el mismo acomodo de las partículas de la historia. A este tipo de relato también se le puede llamar *lineal*.

Sánchez Noriega apunta sobre el relato lineal: “es la forma más elemental del discurso [y puede entenderse como] una especie de grado cero” en la narración. Igualmente asevera que es la forma más transparente del relato, pues es la que mejor esconde la instancia narrativa y que en ella el orden no tiene relevancia estética.⁵

Por su parte Pimentel, arguye:

Sólo los relatos extremadamente simples o breves [...] pueden ser narrados en estricta secuencia cronológica [...] En general, están tejidos con más de un “hilo” narrativo, de tal suerte que, por la naturaleza lineal del lenguaje, es imposible narrar en estricta concordancia con todas las formas de simultaneidad presupuestas en el tiempo de la historia.⁶

⁵ Sánchez Noriega, José Luis, op. cit., p 100. (Los corchetes y las frases o puntos suspensivos dentro de ellos serán míos en todos los casos).

⁶ Pimentel, Luz Aurora, op. cit., p. 44.

Pues siempre es necesario echar mano de las rupturas temporales para complementar la historia con alguna información que se ha omitido en algún momento o simplemente para “dar densidad y la ilusión de vida a un relato”⁷, concluye la misma Luz Aurora Pimentel.

En lo concerniente a los relatos no lineales o con presencia de anacronías – relación discordante de los ejes– su situación es un tanto más compleja por la existencia de la *analepsis* y la *prolepsis*.

Estas, en cine también llamadas *flashback* y *flashforward*, respectivamente, tienen funciones diferentes. La *analepsis* –saltos atrás en el tiempo– realiza una función *completiva*: da antecedentes omitidos, o *repetitiva*: ofrece información antes proporcionada. Gaudreault y Jost agregan *suspender*: retardar la aparición de ciertos acontecimientos.

La *prolepsis* narra acontecimientos posteriores en el desarrollo del relato y opera como *anuncio* de algo que sucederá más adelante en el discurso. Sin embargo –cita Pimentel a Genette–, los anuncios no deben confundirse con los *esbozos* cuya característica es ser una “semilla insignificante”, imperceptible allí, cuyo valor seminal no se reconocerá sino hasta más tarde y de manera retrospectiva”.⁸

En consecuencia, para articular cualquiera de estos dos saltos temporales es necesario explicitar en el relato un punto de partida, un presente textual, a partir del cual se podrán distinguir los retrocesos y adelantos en el tiempo. Aunque, como señala Pimentel, “la propia secuencia analéptica o proléptica puede actuar como el relato en curso [presente textual] a partir del cual se proyecten otras anacronías.”⁹

⁷ Pimentel, Luz Aurora, op. cit., p. 44.

⁸ *Ibidem*, p. 47

⁹ *Ibidem*, p. 45.

Otros rasgos importantes de las anacronías son su *amplitud* y *alcance*. La amplitud describe la longitud temporal de las anacronías; si comprenden un lapso de tiempo de 10, 15, 20 años o si sólo adelantan o retroceden el tiempo unos cuantos minutos o segundos.

El alcance da cuenta del punto de la historia a dónde conducen las analepsis o prolepsis. Este punto puede ubicarse dentro o fuera del relato principal. En caso de que esté fuera se les llamará *externas*, si por el contrario está dentro se les denominara *internas*. Existen también anacronías *mixtas*, cuando se sitúan fuera, pero en su transcurso entroncan con el relato principal.

Por ejemplo, supongamos una historia ubicada entre 1910 y 1920. Si se lleva a cabo un salto en el tiempo que sitúe las acciones antes de 1910 o después de 1920, esta anacronía será externa, si por el contrario las acciones se instalan dentro del periodo de 1910 a 1920, entonces será interna. Mixtas son cuando aun saliendo del lapso marcado (1910-1920) en su suceder se integren nuevamente al intervalo de narración principal.

Cabe señalar algunas particularidades del alcance de las anacronías. En lo que respecta a los *flashbacks* o analepsis –advierten Gaudreault y Jost-, en ocasiones pueden comprender todo el relato y conectarse con el principio del mismo –analepsis mixta–, dando cuenta de los sucesos que llevaron al personaje a su situación “actual” o, en el caso de las analepsis internas, las menos frecuentes en el cine, cobrar sentido sólo hasta que aparece la otra partícula narrativa que las complementa y servir como medio de reinterpretación del discurso.

Por su parte, las prolepsis externas son difíciles de encontrar pues siempre es necesario regresar al tiempo presente de la historia para verificar su valor proléptico, de lo contrario correrían el riesgo de interpretarse únicamente como sueños o premoniciones.

Sánchez Noriega señala que en un texto literario resulta más fácil identificar las anacronías, pues para indicarlas se hace uso de los tiempos verbales y los deícticos temporales –ayer, hace diez años, cinco minutos después, mientras tanto, etc.–. Distinto a lo que sucede en el cine, donde los *flashbacks* y los *flashforwards*, sobre todo los últimos, pueden llegar a confundirse con sueños o premoniciones, ya que la ruptura con el presente textual es más evidente e inclusive, en ocasiones, resulta inevitable recurrir a la lengua –los deícticos temporales en forma de “rótulos” en la pantalla o especificaciones en los diálogos– para explicar estos saltos.

Es importante señalar que el cine, a diferencia de la literatura, tiene una multiplicidad expresiva, pues se conjugan en él imagen, colores, objetos, actores, diálogos, música, sonidos ambientales, leyendas escritas, etc.; es decir, que mientras asistimos a lo narrado por la banda visual, también hay una banda sonora complementando ese relato y en muchas ocasiones de manera decisiva.

Al respecto, Gaudreault y Jost hacen un recuento de cómo todos estos elementos se pueden conjugar en un filme para materializar las anacronías.

Además de los rótulos con deícticos temporales en pantalla, otra forma de indicar un cambio de tiempo por medio de la palabra escrita –señalan Gaudreault y Jost- es presentar un texto que introduzca lo que se narrará a continuación; por ejemplo: “Aquella tarde, hace 15 años, caminaba por esa calle húmeda...”, y mientras la leyenda aparece en pantalla, la banda de imágenes empieza a mostrarnos “aquella tarde” y todo lo acontecido en ese momento.

Ahora bien, el cine encontró sus propios medios para marcar estos regresos y adelantos en el tiempo, algunos de ellos son, por ejemplo: “la mirada al vacío de un personaje con un fundido en negro o una sobreimpresión.”¹⁰ Sin

¹⁰ André Gaudreault y François Jost. *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona, Paidós, 1995, p. 116.

embargo, en este caso, el tiempo abarcado por el salto temporal no queda claro, siendo necesario, en ocasiones, echar mano nuevamente de un texto escrito que lo explicita o de una voz en *off* cumpliendo la misma función.

Asimismo, debido a la doble articulación del relato filmico –imagen/sonido– la voz en *off* es otro de los recursos más socorridos en los filmes para evidenciar los saltos temporales; una voz como venida del cielo, que puede ser de un narrador extradiegético o de un personaje, explica lo que sucede en pantalla: determina periodos de tiempo y establece situaciones.

Gaudreault y Jost señalan las siguientes transformaciones semióticas en los *flashbacks*, cuyo objetivo es evidenciar la ruptura temporal:

- paso del pasado lingüístico al presente de la imagen y, generalmente, del perfectivo al imperfectivo [refiriéndose a los tiempos verbales: comió/ comía];
- diferencia de aspecto entre el personaje narrador y su representación visual (modificaciones de la vestimenta, de la apariencia visual, de la edad, etc.);
- modificación de ambiente sonoro;
- transposición del estilo indirecto (relato verbal) en estilo directo (diálogos).¹¹

Por otra parte, el cine, a diferencia de la literatura y gracias a la multiplicidad de su lenguaje, tiene la posibilidad de articular dos acciones al mismo tiempo; es decir, el cine puede expresar la simultaneidad. A decir de los autores de *El relato cinematográfico: cine y narratología*, son cuatro las formas en que ésta se puede encontrar en un filme.

La primera es la copresencia de acciones simultáneas dentro de un mismo campo. Por ejemplo, mientras en primer plano se narra una acción, al fondo, en segundo plano, está teniendo lugar otro acontecimiento que complementa lo del

¹¹ Gaudreault, André y Jost, François, op. cit., p. 118.

primer plano.

La segunda, la copresencia de acciones simultáneas dentro de un mismo cuadro, es propiciada por una manipulación más evidente del soporte filmico; se divide la pantalla en dos –presentando una acción en cada mitad– o se recurre a la sobreimpresión de imágenes, siendo posible visualizar dos secuencias al mismo tiempo.

La presentación de acciones simultáneas de forma sucesiva es la tercera: de dos acciones, se narra primero una en su totalidad y luego se explicita la simultaneidad de la otra por medio de un texto escrito, por algún elemento contextual análogo a ambos hechos o por referencias en los diálogos.

Por último, el montaje alterno, la más socorrida por los directores. Los dos fragmentos narrativos se dividen en secuencias y se van presentando alternativamente (A-B-A-B).

1.3. DURACIÓN

La *duración*, como ya se mencionó con anterioridad, registra la relación proporcional entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso; cuantas líneas escritas o metraje de un filme se destina a narrar tal o cual periodo del tiempo de la historia.

En un texto literario –según las tres fuentes consultadas–, la *duración* resulta difícil de determinarse puesto que su tiempo de reproducción –tiempo de lectura–, varia de lector en lector. Luz Aurora Pimentel asevera: “la duración discursiva es un sinsentido [...] se define en términos rítmicos más que

durativos; de ahí el concepto genettiano de *tempo narrativo*”.¹² Misma razón por la que Genette toma como medida aproximada de la duración las líneas de texto en relación con las horas, días o años de la historia.

Sin embargo, el caso del cine es distinto, pues aquí el tiempo de exposición en pantalla de un filme es el mismo para todos los espectadores y añade Sánchez Noriega: “A diferencia del texto novelístico, el filmico, en lo que tiene de representación temporal de acciones análogas a las reales, permite una medida más objetiva de la duración.”¹³ Es decir, de alguna manera es siempre un “calco” de la “realidad” representada.

Aun así, tanto el cine como la literatura se basan en su soporte –texto/ metraje– para cuantificar la duración. Puesto que, continúa Sánchez Noriega:

El tempo tiene que ver con la duración del tiempo desde el punto de vista de la psicología del receptor [...] De ahí que haya que considerar, además de la velocidad, el ritmo narrativo, o para buscar una categoría desprovista de subjetividad psicológica, la densidad narrativa, esto es, la cantidad de hechos en relación a la extensión en líneas o páginas –o, en el caso del cine, minutos– empleada para narrarlos.¹⁴

Por consiguiente, Genette propone cuatro movimientos básicos de la duración en el tiempo del relato, mismos que Pimentel, Sánchez, Gaudreault y Jost retoman en su exégesis y que a continuación expondré.

a) *Pausa descriptiva*

Aquí el ritmo narrativo se reduce al máximo, ya que el tiempo de la historia se

¹² Pimentel, Luz Aurora, op. cit., p. 48

¹³ Sánchez Noriega, José Luis, op. cit., p. 102.

¹⁴ Esta apreciación no se encuentra en Genette, teórico a quien los cuatro autores de que me valgo como referente teórico vienen siguiendo en sus explicaciones, aunque complementa claramente la idea expuesta. *Ibidem*, p. 103.

detiene y el tiempo del discurso se alarga hasta que el narrador lo considere necesario. Su ocupación más recurrente, tanto en el cine como en la literatura, es la descripción, pero dicha descripción, a decir de la autora de *El relato en perspectiva*, no implica “la conciencia o el acto de contemplación de algún personaje”¹⁵ de lo contrario serían descripciones focalizadas y éstas no detienen el tiempo de la historia.

Sánchez Noriega agrega, parafraseando a Genette: “hay pausas descriptivas que hacen avanzar la historia por lo que, en rigor, pausas serán aquellos *excursus* e intrusiones del narrador”¹⁶ y concluye: “En rigor, la pausa cinematográfica es la detención de la imagen en un fotograma fijo”¹⁷ lo cual, en realidad, sucede muy pocas veces. Por su parte, Gaudreault asegura que la pausa cinematográfica es “el movimiento de cámara estrictamente descriptivo sobre un decorado en el seno del cual no transcurre ninguna acción”¹⁸ apreciación un poco menos restrictiva que la de Sánchez Noriega.

De lo anterior se puede concluir que una pausa descriptiva es la disminución del tempo narrativo por medio de la inserción de un pasaje exento de acción en el cual únicamente se da cuenta del contexto en el que se desarrolla la historia o de las características externas de los personajes.

b) *Escena*

El tiempo de la historia es igual al espacio que ocupa en el discurso –relación de concordancia perfecta: *isocronía*–, el ejemplo más claro son los diálogos, en literatura *escena dialogada*.

Tanto en las letras como en el cine, el diálogo es una característica constante de la escena, no obstante –señala Sánchez– “en la *escena literaria*, la

¹⁵ Pimentel, Luz Aurora, op. cit., p. 48.

¹⁶ Sánchez Noriega, José Luis, op. cit., p. 107.

¹⁷ *Ibidem*, p. 107.

¹⁸ Gaudreault, André y Jost, François, op. cit., p. 126.

isocronía entre historia y relato siempre será aproximada, a diferencia del cine y el teatro representado”.¹⁹ Ya que mientras la literatura reconstruye, por ejemplo, un diálogo, el cine lo presenta tal como sucedería si fuera real.

Gaudreault y Jost proponen en su análisis que es el “plano” lo que representa a la escena en el cine pues “salvo en caso de aceleración o disminución de ritmo, respeta siempre la integridad cronométrica de las acciones que muestra.”²⁰ Es entonces la escena el punto cero de aceleración en lo que respecta al *tempo narrativo*; es lo más cercano a lo que Aristóteles denomina como mimesis, la representación más exacta de la realidad ficcional.

c) *Resumen*

Presenta una mayor aceleración, aunque aun no es la máxima. Aquí el tiempo de la historia es mayor al espacio que se ocupa en el texto narrativo. Por ejemplo, se pueden condensar en muy pocas líneas de texto o pocos minutos de metraje un fragmento de tiempo que en la historia equivaldría a varios años o meses: en un minuto del filme contar lo que sucedió en 15 años de la historia.

