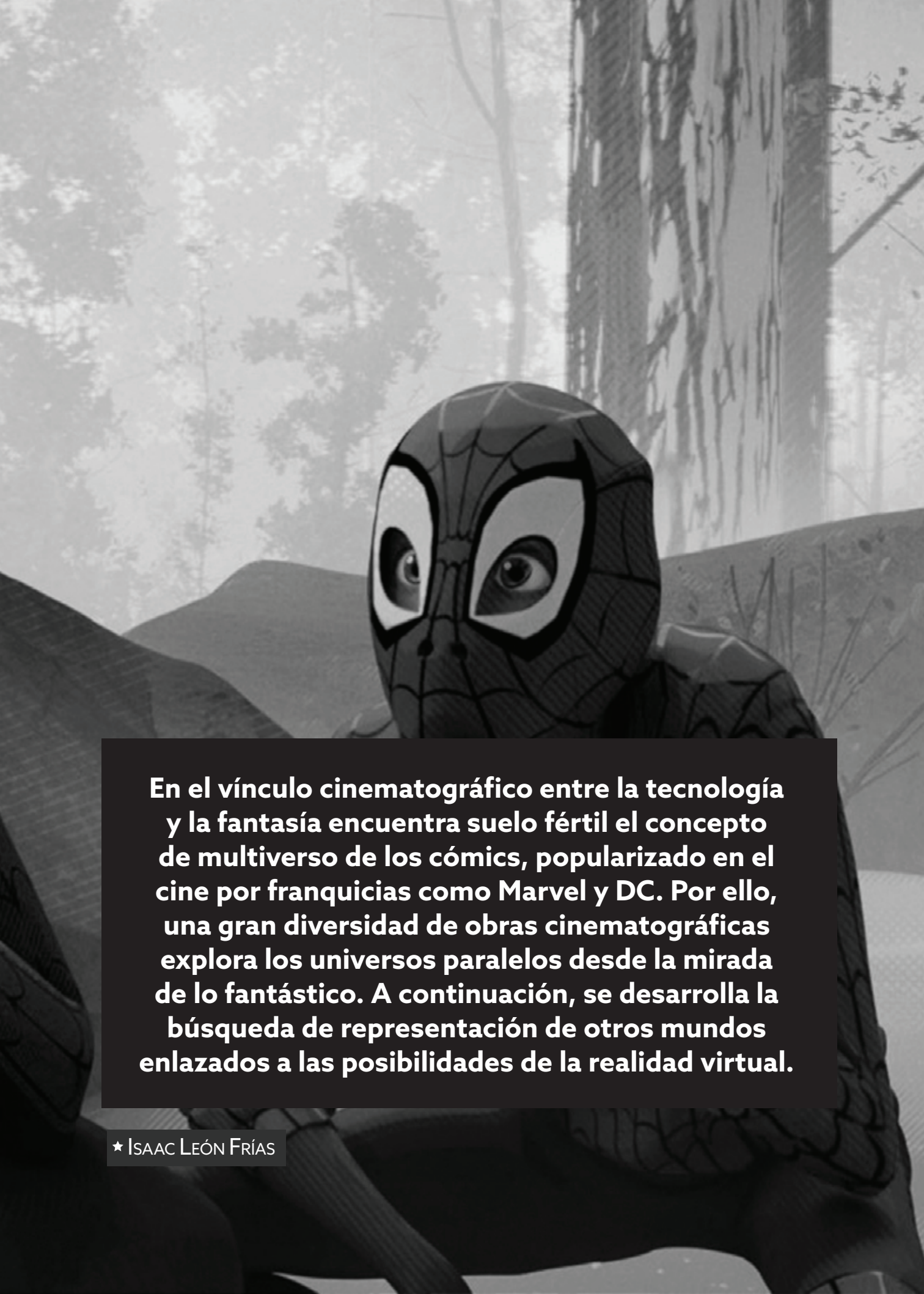


A black and white photograph of Spider-Man in his black suit, looking down. The background is a blurred outdoor setting with trees.