Su función generalmente es omitir detalles que se consideran innecesarios o dar cuenta de acontecimientos que se repiten varias veces en la historia sin tener que hacerlos evidentes a cada momento; por ejemplo, la conducta cotidiana de algún personaje.

Para Sánchez Noriega todo en el relato, exceptuando la pausa descriptiva y la escena, es resumen, pues siempre resulta necesario seleccionar las partes del total de la historia que se narrarán; sobre todo sucede esto en una adaptación, donde quizá sea necesario sintetizar un libro de 500 o 600 páginas en un par de horas de filme.

Asimismo, agrega Sánchez que los recursos más usuales en el cine para

¹⁹ Sánchez Noriega, José Luis, op. cit., p. 105.

²⁰ Gaudreault, André y Jost, François, op. cit., p. 126.

resumir son: “hojas de un calendario que caen, agujas de reloj que se mueven a más velocidad o cambios de las estaciones sobre un plano fijo de un paisaje; planos breves, fundidos, titulares de periódicos, cámara rápida, etc...”²¹ Por su parte la literatura se muestra menos artificiosa pues cuenta con los verbos durativos, perífrasis o adverbios temporales.

d) *Elipsis*

Es el movimiento de mayor aceleración del tempo narrativo, aquí se omite completamente una parte del tiempo de la historia en el discurso; simplemente, se elimina una parte del relato y se da por sentado que sucedieron los hechos excluidos; es una especie de silencio narrativo.

Su función va más allá que la de resumen: en vez de compendiar acciones, las desecha por considerarlas absolutamente innecesarias. Genette distingue –señala Sánchez–, la elipsis temporal de la *paralipsis*, esta última se presenta cuando lo omitido es un elemento de la diégesis y no un segmento temporal; su función es distorsionar lo narrado para después, al aclararlo, genera el efecto de sorpresa en el espectador.

Siguiendo a Genette nuevamente, Sánchez anota que existen dos tipos de elipsis:

determinadas e indeterminadas; y, según se manifiesten como tales, *explicitas*, si se indican en el texto mediante formulas del tipo “días más tarde” o “tiempo después” pero también gracias a espacios en blanco, líneas de puntos o la transición de un capítulo a otro; *implicitas*, cuando han de ser inferidas por el lector de algún otro elemento; e *hipotéticas*, si son localizables posteriormente mediante una analepsis [...]²²

²¹ Sánchez Noriega, José Luis, op. cit., p. 105.

²² *Ibidem*, p. 106.

Similar a lo acontecido con el resumen, es difícil que un relato escape a la *elipsis* ya que es inevitable hacer de lado algunas partes de la historia para poder enfatizar otras de mayor importancia y dar unidad al relato.

Como se puede observar el orden de presentación de los movimientos durativos ha ido en ascenso de acuerdo a su velocidad en el relato. Del más lento: la pausa, al punto “cero” de aceleración: la escena, al resumen –velocidad creciente– y finalmente la *elipsis*, el movimiento más vertiginoso. Luz Aurora Pimentel distingue dentro de estos cuatro movimientos, dos de *tempo constante* –pausa y *elipsis*– y dos de *tempo variable* –escena y resumen–. *Constantes* por que alguno de los dos ejes presenta un movimiento nulo y el otro en movimiento indeterminado y *variables* por que los dos ejes tienen un movimiento indefinido. Por ejemplo, en la *elipsis* el tiempo de la historia es “X” –variable– y el tiempo del discurso es nulo o cero; en el caso de la escena el tiempo de la historia y del discurso son variables.

Más aún, Pimentel añade dos categorías de movimiento de duración, que si bien estrictamente no detienen el tiempo narrativo, sí generan en el lector una sensación de lentitud en el discurso. El primero, esbozado ya por Genette: *rallentando digresivo* y, el segundo, propuesto por ella misma: *monólogo interior*.

En el *rallentando* se hace una pausa pero no descriptiva, ni tampoco se detiene el tiempo narrativo propiamente, lo que se interrumpe es el discurso narrativo y en su lugar se articula uno *doxal* en el cual un personaje o el narrador reflexiona o discurre sobre algún otro tópico, deteniendo así las acciones principales de la historia y generando una dimensión extradiegética en el discurso. Generando, por tanto, la impresión en el lector de lentitud en la narración, puesto que dilata la extensión textual.

El monólogo interior es algo semejante al rallentando en tanto que es una digresión en el discurso y su efecto en la narración es muy similar: crea la sensación de reducir el tempo narrativo; lo que varía son los medios por los cuales lo logra.

En el monólogo interior el personaje se adentra en su consciencia y revive recuerdos, emite opiniones o simplemente nos da noticias de sus percepciones, pero mientras lo hace existe el supuesto de que las acciones que suceden a su alrededor no se detienen, es decir: el tiempo sigue corriendo, y no es sino hasta el cierre de la digresión y vuelta al tiempo diegético “normal” cuando el lector se percata de que el tiempo transcurrido de la historia ha sido mucho menor que el tiempo del discurso empleado en narrar las percepciones del personaje, y es entonces cuando se experimenta la disminución del tempo narrativo, pues de lo contrario el monólogo interior se confundiría con una escena, ya que el medio de expresión del personaje, por lo general, es el dialogo.

Por otra parte, Sánchez Noriega, Gaudreault y Jost están de acuerdo en reconocer un movimiento de duración más característico del cine que de la literatura: la *dilatación*.

Este movimiento busca generar el efecto contrario del resumen, alargando, en vez de sintetizar, una secuencia de acontecimientos; el ejemplo más claro es la cámara lenta, aunque también se puede lograr dicho efecto intercalando, en el montaje, fragmentos narrativos que abunden en descripciones o referencias a los sucesos contados, postergando así la conclusión de las acciones representadas y creando un efecto de tensión más dramático.

1.4. FRECUENCIA

La *Frecuencia*, como ya se mencionó, reporta la cantidad de veces que un acontecimiento de la historia se narra en un relato. Existen tres posibles formas:

Singulativa: el hecho sucede una vez en la historia y se representa una vez en el discurso –relación de concordancia entre los dos ejes del relato– Gaudreault y Jost también incluyen aquí los casos en que un hecho sucede varias veces en la historia y se representa, igualmente, varias veces en el discurso; su principal función es la escena y es la representación más común de frecuencia. El avance del relato se considera lineal pues en cada paso va aportando información nueva, a decir de Sánchez Noriega “no tiene especial relevancia.”²³

Repetitiva: un hecho sucede una sola vez en la historia pero se plasma varias veces en el discurso –relación de discordancia–. Sus principales funciones son las anacronías: dar información omitida, recordar alguna información antes proporcionada o anunciar algo que sucederá en el futuro.

Asimismo, apunta Sánchez Noriega, generan dramatismo al mostrar con insistencia algún acontecimiento, son muy socorridas para articular relatos multifocales –perspectiva de varios personajes de una misma acción– o ir armando poco a poco un recuerdo o acciones pasadas importantes para la trama, a demás de dilatar el tempo del relato. También se puede usar para expresar una obsesión de algún personaje.

Iterativa: un solo acontecimiento o sucesos semejantes, que tienen lugar en más de una ocasión en la historia, se relatan, sin embargo, sólo una vez en el discurso. Su principal función es el resumen y acentuar rasgos característicos de algún personaje, por medio de explicitar conductas habituales en él, pero sin

²³ Sánchez Noriega, José Luis, op. cit., p. 107.

dedicarle un gran espacio discursivo.

En el caso de la literatura se puede expresar esta vertiente de la frecuencia –indica Sánchez Noriega– con el uso de algunos verbos como “soler” y el tiempo imperfecto, además de marcas como “con frecuencia”, “a veces”, etc. No sucede así en el cine, donde resulta más complejo hacer evidente las *iteraciones* en una narración sin recurrir a la lengua.

A falta de tiempos gramaticales, proponen Gaudreault y Jost, el cine se vale de la expresión de los actores, sus gestos, los diálogos, el montaje y “raccords” para explicitar la constante repetición de una acción con la sola imagen.

La frecuencia iterativa, no debe asumirse completamente como una especie de resumen o sumario, pues en este último lo que se busca es condensar una parte de la historia para aligerar el discurso y dar espacio a fragmentos más importantes dentro de la trama, mientras que la iteración funciona más a manera medio de acentuación y caracterización de un personaje o una situación.

Por otra parte, Luz Aurora Pimentel advierte que tanto la frecuencia repetitiva como la iterativa habitualmente se encuentran subordinadas a la singulativa –forma más usual del relato y recurrente en los momentos de mayor dramatismo–; ambas sólo entran en acción como recursos para complementar la diégesis principal, ya sea por medio de actualizar información esbozada anteriormente o como medio de caracterizar alguna acción o personaje.

Sin embargo, agrega, al emanciparse la repetición y la iteración del dominio de la frecuencia singulativa se pueden lograr interesantísimos efectos en la estructura temporal de un relato. Por ejemplo, al imponerse la iteración como patrón narrativo –el tiempo imperfectivo: ocurría, en vez del perfectivo: ocurrió– se modifican directamente los aspectos de orden y duración: no se puede determinar con precisión a qué momento del tiempo de la historia corresponden

las acciones narradas –orden– o saber con exactitud cuánto duran –duración– en la diégesis. Lo mismo acontece si es la repetición quien toma la batuta: el orden y la duración se verán directamente afectados.

Estos son pues los elementos principales del paradigma del tiempo en el relato, mismo que serán de gran utilidad para abordar más adelante el análisis de la estructura temporal del filme *Pulp fiction*. No en tanto, a continuación presentaré algunos de los elementos contextuales que conforman dicha obra cinematográfica y que resultan relevantes, a su vez, para abordar y comprender las características temporales de este relato fílmico.

CAPÍTULO 2

PULP FICTION,* POSMODERNIDAD Y LITERATURA *PULP

Es sabido que la creación de una obra artística conlleva no sólo el trabajo concienzudo y el buen manejo de los recursos técnicos por parte del autor, sino también el universo contextual del cual extrae sus ideas, los referentes de todo tipo incluidos en su trabajo creativo, consciente o inconscientemente.

Tomar en cuenta este aspecto resulta de particular trascendencia si la obra a analizar es de un autor como Quentin Tarantino, director que, atento a todo lo que sucede a su alrededor, sabe cómo seleccionarlo y conjugarlo para generar su muy particular propuesta estética. Aunque esto le valga el señalamiento de algunos como plagiarlo y de otros como estandarte y muestra clara del posmodernismo.

En esta sección me adentraré en los abrevaderos más recurrentes de *Pulp Fiction*, mismos que de alguna manera repercuten en su estructura temporal. A saber: el posmodernismo y la literatura *pulp*. Fuentes de las cuales –en mi opinión– Tarantino retoma ciertas características para combinarlas y lograr generar esa aparente masa informe y caótica que a primera vista resulta la construcción temporal de *Pulp Fiction*.

Asimismo, señalaré algunos de los datos biográficos más trascendentes del autor, buscando tener un acercamiento al proceso de su formación creativa. Revisaré hábitos que desde su infancia, quizá inconscientemente, perfilaron y nutrieron su forma de concebir el arte cinematográfico y que al final determinaron su producción artística.

2.1. PULP FICTION

El segundo largometraje del director norteamericano Quentin Tarantino es sin duda uno de los filmes más comentados y controversiales de la última década del siglo XX. En torno a él se ciernen infinidad de opiniones que van desde la absoluta consagración como obra de culto, hasta las críticas más severas que la señalan como una cinta con un argumento flojo, cuyo manejo del tiempo está destinado a “ocultar cierta endeblez de la historia”.²⁴

Sin embargo, antes de internarnos por completo en el mundo de *Pulp Fiction*, me parece pertinente dar una brevísima noticia biográfica de su director, pues, como se dijo, es notoria la influencia que ciertas constantes de su vida tiene en su obra.

²⁴Sánchez Noriega, José Luis, op. cit., p. 97.

Quentin Tarantino, se crió y creció – pese a haber nacido en Knoxville, Tennessee (1963) - en Los Angeles, California, devorando con vehemencia lo que a sus ojos se presentara, principalmente: todo lo que la televisión podía ofrecer – programas, comerciales, series etc.–, infinidad de filmes –en particular de cine negro clásico– e historietas *pulp* –con predilección por *Black Mask*–.

En su adolescencia decide dejar la escuela para dedicarse al teatro, toma cursos en diferentes academias de arte dramático, buscando mejorar su técnica actoral. A los 18 años se independiza de su familia y consigue empleo en una tienda de videos –“Video Archives”– donde da rienda suelta a su apetito de imágenes e historias. En este lugar conoce a Roger Avary, quien compartía la misma afición que él por el cine y con quien fantasea en convertirse en una estrella de Hollywood –en ese momento aún deseaba ser actor–. También con Roger da sus primeros pasos en el guionismo.

En “Video Archives” Tarantino completa su educación cinéfila y empieza a buscar realmente la forma de colarse al restringido universo de Hollywood. Por ese entonces, Cathryn James, su representante, le recomienda abrirse paso en el mundo del cine por medio de “su talento como escritor”²⁵ –con sus guiones–. Después de algún tiempo y algunos rechazos logra vender *Amor a quema ropa* (*True Romance*, Tony Scott, 1992) y años más tarde *Asesinos por naturaleza* (*Natural Born Killers*, Oliver Stone, 1994).

No obstante, es hasta que conoce a Lawrence Bender cuando las puertas de Hollywood y la dirección cinematográfica se comienzan a divisar menos infranqueables; anteriormente ya había debutado como director en *My Best Friend's Birthday* (1987), pero esta cinta jamás se llegó a proyectar.

²⁵Paco Gisbert. *Guía para ver y analizar Pulp Fiction: Quentin Tarantino*. Valencia, Nau Llibres/ Octaedro, Guía para ver y analizar cine, 2002. p. 86.

Bender decide patrocinar el proyecto de “El atraco fallido” que terminaría por convertirse en *Reservoir Dogs* (1992). Este filme le valdría, al hasta entonces dependiente de video club, el reconocimiento como director de cine y en lo posterior le facilitaría la producción de sus siguientes obras, entre las que se cuentan: *Pulp Fiction* (1994), *Jakie Brown* (1997), *Kill Bill: Volume 1* (2003), *Kill Bill: Volume 2* (2004) e *Inglorius Basterds* (2009). Si bien, de igual forma, ha participado como director invitado en otros varios filmes y series televisivas, así como productor, actor, y guionista.²⁶

Ahora sí, enfoquémonos en las particularidades del filme que mueve esta investigación: *Pulp Fiction*.

Aun sin que *Reservoir Dogs* estuviera terminada y augurando que Tarantino se erigiría como punto de referencia en la industria cinematográfica de finales del siglo XX, Tristar da al novel director novecientos mil dólares para que escriba el guión de su próxima película.

La idea subyacente de este segundo filme venía de tiempo atrás, de las largas conversaciones que sostenía con Avary. Ambos habían proyectado hacer una antología del cine negro compuesta por historias cortas y que cada historia estuviera a cargo de un director –Tarantino, Avary y alguien más–.

Tarantino recuerda, sobre la génesis del filme:

En el caso de PULP FICITON, la idea inicial fue hacer una antología de cine negro, ya que yo al menos nunca he visto una antología de cine negro. Sin embargo, estas eran muy comunes en las novelas baratas, revistas como Black Mask y similares, así que pensé en hacer lo mismo en una película; pero al sentarme a ello me dije, “sí, esto es divertido pero tiene muchas más posibilidades”. Sería

²⁶ Para un listado completo de la filmografía de Quentin Tarantino, consultar su sitio web oficial: http://www.tarantino.info/wiki/index.php/Complete_Filmography

genial poder tener tres historias separadas pero con los tres mismo personajes entrando y saliendo.²⁷

Con esto en la cabeza, Tarantino se encierra en un departamento de Amsterdam para escribir el guión de lo que quizá sea su obra más representativa. El texto contaba con 500 páginas llenas de violencia extrema, diálogos interminables y escenas explícitas de consumo de drogas duras. Los ejecutivos de Tristar al ver tal mamotreto y su contenido optaron por venderlo a Miramax.

Miramax se encargó de la producción y aunque el guión se redujo a la mitad, el resultado después del rodaje fueron tres horas y media de proyección, extensión inconcebible –en ese momento– para un filme que se pensaba explotar comercialmente sin compasión. Sally Menkes, montadora de la cinta, y Tarantino se dieron a la tarea de pasar tijera a la película, recortando principalmente los largos diálogos que aún abundaban –y todavía abundan–, logrando un metraje definitivo de dos horas treinta y tres minutos.

El argumento del filme, pasando por alto su estructura caótica, es en realidad muy sencillo. Son, efectivamente, tres historias: “Vincent Vega y la mujer de Marsellus Wallace”, “El reloj de oro”²⁸ y “La situación de Bonnie”, enmarcadas por una de las peripecias de una de ellas: “El atraco en el restaurante”, que hace las veces de prólogo y epílogo de la totalidad de la cinta.

Las tres historias cuentan las aventuras de unos gánsters –Vincent y Jules–, su jefe –Marsellus Wallace– y Butch –un boxeador enredado con Marsellus–, que son los personajes que entran y salen en todos los relatos.

²⁷ Miguel Lundín Peredo. *El universo caótico de Tarantino*. p. 2. Tomado de: <http://www.ecdotica.com/2008/06/12/el-universo-caotico-de-tarantino-en-la-biblioteca-de-ecdotica/>

²⁸ La autoría de este relato se le atribuye a Roger Avary, y es probablemente el mejor conformado de los tres, aunque también complementado en gran medida por la metadiégesis del General Koons, añadida por Tarantino. Cfr. Gisbert, Paco, p. 74

Tomando en cuenta la fuerte influencia que de la literatura *pulp* tiene esta cinta se le podría considerar como un relato con tintes del subgénero *crook story* –rama del la novela negra que tuvo su origen en las revistas *pulp*–, cuya característica es ahondar en la perspectiva opuesta a la del detective: el mundo de la mafia, la vida de los gánsters.

Narrada cronológicamente y haciendo las divisiones precisas entre cada una de sus historias, *Pulp Fiction* se percibiría como una obra cinematográfica bastante cotidiana y con gran influjo de la escuela hollywoodense. Es muy probable que la división de estas tres historia en diversos fragmentos y la forma de entretejerlos en la totalidad de la cinta sea lo que la diferencia de un filme de cine *noir*, –aunque también hay quien dice que ni siquiera es un obra perteneciente a este género²⁹–.

Tarantino comenta sobre el manejo de la estructura narrativa en sus cintas:

Soy un narrador de historias, me gusta experimentar con un tipo de cine que normalmente no se ve. Me gusta coger la forma y estirla, retorcerla, hacer cosas que no sean las típicas que se ven constantemente.³⁰

De lo anterior se podría decir que tiene su parte de verdad y su parte de mentira, puesto que al ver *Pulp Fiction* asistimos a un mundo lleno de referencias a otros filmes –inclusive, calcos totales de planos o escenas–, series de tv, y cultura popular en general, organizados –eso sí– de un manera poco convencional. Lo

²⁹ Raúl Rojo afirma que *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) – obra catalogada como de ciencia ficción –, “posee un ambiente y un estilo visual más cercano al *noir* clásico que otras supuestas revitalizaciones del genero, como se ha creído ver, por ejemplo, en *Pulp Fiction*...” Cfr. Rojo, Raúl, 2005, p. 206. Por su parte Paco Gisbert y Alain Silver asumen, sin ningún problema, a *Pulp Fiction* como un filme *neo-noir*. Cfr. Gisbert, Paco, 2002, p. 17, 77 y 79. y Silver, Alain & Ursini, James, 2004, p. 9.

³⁰ Peredo, Lundi, op. cit., p. 3.

cual nos remite al cuestionamiento que sobre la originalidad de sus obras siempre ha enfrentado el director nacido en Knoxville, Tennessee.

En una entrevista, Tarantino afirmó que su técnica cinematográfica consiste en “tomar detalles prestados de toda clase de películas, de todas las películas que se han hecho”³¹, admitiendo, pero sin conceder, el hecho de que sus cintas estén plagadas de partículas originarias de todo el universo visual y audiovisual del que desde pequeño ha absorbido. Y es ésta, probablemente, otra de las características más significativas de *Pulp Fiction*.

Dicha técnica, considerada como *collage* por los teóricos de la posmodernidad,³² permite a Tarantino, a decir de Paco Gisbert:

mezcla[r], en las dos horas y media de metraje, literatura pulp, cine negro, tebeos, series de televisión, películas orientales, comida basura, erotismo, western, violencia, música de la segunda mitad del siglo XX, drogas, religión, referencias culturales, cine de terror, café, mafia, cine de vanguardia, y problemas personales, en un batiburrillo informe, tan *pulp* como la definición que encabeza la primera imagen del film, que, como en una pintura contemporánea, queda expuesto ante los ojos del espectador para que él mismo discierna sobre lo que le interesa de su contenido.³³

Todo esto incrustado en largas escenas dialogadas, donde se abordan temas de la vida cotidiana –al menos la de los personajes– con cierto aire de humor e ironía, seguidas de secuencias llenas de acción y violencia. Son los dos polos entre los que oscila esta cinta: escenas estáticas donde sólo hablan los personajes y

³¹ Gisbert, Paco, op. cit., p. 74.

³² En el siguiente apartado explicaremos con más detalle las presencias posmodernistas en el filme.

³³ Gisbert, Paco, op. cit., p. 79.

secuencias donde corren contra reloj, para salvar a alguien, para salvarse a sí mismos o para evitar alguna situación peor.

Asimismo, el tiempo siempre está presente en el filme –más allá de su estructura general–: hay un punto en cada historia en que los personajes lo tienen en su contra y deben resolver su conflicto antes de que éste cumpla su plazo. En el caso de Butch, el motor de su historia es la representación por excelencia del tiempo: el reloj.

Por último, la literatura *pulp* –componente medular de esta cinta–, aunada al posmodernismo, es otro de los elementos recurrentes en esta cinta. Ejerce tal influencia que su presencia se puede notar desde la estructura narrativa hasta los temas y mundo que recrea, un mundo repleto de *pulp fiction*.

Sin embargo, considero pertinente dedicarle un poco más de espacio a estos tópicos –posmodernidad y literatura *pulp*–, los cuales abordare en los siguientes apartados.

2.2. POSMODERNIDAD

Para entrar al tema de la posmodernidad considero necesario dar una somera reseña de su antecedente directo: la modernidad.

Según se ha logrado vislumbrar, los antecedentes más remotos de la modernidad se encuentran en los siglos XV y XVI:³⁴ el Renacimiento. Momento de la historia donde se vuelve la mirada del cielo a la tierra: al hombre y, particularmente, a la explicación de su entorno y él mismo por medio del conocimiento y no tanto de la fe.

³⁴ Armando Roa. *Modernidad y posmodernidad: coincidencia y diferencias fundamentales*. México, Ed, Andrés Bello, 2001, p. 13.

Más adelante, en el siglo XVIII –conocido como el Siglo de las Luces–, la relación entre el hombre y su entorno se fundamenta en la razón. La razón es el vehículo que le permite a la humanidad acercarse al conocimiento y el conocimiento es, en sí mismo, la exégesis que da sentido a la realidad circundante del hombre. El método científico es la representación práctica y síntesis de todo lo anterior.

En el siglo XIX surgen diversas ramas científicas encargadas de explorar y explicar los diferentes ámbitos de la vida humana y su entorno; se busca generar conceptos y leyes que se puedan aplicar de manera universal. Se inicia, asimismo, la Revolución Industrial. El humano –se cree– ha conseguido un alto nivel de especialización en lo que respecta a los diversos conocimientos que las diferentes ciencias le han suministrado y, aparentemente, ha logrado deshacerse, con la invención de la máquina, de los quehaceres desagradables que su vida anterior le imponía.

La humanidad se dispone entonces a disfrutar los frutos de su trabajo: un mayor bienestar social³⁵ que era, a final de cuentas, el gran objetivo de especializarse tanto en el conocimiento. Las esperanzas están puestas en el futuro, lo antiguo se desdeña y la novedad es lo más valioso.

Para el siglo XX, la semilla sembrada con la Revolución Industrial crece abruptamente. Los avances tecnológicos son enormes. El conocimiento se especializa aun más. El mundo, definitivamente, no es el mismo que el del siglo pasado. La agilidad de los medios de comunicación, la estrecha relación entre diferentes culturas, la abundancia de información de todo tipo, el capitalismo exacerbado, dos guerras mundiales, conflictos de toda índole, etc. han impactado profundamente en el sentimiento y percepción que la humanidad tiene de sí misma y su realidad, y por supuesto en la manera de expresarlo a través de la

³⁵ Salud, educación, vivienda, estabilidad económica, igualdad, etc.

cultura –tanto en lo referente al plano estético como al de la cotidianeidad–.

Es este momento el conocido como alta modernidad y que a la vez sirve de linde con la posmodernidad. Pero ¿qué es en sí la posmodernidad y cuales los puntos que la distinguen de la modernidad?

La posmodernidad, situado su inicio por algunos de sus estudiosos en los años 70's,³⁶ se podría resumir como un sentimiento de desencanto por la propuesta –hasta cierto punto una imposición social, cultural, económica y política– de la modernidad.

Por principio, se pierde la esperanza en un futuro mejor. La confianza absoluta en la razón y el conocimiento como medio para alcanzar el bienestar social ha naufragado. El conocimiento en diversas materias, pese a haberse profundizado y especializado como nunca antes, ha devenido en un bien de consumo que beneficia sólo a unos cuantos, dejando al margen al resto de la población. Los ideales de prosperidad social a largo plazo se han trocado por la satisfacción de las necesidades inmediatas. El capitalismo lo absorbe todo y lo vuelve una mercancía –hasta lo que en algún momento le representaba una oposición–.

Después, los medios masivos de comunicación propagan información indiscriminadamente por todo el orbe, ponen en contacto a multitud de culturas y muestran su particular forma de concebir la realidad. La percepción de ésta deja de ser unívoca y su imagen se fragmenta en tantas partes como culturas e individuos existen en el planeta. Aunque sigue existiendo el predominio de la cultura occidental, se tiene conciencia de las muchas otras formas de entender y

³⁶ “Charles Jencks afirma que el fin simbólico del modernismo y el tránsito al posmodernismo se produjeron a las 15:32 horas del 15 de julio de 1972, cuando el complejo habitacional Pruitt-Igoe en St. Luis (una versión premiada de la <máquina para la vida moderna> de Le Corbusier) fue dinamitado.” Cfr. Harvey, David. *La condición de la posmodernidad: investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Amorrortu Editores, Argentina, 2008, p. 56.)

relacionarse con el universo. El pasado recobra valor y se retoman ideas antes consideradas pasadas de “moda”: pasado, presente y futuro conviven en un mismo tiempo y espacio.

En suma, todo se vuelve relativo, ya no existen verdades universales y, no obstante que la ciencia continúa siendo el paradigma del conocimiento, se sabe que en cualquier momento una nueva teoría puede refutar y descartar a la anterior. Sin embargo, pese a que el pensamiento modernista se esté disolviendo, no hay certeza alguna en la eficacia del que lo sustituirá.

Por otra parte, la posmodernidad se puede entender –como señala Víctor Granados– desde dos perspectivas. Una, en la que, como se ha venido diciendo, se le considera como un momento histórico con sus características particulares – la posmodernidad, propiamente– y otra como la influencia que tienen dichas características contextuales en la creación de los diferentes productos culturales de tal momento –entendido esto último como el posmodernismo–.³⁷

Hasan señala algunas oposiciones estilísticas entre modernismo y posmodernismo que nos pueden servir de referencia para vislumbrar las diferencias entre estas dos corrientes estéticas³⁸. En el modernismo se busca: la forma conjunta/cerrada, la jerarquía, la obra terminada, la creación/totalización, el centramiento, el género/frontera, la selección, el relato/gran historia, la determinación.

Por su parte en el posmodernismo se tiende a: la antiforma/dislocada/abierta, la anarquía, el proceso/performance, la destrucción/deconstrucción, la dispersión, el texto/intertexto, la combinación, el

³⁷ Víctor Manuel Granados Garnica. *Historias desde la posmodernidad: Boquitas pintadas y La tía Julia y el escribidor: del recurso estructural al homenaje, de la crítica a la nostalgia*. Tesis de Doctorado, México, UNAM Facultad de Filosofía y Letras, 2009, p. 6-7.

³⁸ David Harvey. *La condición de la posmodernidad: investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Amorrortu Editores, Argentina, 2008, p. 60.

antirelato/pequeña historia, la indeterminación.

Por ejemplo, en el caso de la literatura –parafrasea Harvey a McHale– “los personajes de la novela posmodernista a menudo parecen no saber muy bien en qué mundo están y cómo deben actuar en él”³⁹ contrario a lo que sucede con los de la novela modernista que aun enfrentándose a una realidad compleja ésta es singular.

Tomando en cuenta estas dos perspectivas, intentaré, en las siguientes líneas, esbozar algunas de las particularidades que de este momento histórico repercuten en el filme que nos atañe en este trabajo. Sólo retomare las más significativas: intertextualidad, fragmentación y transgresión de fronteras.

Por intertextualidad entenderemos –aunque existen varios giros de su definición– la relación entre diversos textos –escritos, visuales, auditivos, etc.– y particularmente la cita, mención, plagio, copia o parodia que un autor hace de otro u otros textos para conformar el suyo. Los textos ya no se conciben como una unidad en sí misma, sino como un conglomerado de elementos referenciales de otros textos; un gran *collage* que a decir de Derrida –en voz de Harvey– “define la forma primaria del discurso posmoderno”⁴⁰.

La intertextualidad resulta más que evidente en Tarantino,⁴¹ pues al ver *Pulp Fiction* asistimos a un mundo lleno guiños a otros filmes, a series de T.V., literatura *pulp*, música pop, y un largo etc. Lo cual no es de extrañarse si tomamos en cuenta que gran parte de la educación de este director la absorbió del televisor, una tienda de videos y el mundo de la cultura pop en general.

Ejemplos claros de intertextualidad podrían ser: la escena en que Butch huye en el auto de Fabianne, se encuentra de frente con Marsellus en un crucero

³⁹ Harvey, David, op. cit., p. 58.

⁴⁰ *Ibidem*, p. 68.

⁴¹ Él mismo lo dice y lo he citado líneas arriba al mencionar su forma de trabajar: “tomar detalles prestados de toda clase de películas, de todas la películas que se han hecho”

y lo arrolla. Esta escena es idéntica a la del filme *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) cuando durante la huida con los treinta y cinco mil dólares de su jefe, Marion Crane se lo encuentra en un crucero y lo arrolla. Otro podría ser los *inserts* de pantallas de televisión mostrando imágenes de series televisivas y películas alusivas a lo que continuará en la trama del filme. Por ejemplo, en *Clutch Cargo* –serie animada de T.V. transmitida en E.U. de 1950 a 1968– aparece un esquimal hablando con un perro sobre la existencia de un tótem, acto seguido el general Koonts cuenta a Butch la historia de “El reloj de oro”.

La fragmentación tiene como origen, por un lado, la visión multifocal de la realidad y por otro la pérdida de valor del concepto moderno de progreso – continuidad histórica –, abriendo paso así a la lectura no lineal de los textos. La idea de *collage* igualmente tiene gran impacto en la fragmentación pues los textos no sólo se componen de múltiples referencias, sino que también están estructuradas por múltiples segmentos, cuyo orden no necesariamente debe ser cronológico.

Dicha característica se hace evidente en la estructura narrativa del segundo filme de Tarantino –lo que conlleva el manejo del tiempo narrativo, punto medular de este trabajo– y en la mezcla que de diferentes épocas se hace en el filme, por ejemplo: el decorado del *Jackrabbit Slim's* remite a los años 50's y toda la cultura pop de ese momento, conviviendo así diferentes periodos históricos en un mismo plano.

La transgresión de fronteras se refiere a la disolución de límites entre géneros y jerarquías estéticas: sí se pueden retomar elementos de otros textos y organizarlos de forma caótica, también es posible que un texto combine diferentes vertientes estilísticas y la cultura popular con la alta cultura.

La presencia más evidente de tal característica en *Pulp Fiction* es la literatura *pulp*, genero considerado más bien como pseudo-literatura, cuyo

principal fin era el entretenimiento fácil de las grandes masas poco cultivadas, pero trasplantado a una cinta que ha logrado el reconocimiento en importantes festivales de cine de arte.

Por otro lado, cabe mencionar que en este filme la literatura *pulp* tiene un papel fundamental en su configuración, por lo cual en ella abundaremos en el siguiente apartado.

Por último cito a Chambers, quizá esto ayude a comprender el trabajo de Quentin Tarantino:

El posmodernismo, más allá de las formas que pueda asumir en su conceptualización, surgió en lo esencial anticipadamente de las cultura metropolitanas en los últimos veinte años: a través de los significantes electrónicos del cine, la televisión, el video, los estudios de grabación y los ejecutantes, la moda y los estilos de la juventud, a través de todos aquellos sonidos, imágenes e historias diferentes que mezclan, se reciclan y se funden diariamente en la pantalla gigante que es la ciudad contemporánea.⁴²

2.3. LITERATURA *PULP*

Naturalmente, no es en vano que Tarantino injerte –tomada directamente del diccionario– la definición de la palabra *pulp* en el inicio de su filme. Pues en ella encontramos un indicio claro de lo que contendrá y como se conformará el resto de la cinta.

La definición hace referencia tanto al contenido como a la materia en que se publicaban una serie de relatos perteneciente a una literatura considerada

⁴² Harvey, David, op. cit., p. 79.

como marginal o de poca calidad: *Pulp: 1. Una suave, húmeda e informe masa de materia. 2. revista o libro que contiene temas espeluznantes y se caracteriza por estar impresa en papel basto e inacabado.*⁴³

La literatura *pulp* goza de su mayor auge en los años veinte y treinta del siglo pasado en Estados Unidos,⁴⁴ aunque su presencia se extendió hasta mediados del siglo XX. Tiene como antecedente los *penny magazines* ingleses de finales del siglo XIX y los relatos policíacos o de misterio en ellos contenidos. Sin embargo,

los detectives de esta nueva escuela literaria no tenían nada que ver con la caballerosidad de Sherlock Holmes o la elegancia matemática de un Dupin. Por el contrario, sus métodos y maneras eran a veces difíciles de distinguir de los de sus antagonistas criminales [...] El criminal se convirtió en protagonista [...] El ¿quién lo hizo? de la tradicional novela-problema, del enigma policíaco clásico, dejó paso al ¿por qué? y, a veces, al puro nihilismo, al sinsentido.⁴⁵

Se publicaban, efectivamente, con el material más económico que la industria editorial podía ofrecer: pulpa de madera y, antes de que la televisión o el internet fueran el entretenimiento predilecto del público en general, los *pulps magazines* cumplían esta función: dotaban al pueblo norteamericano de esparcimiento fácil a un bajo costo, posibilitando así su amplia difusión y convirtiéndolos en un artículo desechable.

⁴³ *Pulp Fiction*. Dir. Quentin Tarantino. Prod. Danny DeVito. Guionista Quentin Tarantino. Actores: John Travolta, Samuel L. Jackson, Bruce Willis, Ving Rhames y Uma Thurman. Miramax Films, A Band Apart, Jersey Films, 1994, min. 00:12.

⁴⁴ Javier Coma. *Diccionario de la novela negra norteamericana*. Anagrama, Barcelona, 1986, p. 187. Por su parte, Lee server marca los años de 1896 a 1953 como periodo en que estas publicaciones fungieron como principal entretenimiento en Norte América e Inglaterra. (Cfr. Jesús Palacios; Weinrichter, Antonio. *Serie negra se escribe con B*. España, T&B Editores, 2005, p. 17).

⁴⁵ Jesús Palacios; Weinrichter, Antonio. *Serie negra se escribe con B*. España, T&B Editores, 2005. pp. 22, 25, 26.

Eran librillos de hojas amarillentas con portadas llamativas y vulgares. Su publicación era periódica; una historia se podía fragmentar en tantos episodios como el autor fuera capaz de crear –retomando o acotando las diferentes anécdotas– y la editorial de considerar como producto vendible, para después suministrarlos en “entregas”. Al interior de de estas revistillas, el lector tenía acceso a un mundo lleno de emoción y fantasía: un medio excelente para escapar de la realidad abrumadora de la gran Depresión. Apunta Don Hutchison:

Al igual que los temas que trataron y el papel barato en el que estaban impresas, estos eran relatos burdos y sin refinar. No pretendían ser gran literatura, ni su audiencia les demandaba que lo fuera. Los lectores cansados de la Depresión pedían sólo una historia que los entretuviera y los inspirara, haciéndoles creer en lugares lejanos, fuera de las cuatro paredes de la existencia cotidiana.⁴⁶

En su momento, la crítica especializada ni siquiera concebía –ni concibe– los *pulps* como literatura, y sus relatos eran considerados inmorales, vulgares y ramplones. Lo cual era cierto, aunque no en todos los casos, puesto que estas publicaciones también fueron semillero de autores que en la actualidad son ampliamente reconocidos: Dashiell Hammett, Horace McCoy, James M. Cain, Raymond Chandler y H. P. Lovecraft.

Es innegable que existían relatos de todas las calidades. Los autores, en su afán de satisfacer la demanda y hacerse de uno dólares más, repetían los temas, personajes y recursos narrativos hasta el hartazgo, logrando así

⁴⁶ Don Hutchison, ed. *The scarlet riders: pulp fiction tales of the mounties*. Canada, Mosaic Press, 1998, p. XVII. “Like the subjects they dealt with and the cheap pulp paper they were printed on, these are rough-hewn tales with the bark still on. They were not intended to be great literature, nor did their audience demand that they be so. Depression-weary readers asked only that a story entertain them by spiring them away to make-believe places far removed from the four walls of everyday existence.” (La traducción es mía.)

ejemplares de muy poca trascendencia. Sin embargo, es en este gran campo de prácticas donde se gesta, por ejemplo: la novela negra, misma que posteriormente se implantaría en el cine y nutriría al llamado cine negro.

Black Mask es el *pulp magazine* más reconocido, por él pasaron infinidad de escritores buenos, malos y peores. Es aquí donde los relatos adquieren un matiz más cercano al tratamiento literario del tema criminal y se perfila mejor lo que sería posteriormente el carácter distintivo de la literatura *pulp*: “El conflicto entre los personajes ha de ser el tema principal. El crimen que pueda darse luego, o la amenaza del crimen, es puramente incidental”⁴⁷ – en palabras de Joseph T. Shaw, director de *Black Mask* en su periodo de mayor apogeo –. Y todo esto sin dejar de ser un producto de entretenimiento, distribución y consumo masivo.

Es ésta, justamente, la publicación a la que Tarantino era tan aficionado, inclusive durante su reclusión en Amsterdam – mientras escribía el guión de *Pulp Fiction* – pedía que se la enviaran de su país. A decir de Paco Gisbert, “Al director le atraían de la novelas *pulp*, sus connotaciones residuales, sus diálogos rápidos y repletos de *slang*, su atención al lenguaje y el comportamiento humano y su interés por describir el paisaje urbano moderno.”⁴⁸

Por su parte, Jesús Palacios apunta que los elementos recurrentes de la literatura *pulp* son: “diálogos cortantes, erotismo, violencia, exotismo, humor, elemento fantástico y mezcla de géneros.”⁴⁹

Los diálogos –que en *Pulp Fiction* tenemos muchos– eran sencillos pero contundentes, frases cortas y descripciones sin mucho detalle que daban paso rápido a la acción, motor principal de estos relatos. En *Pulp Fiction* aunque los

⁴⁷ Gisbert, Paco, op. cit., p. 80.

⁴⁸ *Ibidem*, p. 80.

⁴⁹ Palacios, Jesús y Weinrichter, Antonio, op. cit, p. 42, 43.

diálogos sean largos, el tono denota el humor y la ironía de la literatura *pulp* y, cómo ya se mencionó anteriormente, siempre van seguidos de secuencia de pura acción. Es el ritmo del filme.

El erotismo, por su parte, era un condimento de gran importancia en estos relatos y, aunque había *pulps* especializados en este tema –*spicy pulps*–, todos en general echaban mano del sexo para enganchar al lector con escenas lésbicas, homoeróticas, sadomasoquistas, y otras filias. Asimismo la violencia era un gancho fijo en estos relatos: golpizas, torturas, peleas, sadismo y demás escenas donde un personaje agredía a otro con total y absoluto salvajismo.

El exotismo era un buen medio para alejar al lector de su realidad y situarlo en un mundo lejano y desconocido, lleno de paisajes increíbles y personajes inefables. Aunque también se podía hacer de la ciudad un lugar exótico incluyendo algunos elementos como villanos orientales, sectas satánicas o simples costumbres extrañas. En *Pulp Fiction* tenemos a los sodomitas que torturan a Marsellus.

El humor es un elemento presente, pese a la enorme sordidez que algunos de estos relatos podían retratar, principalmente por la auto-ironía que en ocasiones el autor hacía explícita para deleite de sus lectores. De la misma forma la fantasía era una presencia constante de estos relatos, aun cuando el género del *pulp* no fuera propiamente fantástico.

La variedad y mezcla de géneros es quizá uno de los elementos más representativos de estas historietillas. Había *pulps* de todos y para todos los gustos, no sólo de detectives, también los había de aviación, espaciales, ciencia ficción, horror, espadas, picantes, aviones, del lejano oeste, deportivo, aventuras, románticos, y un larguísimo etc. y por su puesto se fusionaban, existían los del lejano oeste picantes, deportivos de aventuras, espaciales románticos y cuantas combinaciones se pudieran hacer.

Sobre este punto explica Hugh B. Cave –escritor *pulp*– en una entrevista: “El hecho es [...] que nosotros, escritores pulp, simplemente no podíamos darnos el lujo de especializarnos. Las tarifas eran bajas y un escritor que trataba de sobrevivir haciendo sólo un tipo de historias estaba en problemas.”⁵⁰

En efecto, hubo escritores que, más allá de profesionalizarse simplemente porque les pagaran por escribir, sí lograron dominar los recursos de más de un género y concebían tramas y personajes perfectamente definidas y consistentes, incluso con características de géneros clásicos como la épica o la tragedia.

De igual forma habría algunos géneros que sobresaldrían y se consolidarían o darían origen a otro género, por ejemplo el *Hard-Bolied* – consistente en mudar el *western* al ambiente urbano– devino en la novela negra y en todas sus subdivisiones: *crime psychology*, *crook story*, *police procedural*, *penitentiary story*, apunta Jesús Palacios:

De hecho los géneros que ahora se programan a través del universo multimedia son las prolongaciones lógicas de los mismo géneros que ejemplifican los *pulp magazines*, a veces, con ninguna o poca variación de importancia. Desde *Matrix* (Wachovsky Bros., 1999) o el último videojuego de Sega, desde el más “novedoso” *best-seller* de Michael Crichton, Stephen King o Dan Brown, hasta la serie de televisión más popular, sea *CSI* o *Buffy*, todo es, como bien supo verlo Quentin Tarantino, *pulp fiction*.⁵¹

En efecto, y no sólo en cuanto a los géneros es perceptible dicha influencia, también se hace evidente en la violencia, el humor, la estructura episódica, la acción y los diálogos –ya antes mencionados–. El ambiente en general que

⁵⁰ Hutchison, Don, op. cit., p. XX. “The fact is [...] we profesional pulp writers simply couldn’t afford to speialize. Rates were low and a writer who tried to stay alive by doing only one kind of story was in trouble.” (La traducción es mía)

⁵¹ Palacios, Jesús y Weinrichter, Antonio, op. cit., p. 18

recrea el filme es el de estas historietillas.

Pero sobre todo, la estructura episódica o por entregas repercute directamente en la conformación estructural de este filme, lo cual en consecuencia se refleja en su organización temporal, punto que se abordará más detalladamente en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 3

EL TIEMPO EN *PULP FICTION*

Este apartado está destinado para el análisis del tiempo en *Pulp Fiction*, tomado como referencia los elementos teóricos expuestos en el primer capítulo y las recurrencias contextuales señaladas en el segundo.

Primeramente, se describirá los rasgos generales del tiempo del filme en cuestión, abordando y delineando las características de cada uno de los movimientos del mismo: orden, duración y frecuencia. Aquí se precisará los momentos en que aparecen las anacronías, las características que tiene cada una de ellas, y sus implicaciones en la trama, así como los rasgos de la simultaneidad implicados en la estructura temporal. Se indicará, también, el ritmo o *tempo* global de la narración y sus particularidades. Finalmente, se abundará en las implicaciones estructurales de las *repeticiones* concernientes a la frecuencia.

Después, se intentará ensanchar –uniendo las repercusiones temporales derivadas de lo anterior a los elementos contextuales abordados en el segundo capítulo: posmodernidad y literatura *pulp*– el sentido de las características del tiempo en la cinta. Se retomará, entonces, uno de los rasgos del posmodernismo con mayor presencia en el filme: la fragmentación, y se abundará en su repercusión directa, principalmente, en el entramado temporal –el orden– de la narración filmica, tomado como guía las características propuestas por Hassan de una obra posmodernista.

Por último, se evidenciará la importancia que la literatura *pulp* tuvo en la concepción total del tiempo en el argumento filmico –y posteriormente en su culminación como obra cinematográfica–, señalando el influjo que la naturaleza episódica de estas historietillas, aunado a la idea de crear una antología del cine negro, tuvo en la misma. Sin más, demos paso al análisis.

3.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL TIEMPO EN *PULP FICTION*

En el capítulo I se planteó –a través de Luz Aurora Pimentel, Sánchez Noriega, Gaudreault y Jost– la división del tiempo del relato en dos ejes: tiempo de la historia y tiempo del discurso, y que a través de las relaciones de discordancia y concordancia de ambos ejes era como se generaban los diferentes movimientos y características del tiempo en el relato.

Pues bien, siguiendo dichos elementos teóricos, me parece pertinente, antes de iniciar con la descripción de las características generales del tiempo en *Pulp Fiction*, distinguir claramente los dos ejes que conforman el andamiaje temporal de este filme.

Para cumplir este cometido, me valdré de dos esquemas concebidos por Paco Gisbert –a los cuales añado algunas anotaciones–⁵² en los que desglosa con gran precisión las principales partes o secuencias de la cinta, así como el orden lógico-cronológico que asumirían de ser contada linealmente la historia. Por otra parte, estos esquemas también fungirán como medio para tener una perspectiva global del texto fílmico, así como de breve sinopsis argumental.

El primero de ellos esboza la estructura general del filme, respetando la sucesión de acontecimientos tal y como se aprecian al ser proyectados en pantalla. La división que presenta va acorde con las historias que conforman la cinta y el prólogo y epílogo que las enmarcan, subdivididos por las diferentes secuencias que integran las historias y la acotación de las anacronías, al igual que los fundidos en negro que atomizan los relatos.

En el segundo esquema se organizan los acontecimientos según su orden cronológico, supuesto éste por los indicios temporales dados a lo largo de la cinta, por ejemplo: Vincent y Jules consultan la hora antes de entrar al departamento donde recuperan el maletín. La columna del centro marca los cortes de cada relato en el eje del tiempo de la historia.

⁵² Gisbert, Paco, op. cit., pp. 15 y 17. Las negritas y cursivas del primer esquema, al igual que la columna central del segundo son anotaciones mías. Busco con ellas hacer más evidentes los saltos en el tiempo y la división de las historias.

Esquema I Tiempo del discurso

<p>1. Prólogo</p>	<p>1.1. El rótulo de apertura 1.2. El atraco en el restaurante 1.3. Los títulos de crédito 1er. Flashback</p>
<p>2. La primera historia (Vincent Vega y la mujer de Marsellus Wallace)</p>	<p>2.1. La conversación en el coche 2.2. La matanza en el piso (I) 1er. Flash forward (fundido en negro, rótulo 1ra. historia) 2.3. El arreglo del combate (de box) Fundido en negro 2.4. La compra de la droga Fundido en blanco 2.5. La cena en el Jackrabbit Slim's 1. Vincent recoge a Mia (mujer de Marsellus) 2. La cena 3. El baile Fundido en negro 2.6. La intoxicación de Mia 1. La vuelta a casa Fundido en negro 2. La reanimación de Mia 2do. Flashback (fundido en negro)</p>
<p>3. La segunda historia (El reloj de oro)</p>	<p>3.1. La historia del reloj de oro (reloj del boxeador) Fundido en negro, rótulo de 2da. historia 3.2. El combate y la huida en taxi 1. La previa al combate 2. La huida en taxi 3.3. El encuentro con Fabienne (novia del boxeador) Fundido en negro 3.4. El rescate del reloj de oro Fundido en negro 3.5. El secuestro de Butch y Marsellus Wallace 1. La persecución Fundido en negro 2. La tortura 3er. Flashback (Fundido en negro, rótulo 3ra. historia)</p>
<p>4. La tercera historia (La situación de Bonnie)</p>	<p>4.1. La matanza en el piso (II) 4.2. Muerte accidental de Marvin (joven negro) 4.3. La solución de Jimmie (amigo de Jules) 4.4. La intervención de Mr. Wolf (limpia auto) Fundido en negro</p>
<p>5. Epílogo</p>	<p>5.1. Desayuno con atraco 5.2. Créditos finales</p>

Esquema II Tiempo de la historia

Día 1

7'15 a 8'15 h.	3ra. Historia	1ra. anécdota	2.1. La conversación en el coche 2.2. y 4.1. La matanza en el piso 4.2. Muerte accidental de Marvin
8'15 a 8'50 h.		2da. Anécdota	4.3. La solución de Jimmie 4.4. La intervención de Mr. Wolf (llegada a casa de Jimmie)
8'50 a 9'30 h.			4.4. La intervención de Mr. Wolf (limpieza y eliminación de pruebas)
9'30 a 10'00 h.		3ra. Anécdota	5.1. Desayuno con atraco 1.2. Atraco en el restaurante
10'00 a 10'15 h.	Punto de convergencia de las tres historias		2.3. El arreglo del combate
19'00 a 19'30 h.	1ra. Historia		2.4. La compra de la droga
19'30 a 23'00 h.			2.5.1. Vincent recoge a Mia 2.5.2. La cena 2.5.3. El baile
			2.6.1. La vuelta a casa 2.6.2. La reanimación (sobredosis de Mia)
23'00 a 23'15 h.			2.6.2. La reanimación (casa de Lance)

Día 2

23'00 a 1'00 h.	2da. Historia	3.1. La historia del reloj de oro (sueño de Butch) 3.2.1. La previa al combate 3.2.2. La huida en el taxi 3.3. El encuentro con Fabienne
-----------------	---------------	---

Día 3

8'30 a 9'30 h.	2da. Historia	3.4. El rescate del reloj (Butch sale del motel y llega a su apartamento)
9'30 a 10'15 h.		3.4. El rescate del reloj (Muerte de Vincent) 3.5.1. La persecución 3.5.2. La tortura

En suma, con estos dos esquemas, tenemos el tiempo del discurso y el tiempo de la historia, mismos de los que se derivaran todos los movimientos temporales del filme. Ahora sí podemos pasar a las particularidades de cada uno de ellos.

3.1.1. Orden

El orden es probablemente el movimiento temporal que mayor afectación tiene en este filme, razón por la cual podemos calificarlo como un relato no lineal, pues el eje del tiempo de la historia y el del tiempo del relato se encuentran en relación de discordancia; la sucesión de los acontecimientos como los vemos en pantalla no obedecen a la organización lógica que tendrían de ser articulados cronológicamente.

Sin embargo, las anacronías que articulan *Pulp Fiction* son en realidad pocas, cuatro en total: tres *flashbacks* y un *flashforward*. No obstante, con estos pocos elementos anacrónicos se obtiene un efecto bastante logrado de narración fragmentada y caótica.

Ahora bien, antes de iniciar con el desglose y explicación de los *flashback* y del *flashforward* es preciso explicitar el punto de partida, el presente textual, a partir del cual se consideraran los retrocesos y adelantos en el tiempo. Dicho punto será, como lo marca el mismo filme, la primera aventura esbozada en él: “El atraco en el restaurante” (1.2.)⁵³.

⁵³ En todos los casos acotará entre paréntesis el número de inciso que corresponde en el esquema del tiempo de discurso a la secuencia referida.

Entonces, el primer *flashback* se ubicaría en el salto de este punto –“El atraco en el restaurante” (1.2.)– a “La conversación en el coche” (2.1.), conversación sostenida entre Jules y Vincent antes de llegar al departamento donde será la matanza.



"El atraco en el restaurante" (1.2.)

Como se puede apreciar en el esquema II del tiempo cronológico “La conversación en el coche” (2.1.) se encuentra dentro del primero de los tres días que comprenden el total de las acciones narradas, pero, aproximadamente, dos horas antes de “El atraco en el restaurante” y es en sí mismo el inicio de la historia cronológica –del eje del tiempo de la historia–. Motivo por el cual podemos afirmar que este es un *flashback* interno con una amplitud aproximada de dos horas.



"Los títulos de crédito" (1.3.)



"La conversación en el coche" (2.1.)

Este primer *flashback* está mediado por la aparición de “Los títulos de crédito” (1.3.) por lo cual podemos admitir a “El atraco en el restaurante” (1.2.) como, efectivamente, una especie de prólogo que, al interrumpirse súbitamente, genera en el espectador la sensación de avidez por enterarse de su desenlace. Sin embargo, al concluir “Los títulos de crédito” (1.3.) surgen en la pantalla dos tipos conversando con toda tranquilidad, aparentemente sin nada que ver con el incidente anterior, pero que, como sabremos hasta el final de la cinta, son piezas clave de esta primera y última aventura.

Es decir que la función completiva –dar antecedentes omitidos– del primer *flashback* no se cumple en su totalidad, pues si bien sí da información necesaria para comprender lo sucedido en el restaurante, no termina por aclarar nada –en ese momento– de lo acontecido anteriormente y más bien da la impresión –y de hecho así lo hace; ver esquema I– de iniciar otro relato, fungiendo al final, como se verá adelante, más como anticipo que como medio de completar o repetir información.

Por otra parte, Gaudreault y Jost señalan que las analepsis –*flashbacks*– internas –las menos comunes en el cine– tienen como característica cobrar sentido sólo hasta que aparece la otra partícula narrativa que las complementa y servir como medio de reinterpretación del discurso, situación a la que asistimos en *Pulp Fiction*: hasta que aparece “La Matanza en el piso II” (4.1.) sabemos la conclusión de este relato.

Ahora, otra de las razones por la que el primer *flashback* no cumple cabalmente con su misión completiva es porque el único *flashforward* del la cinta se interpone en su camino.

Dicho *flashforward* va de “La matanza en el piso” (2.2.) a “El arreglo del combate” (2.3.), mediado por el título de la primera historia. “El arreglo del combate” (2.3.), como se puede apreciar en el esquema del tiempo cronológico,



"La matanza en el piso" (2.2.)



"Título de la primera historia"



"El arreglo del combate" (2.3.)

abarca igualmente un lapso aproximado de dos horas y se ubica también dentro del primer día de las acciones totales del relato. Es por lo tanto una especie de reflejo del primer *flashback* ya que nos ubica unos momentos adelante del presente textual donde inicia la cinta.

Una característica particular de este *flashforward* es que no regresa rápidamente al momento de donde partió,⁵⁴ sino que continúa la narración casi hasta el final de la película, llegando, inclusive, como señala Pimentel, a permitir en su transcurso la proyección del 2º *flashback*, haciendo parecer como secundario lo que había sucedido antes de su aparición. Por lo cual, más que un *anticipo* generador de curiosidad en el receptor, es la interrupción de una historia para articular dos más, como se puede

⁵⁴ Gaudreault y Jost señalan que un flash forward que no regresa rápidamente al punto de donde partió corre el riesgo de interpretarse como un sueño o premonición, este flash forward, aunque no llega a interpretarse como un sueño, al no regresar a su punto de origen es un elementos más para generar la ambigüedad temporal de la cinta.

ver en el esquema del tiempo del discurso.

Por lo tanto, la función principal de este *flashforward* es elidir u omitir, momentáneamente, el resto de la información que el primer *flashback* comenzaba a plantear. Misma que será completada sólo hasta la parte final del filme.

Además, el momento en el que aterriza dicho *flashforward* –“El arreglo del combate” (2.3.)– podría considerarse como un punto nodal del relato, ya que es aquí



"Vincent y Jules, en ropa de playa, hablan con barman sobre Mia"

donde se entrelazan las tres historias –incluido el prólogo-epílogo– que componen la cinta. Es el único momento en que los cuatro personajes principales: Vincent, Jules, Butch y Marsellus comparten el mismo espacio y se hacen referencias directas o indirectas a



"Marsellus y Butch arreglan pelea de box"

todos los episodios del filme:

- a) Vincent y Jules aparecen con ropa de playa para entregar el maletín recuperado. (La tercera historia: “La situación de Bonnie”)
- b) El barman del tugurio de Marsellus habla con Vincent y Jules sobre Mia, la mujer de Marsellus. (La primera historia: “Vincent Vega y la mujer de Marsellus Wallace”)
- c) Marsellus paga a Butch para que pierda la pelea de box en el quinto



"La reanimación" (2.6.2.)



"La historia del reloj de oro" (3.1.)



"El combate y la huida en taxi" (3.2.)

round. (La segunda historia: "El reloj de oro")

En "El arreglo del combate" encontramos entonces –si atendemos al esquema I– el final de la tercera historia, el inicio de la primera –de hecho dicha secuencia forma parte del cuerpo de la primera historia, según el esquema II– y el *anuncio* de la segunda. Es una especie de nudo o punto de confluencia de los tres relatos, previo a que cada uno siga su propio derrotero.

El segundo *flashback* es, probablemente, una de las muestras más típicas de esta forma de anacronía y va del final de "La reanimación de Mia" (2.6.2.) a "La historia del reloj de oro" (3.1.), entroncando nuevamente en "El combate y la huida en taxi" (3.2.).

En él, el capitán Koons cuenta al pequeño Butch todas las peripecias por las que su bisabuelo, abuelo, padre y él mismo pasaron para conservar el reloj de oro que ahora le entregaba. Este relato está incrustado en el discurso del

filme como un sueño que Butch tiene antes de dirigirse al ring para pelar.

El *flashback* en cuestión puede ser considerado como una metadiégesis ya que es un sueño de Butch en el cual, además, el capitán Koons relata otra historia: la historia del reloj. Su alcance es *externo* –no está dentro de los tres días que integran el relato principal– y su amplitud es de ocho o nueve décadas, pues se remonta hasta la Primera Guerra Mundial, pasa por la segunda y por Vietnam hasta llegar al momento en que el capitán le entrega el reloj a Butch. Después, regresamos súbitamente a la historia central y al presente del que partió: segundos antes de la pelea de box, que es en sí el cuerpo del primer *flashforward*.

La función de este *flashback* es perfectamente completiva ya que da los antecedentes del reloj de oro y asienta la importancia que el mismo tiene para Butch, justificando así que sea el motor de la segunda historia.

Por último, el tercer *flashback* se materializa del final de la segunda historia, “La tortura” (3.5.2), a “La matanza en el piso II” (4.1.). En esta transición, al igual que en la del primer *flashforward*, hay un fundido en negro donde se anuncia el título de la tercera historia “La situación de Bonnie” (4.). Textualmente, en el discurso, se percibiría como un desarrollo perfectamente lineal pasar del final de una historia al inicio de otra, inclusive, el plano y la música que acompañan el final de “El reloj de oro” (3.) dan la sensación de ser el final de la película; lo cual, de atender al eje de la historia, sería efectivamente el final la cinta.

Sin embargo, lo que vemos en la pantalla después del título de la siguiente historia es algo que ya habíamos visto o escuchado al inicio del filme: Jules recitando a Brett un fragmento de la *Biblia* antes de asesinarlo. Es entonces cuando caemos en la cuenta de que lo que aparece ahora ante nuestros ojos es algo ya antes visto y no una historia del todo nueva.

Es decir que este *flashback* es absolutamente completo y repetitivo, aunque más por remontarnos al fragmento de la narración antes omitido que por proporcionarnos antecedentes o información adicional para comprender alguna parte del relato.



"La tortura" (3.5.2.)

De tal manera que nos devuelve al fragmento narrativo antes interrumpido para mostrarnos su conclusión, aunque en el discurso se nos presente como el inicio de otra historia.



"La situación de Bonnie" (4.)

Es por lo tanto la partícula narrativa faltante –mencionada por Gaudreault y Jost– que permite completar y reinterpretar lo que se anunció en el primer *flashback*. Por lo demás, la tercera de estas anacronías es interna y abarca casi los tres días que comprende el tiempo cronológico.



"La matanza en el piso II" (4.1.)

3.1.2. Simultaneidad

La simultaneidad, por su parte, es otro tópico de importancia en el andamiaje estructural de *Pulp Fiction*. Al respecto encontramos varias muestras en este filme: 1) después de la sobredosis de Mia, por medio de planos alternados, nos enteramos de la conversación telefónica de Lance y Vincent quien le pide ayuda al primero. Luego, estando Lance a cuadro, escuchamos el rechinar de las llantas del auto de Vincent. Lance abre la persiana de la puerta de su casa y en segundo plano vemos cruzar por el jardín el auto de Vincent para estrellarse en ella. 2) Mientras el taxi en que huirá Butch espera en un oscuro callejón, nos enteramos por la radio de lo que sucede al interior del local donde el boxeador acaba de matar a su contrincante. 3) A la vez que escuchamos los alaridos de Marsellus –víctima de los sodomitas– vemos a Butch recorrer la tienda de antigüedades buscando el arma más adecuada para rescatarlo. 4) En el plano que abre “La matanza en el piso II” aparece un sujeto agazapado en el baño, empuñando un arma más grande que él y al fondo escuchamos la voz de Jules recitando un fragmento de la *Biblia*, es entonces cuando sabemos que son cuatro jóvenes los que habitan el departamento.

Sin embargo, es una simultaneidad en particular la que me interesaría resaltar por su relevancia en la estructuración temporal de la cinta. Es el caso del “Desayuno con atraco” (5.1.). Como ya vimos anteriormente, esta aventura se fragmenta en dos partes por medio de las anacronías. En la primera de ellas nos enteramos de los planes de Honey Bunny y Pumpkin, en la segunda advertimos la presencia de Jules y Vincent, y presenciamos el desenlace.

No obstante, desde el primer fragmento asoman minúsculos atisbos de la copresencia de estos cuatro personajes en el mismo lugar: durante la



"Honey Bunny y Pumpkin planean atraco"

conversación entre Honey Bunny y Pumpkin oímos al fondo –apenas perceptible, mezclado entre el sonido ambiental de la cafetería– la voz de Vincent decir: “voy al baño” y, momentos después, lo vemos pasar – en segundo plano– por encima del hombro de Honey Bunny.



"Simultaneidad: Vincent al fondo/ Honey Bunny primer plano"

En el segundo fragmento de la historia sucede lo contrario: mientras Jules y Vincent charlan, además de intercalarse el plano de Pumpkin pidiendo más café a la mesera, oímos su voz al fondo diciendo: “nadie roba nunca en los restaurante porque...” y vemos en segundo plano, fuera de foco, la silueta de Honey Bunny.



"Vincent y Jules toman su desayuno"

Así es que, si bien estos son indicios ínfimos –casi imperceptibles–, la suma de ellos es lo que gradualmente va zurciendo ambos fragmentos hasta lograr la cohesión total de esta aventura. Misma que se confirma con la repetición de otro plano visto al principio del metraje: el

inicio del atraco.

Como se puede apreciar, la mayoría de las acciones simultáneas representadas en el filme se articulan por medio de la conjugación del sonido y la imagen, la alternancia de planos y la copresencia de acciones dentro de un mismo campo. Funcionando igualmente como vehículo de enlace de algunas partículas narrativas.

Sólo resta mencionar que la irrupción de las anacronías en este filme no obedece al método tradicional de explicitarlas. En ningún momento aparece algún rótulo o voz en *off* que las haga patentes y aunque todas ellas están precedidas por fundidos en negro no se especifica su amplitud o alcance, ni se hace evidente su presencia –simplemente dan pie a una nueva historia– y es hasta que aparece su parte complementaria cuando nos percatamos del salto temporal que implicaron.

Los pequeños guiños que se dan para indicar algunos de los saltos en el tiempo –Vincent y Jules vestidos con ropa deportiva al llegar a ver a Marsellus o ver nuevamente a Vincent en escena después de haber presenciado su muerte– apenas alcanzan a sugerirlos nunca a explicitarlos, de hecho confunden más de lo que aclaran.

Esta característica está relacionada con el influjo de la posmodernidad y la literatura *pulp* presentes en esta obra, conjuntamente con la idea original de la que partió Tarantino para crearla. Asunto que abordaremos más adelante en otro apartado.

3.1.3. Duración

La duración, el tempo o el ritmo de *Pulp Fiction* podría describirse, *grosso modo*, como una alternancia entre escenas con largos diálogos y escenas de acción. Es decir que, en lo concerniente al ritmo, ambos ejes temporales están en concordancia la mayor parte del filme –isocronía–, sólo que en algunos momentos se agiliza la narración, pero no necesariamente por medio del resumen o la elipsis, sino por la naturaleza misma de lo representado: escenas dialogadas vs escenas de acción, que si las transpusiéramos al plano literario serían, las primeras, largos párrafos capturando la conversación de los personajes, seguidos de párrafos cortos –las segundas– con una buena cantidad de verbos indicando el acontecer de las acciones.

Por ejemplo, la charla de Vincent y Mia durante la cena, la charla de Honey Bunny y Pumpkin en la cafetería, la charla de Marsellus y Butch mientras arreglan la pelea, la charla de Vincent y Jules en el auto son claras muestras de escenas dialogadas donde la velocidad del tiempo se percibe como menor en relación con las escenas subsecuentes de acción en las que aparece Vincent manejando y hablando por teléfono, para después buscar desesperadamente, junto con Lance, la jeringa para reanimar a Mia, o Marsellus y Butch



"Vincent y Mia conversan"



"Búsqueda de jeringa para reanimar a Mia"

persiguiéndose por las calles de los Angeles tirándose de balazos.

Es decir: aunque ambos ejes se encuentren en concordancia la mayor parte del filme, la sensación del ritmo de esta cinta es de lentitud y

aceleración alternadamente. Lo cual podría interpretarse, quizá, como una

particularidad de la escena, ya que al pertenecer –como señala Pimentel– a las representaciones de la duración de “tempo variable”⁵⁵ se puede permitir esta cadencia rítmica oscilante entre la aceleración y la disminución de la velocidad.

Cabe mencionar que esta cualidad de representación escénica es más propicia en el cine que en la literatura, dadas las condiciones de sus respectivos soportes y elementos expresivos –como ya se menciona en el capítulo I–. Por lo tanto es muy común que el cine presente una duración isócrona la mayoría de las veces y *Pulp Fiction* no es la excepción.

Sin embargo, también existen algunos momentos específicos del filme en que se manipula más artificiosamente su duración temporal para obtener algún efecto dramático o dar mayor fluidez a la narración.

Es el caso de “La compra de la droga” (2.4.) y, más específicamente, el momento cuando Vincent se inyecta la heroína. Asistimos aquí a un intercalado de planos (*inserts*) en los que vemos el brazo de Vincent, una cuchara con heroína calentándose, Vincent conduciendo plácidamente su automóvil, la jeringa con heroína, Vincent conduciendo, el brazo de Vincent y así hasta llegar

⁵⁵ De *tempo variable* son la escena y el resumen, porque sus dos ejes temporales presentan un movimiento indefinido; de *tempo constante* son la pausa y la elipsis porque alguno de sus dos ejes registra un movimiento nulo y el otro indefinido.

al momento climático del pinchazo.

La descripción milimétrica de esta acción busca, a través del énfasis, generar un efecto de tensión dramática y termina por disminuir el ritmo de la duración, puesto que reduce el movimiento en el eje del tiempo de la historia y alarga el del tiempo del discurso, narrando menos acciones con más imágenes o más metraje filmico.

Este tipo de manipulación temporal es a lo que Sánchez Noriega, Gaudreault y Jost denominan *dilatación*, que además de la cámara lenta se vale también de intercalar planos para lograr su cometido: el dramatismo y que, por otra parte, dichos autores la consideran como privativa del cine.

Otro caso de manipulación de la duración en esta cinta es la pelea de box en la que participa Butch, la cual no aparece en ningún momento en pantalla, simplemente se elide. Sólo vemos a Butch salir de los vestidores

para dirigirse al cuadrilátero, un fundido en negro con el rótulo “El reloj de oro” (3.) y después al mismo personaje saltando por una ventana para abordar un taxi



Insert: “cuchara con heroína”



Insert: “Vincent conduce plácidamente su automóvil”



Insert: “pinchazo”



"Jules habla con Marsellus para pedirle ayuda"



"Jules imagina a Bonnie regresando a casa y en encontrándolos moviendo el cadáver de Marvin"



"Marsellus atiende el llamado de auxilio de Jules"

y escapar; es por la radio del taxi como nos enteramos que la pelea ya tuvo lugar y del resultado de la misma. Hablamos entonces de una elipsis indeterminada-implícita, pues no sabemos cuánto duro la pelea y nos enteramos de ella sólo por la radio.

Me atrevo a suponer que Tarantino elide la pelea de Butch porque lo que le interesa poner en relieve es la honorabilidad de este personaje –desafiar a Marsellus, rescatar una reliquia familiar de gran valor simbólico, rescatar a Marsellus– y no las proezas pugilísticas del mismo. Por lo tanto, decide agilizar el relato y saltarse el encuentro de box para dar paso a secuencias más importantes para sus fines.

La elipsis, por su parte, siendo el movimiento de mayor velocidad, ya que auténticamente omite una parte de la historia en el discurso –detiene el eje del tiempo del discurso y deja correr libremente al de la historia– resultó el mejor medio para lograrlo.

Por último, un caso que si bien es mínimo a su vez resulta óptimo para ejemplificar lo que Pimentel denomina monólogo interior.

Mientras Jules habla por teléfono con Marsellus para ponerlo al tanto de la situación de Bonnie –“La solución de Jimmie” (4.3.)– hace, al mismo tiempo, una pequeña digresión en la que se *imagina* a Bonnie regresando a casa y en encontrándolos moviendo el cadáver de Marvin.

Dicha digresión ocupa apenas unos segundos en el filme. Sin embargo lo retomo por considerarlo muestra clara de lo que sucede en la cabeza de un personaje y su representación discursiva, misma que, efectivamente, al pausar el discurso narrativo e introducir lo que sucede en la psique, en este caso de Jules, genera la sensación de reducción del ritmo del relato, siendo que, hipotéticamente, las acciones que suceden a su alrededor y por lo tanto el tiempo siguen corriendo con normalidad.

3.1.4. Frecuencia

La frecuencia en *Pulp Fiction* se podría considerar en general como singulativa –al igual que la enorme mayoría de los relatos–: los acontecimientos que tienen lugar una sola vez en el tiempo de la historia se explicitan una sola vez en el del discurso. Sin embargo, existen tres –aparentemente– mínimas excepciones. Tres repeticiones, mínimas porque ocupan un espacio reducido en la cinta, son apenas un guiño, un indicio, pero de vital importancia todas estas puesto que representan la clave para dar continuidad al relato y hacer comprensible la estructura general del mismo.

La primera de ellas tiene lugar en “La matanza en el piso II” (4.1), con mayor precisión el momento en el que Jules recita el fragmento de la *Biblia* antes de matar a Brett. Esto sucede, prácticamente, después de terminar la segunda historia –“El reloj de oro” (3.)– y señala el retorno a un relato que parecía haber concluido en los primeros minutos del filme. Por otra parte es hasta este punto cuando nos percatamos que ese fragmento narrativo pertenece a una historia más amplia de la cual ahora veremos su continuación: “La situación de Bonnie” (4.).

La segunda repetición aparece en el “Desayuno con atraco” (5.1.) y es aún más breve que la antes mencionada, pues apenas abarca unos segundos de la cinta. Vemos aquí a Pumpkin pidiendo más café a la camarera del restaurante y a ésta acercarse para servirlo. La acción de la camarera sirviendo el café la



1ra. Repetición: "Jules recita pasaje bíblico a Brett"



2da. Repetición: "Pumpkin pide más café"



3ra. Repetición: "inicio de atraco en el restaurante"

percibimos sólo por el audio ya que la cámara se instala nuevamente en la conversación de Jules y Vincent.

Este plano –Pumpkin pidiendo café– es el mismo que aparece al inicio del filme, mientras Pumpkin y Honey Bunny planeaban el atraco a la cafetería, sólo que ahora al reaparecer inserto entre la conversación de Jules y Vincent –desayunando en la misma cafetería– cobra otro significado, pues además de sugerir la relación entre la partícula del relato que vimos al comenzar la cinta con un segmento narrativo nuevo, completa la situación únicamente esbozada al principio, misma que es la primera y última aventura del filme.

La tercera repetición se materializa unos segundos después de la antes mencionada y funciona como confirmación de la misma, a la vez que de punto de anclaje total entre el esbozo inicial del filme y la última anécdota de éste. Ahora tenemos la certeza que Vincent y Jules estarán presentes en “El atraco al restaurante” (1.2.), pues Pumpkin y Honey Bunny repiten su diálogo amoroso previo al desenfunde de las armas que da inicio al robo.

Son por lo tanto estas repeticiones una especie de recapitulación que permiten al espectador volver a situarse en el punto donde se retoma el relato antes suspendido. Lo cual, a su vez, resulta fundamental para dar cohesión a la ensortijada estructura temporal de esta narración.

Pues bien, como se alcanza a distinguir tras la descripción general del tiempo en *Pulp Fiction*, podríamos afirmar que este filme se apega en gran medida a los cánones del manejo temporal en el relato cinematográfico, en lo concerniente a duración y frecuencia. Sin embargo, el orden denota una serie de particularidades que lo hacen salir de la norma, mismas que abordaremos a continuación.

3.2. *Pulp Fiction: tres historias sobre una misma historia*⁵⁶

El título de la edición en español del guión de *Pulp Fiction* –título de este inciso– resulta muy adecuado para comprender mejor el andamiaje temporal del filme, pues, aunado a la declaración antes citada de Tarantino –la cual me permito incluir nuevamente dada su importancia en este análisis–, arroja la clave principal de lectura del relato. Tarantino:

En el caso de PULP FICTION, la idea inicial fue hacer una antología de cine negro, ya que yo al menos nunca he visto una antología de cine negro. Sin embargo, estas eran muy comunes en las novelas baratas, revistas como Black Mask y similares, así que pensé en hacer lo mismo en una película; pero al sentarme a ello me dije, “sí, esto es divertido pero tiene muchas más posibilidades”. Sería genial poder tener tres historias separadas pero con los tres mismo personajes entrando y saliendo.⁵⁷

Son, efectivamente, como ya se ha mencionado, tres historias las que conforman el texto filmico: “Vincent Vega y la mujer de Marsellus Wallace”, “El reloj de oro” y “La situación de Bonnie”, mismas que a su vez se presentan atomizadas en diferentes fragmentos concatenados por las anacronías descritas en el apartado anterior y fundidos en negro y blanco.⁵⁸

Atendiendo a esto –la descripción de las anacronías– vemos que el primer *flashback* nos envía de “El atraco en el restaurante” (1.2.) a “La

⁵⁶ Título de la edición en español del guión de *Pulp Fiction*. Tarantino, Quentin. *Pulp Fiction: tres historias sobre una misma historia*. Mondadori, Madrid, España, 1995.

⁵⁷ Miguel Lundín Peredo. *El universo caótico de Tarantino*. p. 2. Tomado de: <http://www.ecdotica.com/2008/06/12/el-universo-caotico-de-tarantino-en-la-biblioteca-de-ecdotica/>

⁵⁸ Recomiendo tener a la mano los esquemas I y II, correspondientes a los ejes temporales del relato, para hacer más asequibles los párrafos siguientes.

conversación en el coche” (2.1.). Luego, el primer *flashforward* nos lanza de “La matanza en el piso I” (2.2.) –sucesión cronológica de “La conversación en el coche” (2.1.)– a “El arreglo del combate” (2.3.). De aquí –tercera secuencia de la 1ª historia: “Vincent Vega y la mujer de Marsellus Wallace”– en adelante, aunque estemos situados en el “futuro”, se suspenden por un buen lapso de la cinta las incursiones anacrónicas –salvo por el *flashback* completivo del capitán Koons–, hasta “La tortura” (3.5.2.) –final de la 2ª historia: “El reloj de oro”– donde un *flashback* nos devuelve a “La matanza en el piso II” (4.1.) y –ya cronológicamente– al desenlace de la historia que había quedado suspendida al principio del filme: “Desayuno con atraco” (5.1.).

Podemos advertir, siguiendo la suma de las secuencia, que en realidad la fragmentación de las historias incide sólo en una de ellas: “La situación de Bonnie” (4.) que, dividida básicamente en cuatro partes: “El atraco en el restaurante” (1.2.), “Desayuno con atraco” (5.1.), “La matanza en el piso I” (2.2.) y “La matanza en el piso II” (4.1.), hace las veces de prologo-epílogo –“El atraco en el restaurante” y “Desayuno con atraco” (5.1.)–, de introducción de la primera historia –“La matanza en el piso I (incluyendo “La conversación en el coche”)– y de cuerpo de la tercera historia –“La matanza en el piso II”– que representa, de hecho, la parte omitida por el primer y único *flashforward* del filme –de la “Muerte accidental de Marvin a “La intervención de Mr. Wolf”–.

“La situación de Bonnie” (4.), entonces, constituye la piedra angular que produce el efecto de estructuración caótica del filme. Pues disemina sus fragmentos al principio y final del mismo, intercalándolos sin ninguna indicación explícita –de los saltos en el tiempo– que permita al espectador tener un paradigma temporal por medio del cual relacionar los diferentes fragmentos que –dicho sea de paso– poseen su propia unidad discursiva. Si no que es hasta que aparece el complemento de cada partícula narrativa cuando se puede

vislumbrar una imagen integral del relato.

En realidad, podríamos afirmar que la única parte fuera del orden cronológico en la cinta es la tercera historia (4.) y el epílogo (5.), puesto que si, hipotéticamente, los colocáramos como antecedente del prólogo, la cinta sería prácticamente lineal. Ya que las otras dos historias: “Vincent Vega y la mujer de Marsellus Wallace” y “El reloj de oro” son narradas respetando el orden de sucesión indicado por el eje del tiempo de la historia. Salvo por el ya mencionado *flashback* completo del capitán Koons contando “La historia del reloj de oro” (3.1.) que hasta cierto punto puede ser considerado como la materialización más típica de un salto temporal en la narrativa cinematográfica.

“La historia del reloj de oro” (3.1.), por lo tanto, nos puede servir como punto de comparación entre una anacronía habitual –perfectamente explicitada y con detonación semántica instantánea– y una atípica, puesto que cuenta con todos los indicios que permiten a un espectador interpretarla como tal y no percibirla como un cabo suelto en la historia.

Al ver al capitán Koons contándole a Butch la historia de “El reloj de oro” nos queda claro que estamos viendo un segmento narrativo subordinado a una historia principal, cuya función es únicamente establecer la importancia de un elemento –el reloj– que más tarde será el motivo desencadenante de otra aventura. Nos resulta evidente que dicho segmento está fuera del *alcance* del tiempo esbozado en el relato principal porque vemos que un niño es quien interpreta a Butch, que la ropa de los personajes y el decorado de la casa donde se lleva a cabo la escena pertenecen a otra época, que el programa de televisión que aparece en pantalla es una serie transmitida entre los 50’s y los 60’s y, finalmente, porque el capitán Koons, con su relato, hace evidente el tiempo aproximado en el que se sitúan dichas acciones. Además, del súbito despertar de Butch de su sueño, vehículo por excelencia de las anacronías. Es decir, que hay

una multiplicidad de elementos semánticos que nos sitúan en el tiempo.

Ahora bien, lo que sucede con el primer *flashback* y con el primer *flash forward* es algo distinto a lo arriba mencionado. No hay elementos semánticos que permitan relacionar la articulación de las secuencias narrativas con alguna ubicación temporal distinta a la del relato mismo o a algún punto particular en él. Sólo se esbozan mínimos guiños que dan pie a suponer un salto en el tiempo: Vincent y Jules vestidos con ropa de playa y Vincent nuevamente con vida después de haber sido asesinado. Pero nunca se da cuenta de la amplitud y el alcance de las anacronías, ni del momento del relato en el que desembocan.

Ni aun los fundidos en negro y blanco –a veces señalando saltos en el tiempo y otras no– que encadenan las imágenes nos dan algún indicio del punto del relato en que nos instalan las imágenes entrantes, aunque sí funcionan como marca de final e inicio de una acción o serie de acciones. Es, precisamente, como si en vez de indicar un salto en el tiempo anunciaran el fin y el principio de una nueva historia o aventura, pero perteneciente al mismo universo diegético y con los mismos personajes.

De tal forma que la anacronía del capitán Koons nos introduce a un segmento narrativo subordinado mientras que el primer *flashback* y el primer *flash forward* nos conducen a otra peripecia dentro de la misma historia que aun representando un desfase temporal éste no se indica de ninguna manera, haciendo más evidente la fragmentación del relato.

El caso del tercer *flashback*, aunque sí nos advierte, por medio de una *repetición*, de la vuelta a un momento específico del filme, también hace las veces de transición abrupta a otro fragmento narrativo de la misma historia y resulta completivo aunque sin ser subordinado.

Es preciso, igualmente, hablar del alcance del primer *flashback* y del primer *flashforward* como causas de la ambigüedad en la estructuración

temporal de *Pulp Fiction*. El hecho de que ambas anacronías sean *internas* y no especifiquen el punto de su reincorporación temporal –su *amplitud*– en la narración, deja abierta la lectura y relación que se pueda establecer entre los diversos segmentos del relato, porque al aterrizar en el mismo suceder de la historia “principal” no hay forma de establecer alguna correspondencia en el orden temporal de cada aventura. No hay punto de referencia para suponer que lo proyectado en pantalla está antes o después de tal o cual acontecimiento en la historia, simplemente nos reincorporamos al aparentemente devenir natural de las acciones narradas.

A lo cual, se suma la aparición de los mismos personajes en el transcurso de todo el filme, pues aunque cada uno tenga sus aventuras particulares su presencia se asume como un mismo bloque en un mismo universo diegético, siendo que en realidad asistimos a tres historias.

Inclusive, atendiendo al hecho de que son tres historias las que componen el filme, existiría la posibilidad de aislar cada una y por lo tanto asignarle sus propios ejes temporales –historia y discurso– de tal manera que lo que hasta ahora se han considerado como anacronías no serían más que la suspensión de un relato para interponer otro, pues al no compartir los mismos ejes temporales no sería del todo factible hablar de saltos en el tiempo. No obstante, la clave de lectura del relato no es esa y es justamente el encadenamiento de los diversos fragmentos de una de las diferentes historias –con un grupo homogéneo de personajes– en mismo eje temporal lo que engendra la riqueza discursiva del manejo del tiempo en *Pulp Fiction*.

Ahora bien, en todo lo antes explicado, faltan dos elementos claves para comprender la aparentemente caótica estructura temporal de este filme: la posmodernidad y la literatura *pulp*.

3.3. POSMODERNIDAD

El principal elemento posmodernos presente en la estructura temporal del filme es la fragmentación que, como ya vimos en el capítulo II, es producto de la percepción multifocal de la realidad y de la pérdida de valor del concepto moderno de progreso, promoviendo así la lectura y construcción no lineal de un texto.

Encontramos, entonces, en *Pulp Fiction* un mismo universo diegético conformado por tres grandes fragmentos –historias– de las cuales uno de ellos está, todavía, seccionado en otras cuatro partes –diseminadas al principio y al final de la cinta–, generando así, en la conformación global del texto, un discurso articulado a manera de *collage*.

Ahora, si atendemos a las características esbozadas por Hassan del posmodernismo, podemos constatar que el filme se apega a varias de ellas. Por ejemplo: la *antiforma/dislocada/abierta* se hace patente, como ya se mencionó, en la escritura *collage*, en la fragmentación narrativa, en la dislocación, primeramente, de una de sus historia y después en la ruptura cronológica del relato al distribuir los segmentos de ésta en el devenir del discurso. Es pues una obra abierta ya que invita al espectador, más que a completar el texto, a unir y redimensionar el sentido de los segmentos dispersos, por medio de la cohesión temporal.

De *Pulp Fiction* se ha dicho también que es un relato *anárquico*; si bien, analizado fríamente, nos podemos percatar que su estructura no es tan caótica y sí obedece a cierta lógica, lo cierto es que la percepción que se tiene de ella, en una primera lectura, es de desorden e insubordinación de cada una de sus partes. En realidad, no sería una lectura del todo errada, puesto que si la unión de los

fragmentos divididos complementa el sentido de ambos, cada uno como unidad independiente contiene su propia consistencia semántica. Por eso los saltos en el tiempo se hacen menos evidentes, pues al articularse pareciera que asistimos a la conclusión de una anécdota del relato y no sólo a una parte incompleta de él, salvo el caso de “El atraco en el restaurante”.

En “El atraco en el restaurante” la irrupción sí exige, por parte del espectador, la solución del conflicto planteado, misma que se espera obtener en las escenas siguientes y que no llega sino hasta el final del filme. Esta irrupción, la más artificiosa –dicho sea de paso–, funciona más como generadora de suspenso y medio de capturar la atención del público; es la única de las tres anécdotas de la tercera historia que no es independiente por sí misma, pues en “La matanza en el piso I y II” cada una de sus partes posee su propia unidad interna y los mismo sucede en “La situación de Bonnie” que, aunque no sea propiamente un salto en el tiempo –sino sólo el nexos entre ambos fragmentos– también tiene su propia consistencia.

La *destrucción/deconstrucción* tiene similares características y semejantes implicaciones en el tiempo, puesto que en vez de que el autor opte por presentar su obra en una imagen unitaria –un relato uniforme– prefiere romper la línea recta de la sucesión cronológica y, al final, argumentativa para dispersarla –otra de las características señaladas por Hassan: *dispersión*– en átomos desperdigados en el eje temporal de discurso. Y todavía más, aún en los fragmentos cronológicos del filme, los fundidos en negro segmentan las secuencias narrativas que los componen, marcando un giro en el rumbo de la historia.

Por último, el *antirrelato/pequeña historia* resulto ser el vehículo primordial en la estructuración del filme, pues, como ya se advirtió, el artificio temporal de *Pulp Fiction* se fundamenta en la articulación de tres pequeñas

historias –una de la cuales se podría subdividir, a su vez, en tres más–, en un mismo universo diegético, con los mismos personajes y sobre un único eje temporal.

Pulp Fiction es, desde su génesis, el compendio de varios relatos que se organizan anacrónicamente en la trama discursiva. No son tres perspectivas diferentes de un mismo suceso, sino tres diferentes sucesos en una misma historia. Es una antología posmoderna.

Ahora bien, el por qué de la presencia del posmodernismo en el filme quizá la podamos rastrear, por un lado, en las largas horas que Tarantino pasó frente al televisor, pues la estructura de la cinta, considero, es clara reminiscencia a la conformación episódica de cientos de series televisivas. Y, por otro lado, quizá como motor principal, en la literatura *pulp* de donde la televisión tomó, a demás de los temas, la estructura episódica o por entregas como medio discursivo y estratagema para capturar la atención de sus consumidores.

3.4. LITERATURA *PULP*

Mientras Tarantino escribía el guión de *Pulp Fiction* en Amsterdam, su *manager* le hacía llegar la publicación *Black Mask* –revista *pulp*–, no sólo para que éste siguiera cultivando su gusto por dicha historietilla, sino porque de ella estaba extrayendo, en buena medida, elementos –además de temáticos– estructurales para construir el argumento de su segundo filme.

La literatura *pulp*, en general, tenía como característica, dada su naturaleza de producto de consumo masivo, ser publicada periódicamente y

añadir en cada publicación –al menos por alguna temporada– relatos que dieran continuidad a alguna historia que en el número anterior se hubiera comenzado a narrar. Una historia, un personaje o grupo de personajes eran retomados en cada nueva entrega para encarnar otra serie de aventuras, hasta que ésta o estos dejaran de ser atractivos para los lectores.

Ambos elementos –la división episódica de las historias y, como consecuencia, la aparición de los mismos personajes mientras durara la saga o serie– tienen una gran repercusión en el andamiaje temporal de la cinta del director norteamericano. Es decir que la fragmentación del universo diegético es lo que permite la ruptura de línea cronológica del relato.

Ahora bien, la combinación de dichos rasgos de la literatura *pulp* –que también aparecerán más tarde en las series televisivas–, y la primigenia idea de Tarantino –y de Avary también– de realizar una antología del cine negro incluyendo varias historias resultan, muy probablemente, las causas primordiales del particular manejo temporal de *Pulp Fiction*.

Pues, ciertamente, la disposición de las historias y los segmentos de una de ellas, aunado a los fundidos en negro, bien sirven como emulación de la publicación episódica de estas historietillas, ya que atomizan los relatos. Así es como tenemos en esta antología cinematográfica, que es *Pulp Fiction*, tres historias o diferentes entregas –fundadas en el mismo universo diegético– mezcladas en un mismo texto, una de las cuales se divide todavía más formando pequeñas apéndices satelitales que orbitan al inicio y al final de la cinta.

De allí la independencia de cada relato, pues, si atendemos a la idea de entregas o episodios, cada uno debía tener su propia consistencia, su propio inicio y final, aún perteneciendo a un todo global, puesto que está concebido para ser leído como una unidad particular perteneciente a un mismo universo, que de hecho era absolutamente flexible como para sumarle la cantidad de

aventuras que fueran necesarias, según la demanda del público. Y así sucede en el filme, incluso en el caso de “El robo en la restaurante”, donde si bien la acción queda inconclusa, esto mismo invita al lector a permanecer atento hasta la siguiente entrega, en espera de la conclusión del relato iniciado.

Ahora, al hablar de antología, bien podríamos añadirle, como ya se mencionó, “posmoderna” puesto que su ordenación no obedece a los cánones habituales de estas, es decir, no necesariamente se ordenan las historias por temas o cronológicamente, sino que, rompiendo la línea del tiempo tradicional, las historias se organizan, si no aleatoriamente, sí anacrónicamente, desfasando sus fragmentos a través del eje del tiempo del discurso.

Por tanto, la fragmentación episódica es una característica propia de la literatura *pulp* que al ser retomada en la cinta adquiere su carácter posmoderno, ya que funciona como medio para atomizar su universo diegético, mismo que distribuye anacrónicamente en el eje del tiempo del discurso.

CONCLUSIÓN

En conclusión, la raíz del manejo temporal de *Pulp Fiction* es su fragmentación posmodernista en historias autónomas, pero pertenecientes al mismo universo diegético, insertas en un mismo eje temporal y con los mismos personajes entrando y saliendo de ellas.

Los hilos con los cuales está zurcida la trama de dichas historias son las anacronías *internas* indicadas con un mínimo de signos que las evidencien; también lo son: la *simultaneidad* de acciones y las *repeticiones* de algunos momentos clave de las mismas como vehículo de articulación de los diferentes segmentos del filme. Además de los fundidos en negro y blanco que atomizan el relato.

La estructura episódica extraída de la literatura *pulp* motiva la división del relato en tres historias y la aparición de los mismos personajes en ellas. Como ya se ha mencionado en varias ocasiones, la publicación de estas historietillas era periódica y en consecuencia episódica o por entregas, motivando así la fragmentación de un mismo relato en varias aventuras de las que eran partícipes un mismo elenco de personajes.

De igual forma, estas historias –y los fragmentos de una de ellas– pertenecen al mismo universo diegético porque comparten el mismo espacio, el mismo tiempo y los mismos personajes, aunque cada personaje tenga sus propias aventuras y cada historia tenga su propio personaje principal, así como su trama particular, razón por la cual también son autónomas. Comparten el mismo eje temporal porque, pese a ser historias independientes, cada una, desde su individualidad, conforman un mismo relato.

Por otra parte, la inserción de las tres historias y sus respectivos fragmentos en un mismo pero discontinuo eje temporal, bien podría obedecer a

la idea primigenia de Tarantino y Avary de hacer una antología del cine negro.

Sin embargo, esta antología, lejos de ser únicamente una compilación tradicional de muestras de dicho género, plantea una revitalización del mismo retomando los elementos que le dieron origen, mismos que se pueden rastrear en la literatura *pulp*: violencia, sexo, humor, etc. y construir a partir de éstos los tres relatos que, organizados anacrónicamente, conforman la cinta.

Así mismo, dicha antología se reviste de un carácter posmodernista al no obedecer ningún orden convencional en su compilación, como podría ser temático o temporal. Es, precisamente, esta forma atemporal de la antología la que permite la construcción anacrónica del relato, puesto que las diferentes historias y sus respectivos fragmentos se concatenan sin necesidad de seguir una línea cronológica precisa.

Ahora bien, las anacronías *internas* juegan un papel decisivo en la organización de la trama del filme, pues es por ellas que, primeramente, se manifiesta la división textual del relato –los saltos que se dan de un fragmento a otro– y, segundo, porque su naturaleza *interna*, aunado a los mínimos elementos que las evidencian, hace que el punto en el que desembocan los saltos sea poco identificable, generando así la construcción intrincada del texto fílmico.

Cabe mencionar que si bien estas anacronías representan saltos en el tiempo también funcionan a la vez como medio de interrupción de un relato para articular otro, omitiendo una parte del primero e invitando al espectador a esperar su conclusión. La omisión de un fragmento del relato es igualmente un medio importante para dosificar la información que de la trama se va dando y de esta manera ir la construyendo poco a poco, a manera de rompecabezas, logrando así un efecto de suspenso.

La simultaneidad de las acciones es, por su parte, un elemento importante de cohesión, pues a través de ella se dan pequeños guiños que permiten al

espectador ir relacionando dos segmentos importantes del filme: “El atraco en el restaurante” y “Desayuno con atraco” que representan el principio y el final de la cinta.

Las *repeticiones* igualmente son el vehículo para unir las partes en que las anacronías fraccionan el texto. Por medio de ellas se recapitula algo sucedido anteriormente en el relato y se recontextualiza al espectador permitiéndole dar unidad a las dos partes involucradas.

Por último, los fundido en negro y en blanco, aunque en su devenir a lo largo del texto filmico no siempre son signo de un *flashback* o un *flashforward*, sí contribuyen abiertamente a la división del relato en su diferentes partes, ayudando así a hacer menos inmediata la identificación de los saltos en el tiempo.

En suma, la conjugación de todos estos elementos arroja como resultado un filme que antóloga una serie de relatos que bien pueden ser considerados, dada sus reminiscencias *pulp*, dentro del género de Cine negro y que invita al espectador a relacionar y organizar los diferentes fragmentos que la componen para así obtener una visión integral y coherente de la totalidad del relato.

Es pues, la fragmentación posmodernista la que motiva la incursión de las anacronías como medio de cohesión de las diferentes historias –y sus partículas– que componen este filme.

FUENTES CONSULTADAS

Bibliográficas

Alain Silver; Ursini, James. *Cine negro*. Madrid, Taschen, 2004. 191 pp.

André Gaudreault; Jost, François. *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona, Paidós, 1995. 172 pp.

Coma, Javier. *Diccionario de la novela negra norteamericana*. Anagrama, Barcelona, 1986. 248 pp.

Gil Vrolijk, Carmen. *Estructuras no lineales en la narrativa (Literatura, cine y medios electrónicos)*. Monografía de grado para optar al título de Magíster en Literatura. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Literatura, 2002. 132 pp.

Gisbert, Paco. *Guía para ver y analizar Pulp Fiction: Quentin Tarantino*. Valencia, Nau Llibres/ Octaedro, Guía para ver y analizar cine, 2002. 96 pp.

Gordillo, Inmaculada. *La fragmentación en el discurso audiovisual. El caso de Sin City*. Artículo presentado en el Congreso Internacional IBERCOM, Sevilla-Cádiz, 2006. 8 pp.

Granados Garnica, Víctor Manuel. *Historias desde la posmodernidad: Boquitas pintadas y La tía Julia y el escribidor: del recurso estructural al homenaje, de la crítica a la nostalgia*. Tesis de Doctorado, México, UNAM Facultad de Filosofía y Letras, 2009. 186 pp.

Harvey, David. *La condición de la posmodernidad: investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Amorrortu Editores, Argentina, 2008. 401 pp.

Jesús Palacios; Weinrichter, Antonio. *Gun Crazy: Serie negra se escribe con B*. España, T&B Editores, 2005. 382 pp.

Martín Jiménez, Alfonso. *Tiempo e imaginación en el texto narrativo*. Valladolid, Secretariado de Publicaciones, Universidad, D.L., 1993. 227 pp.

Neira Piñeiro, María del Rosario. *Introducción al discurso narrativo fílmico*. Madrid, Arco/Libros, S.L, 2003. 309 pp.

Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. México, Siglo XXI, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, 2002. 191 pp.

Ricoeur, Paul. *Tiempo y narración II: configuración del tiempo en el relato de ficción*. México, Siglo XXI, 1995. 627 pp.

Roa, Armando. *Modernidad y posmodernidad: coincidencias y diferencias fundamentales*. Editorial Andres Bello, México, 2001. 80 pp.

Rojo, Raúl. *Cine negro: de El halcón Maltes a El hombre que nunca estuvo allí*. Ediciones Internacionales Universitarias, Madrid. 2005. 199 pp.

Sánchez Navarro, Jordi. *Narrativa audiovisual*. Barcelona, Ed. UOC, 2006. 169 pp.

Sánchez Noriega, José Luis. *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, Paidós, 2000. 238 pp.

Tarantino, Quentin. *Pulp fiction: tres historias sobre una misma historia*. Mondadori, Madrid, España, 1995. 164 pp.

Electrónicas:

Filmografía Tarantino, sitio web oficial:
http://www.tarantino.info/wiki/index.php/Complete_Filmography. Fecha:
23/04/2010.

Lundin Peredo, Miguel. *El universo caótico de Quentin Tarantino*. Tomado de:
<http://www.ecdotica.com/2008/06/12/el-universo-caotico-de-tarantino-en-la-biblioteca-de-ecdotica/> Fecha: 16/06/2010.

Filmografía:

Pulp Fiction. Dir. Quentin Tarantino. Prod. Danny DeVito. Guionista Quentin Tarantino. Actores: John Travolta, Samuel L. Jackson, Bruce Willis, Ving Rhames y Uma Thurman. Miramax Films, A Band Apart, Jersey Films, 1994.