# DE MULTIVERSOS Y MUNDOS ALTERNATIVOS EN EL CINE: entre la especulación científica y la fantasía desbordada

A grayscale illustration of Spider-Man in his iconic suit, looking forward with a serious expression. He is positioned in a forest setting with tall, thin trees and a misty or foggy atmosphere. The background is slightly blurred, emphasizing the character in the foreground.

**En el vínculo cinematográfico entre la tecnología y la fantasía encuentra suelo fértil el concepto de multiverso de los cómics, popularizado en el cine por franquicias como Marvel y DC. Por ello, una gran diversidad de obras cinematográficas explora los universos paralelos desde la mirada de lo fantástico. A continuación, se desarrolla la búsqueda de representación de otros mundos enlazados a las posibilidades de la realidad virtual.**

★ ISAAC LEÓN FRÍAS



## tecnología y fantasía

La noción de multiverso se ha convertido en una de las más ventiladas y llamativas de un tiempo a esta parte, motivada en gran medida por la popularidad obtenida gracias a las franquicias de Marvel y DC, a través de las historietas, pero potenciada enormemente por la difusión de las abundantes versiones cinematográficas.

Como se sabe, aunque no siempre con claridad, tal noción no se trata de un concepto novedoso, pues la ciencia la ha venido utilizando desde hace más de un siglo. Especialmente, la física, que la maneja como una hipótesis y no como una realidad comprobada. Por cierto, el uso creativo que se realiza en torno del multiverso o multiversos tiene conexiones con las hipótesis de la física sobre universos paralelos, pero tales conexiones son muy vagas y libremente incorporadas. Porque, en verdad, lo que tenemos en el horizonte de las fabulaciones de Marvel, DC y de otras empresas abocadas al orbe de las historietas, películas o

series de superhéroes, poco tiene que ver con la ciencia, y mucho con la fantasía pura y dura.

En rigor, estamos frente al dominio de las ficciones fantásticas y, apenas, si en ellas se asoman algunos visos cienciaficcional. Y menciono esto último, porque en las fantasías de la ciencia ficción propiamente dichas no dejan de haber, en mayor o menor grado, referentes hipotéticos que tocan realidades o posibilidades de realidad aún no existentes. Es decir, que ingresan en el territorio de lo posible, por más que ese *posible* sea muy relativo desde el punto de vista de su concreción. Y esta ha sido una de las dimensiones más características de la literatura de ciencia ficción, de Ray Bradbury a Isaac Asimov, como lo ha sido en las películas que, de una u otra manera, se han acogido de un modo más “metódico” o, al menos, más directamente conectado a las matrices de la ciencia ficción, aunque asumidas con un amplio margen de libertad, especialmente en los autores contemporáneos.

Desde los títulos clásicos de Jack Arnold para la Universal en los cincuenta, hasta los del canadiense David Cronenberg y los del japonés Kiyoshi Kurosawa. El espectáculo no está en absoluto ausente, pero el referente cienciaficcional no pierde relieve.

En cambio, las elaboraciones de las fantasías de Marvel, DC y otras, y en concreto los esbozos de multiversos allí presentes, de manera factual o potencial, tienen menores vínculos con la ciencia ficción; por lo tanto, si ingresan en esa matriz, lo hacen de manera parcial, lateral o residual, con algunas excepciones. De hecho, ellas reivindican raíces de la ciencia ficción, pero lo que predomina, como se puede comprobar en sus series sobre El Hombre Araña, Iron Man o el increíble Hulk, es que la fantasía sobrepasa con creces cualquier motivo, incitación o arista de carácter cienciaficcional.

Ocurre que el propio desarrollo tecnológico, los avances en la realidad ampliada, la realidad virtual y otras contribuyen a articular un marco propicio. En otras palabras, el propio desarrollo de la ciencia y de la tecnología vienen a apuntalar, y no es la primera vez que lo hacen, los desarrollos de la imaginación. En el cine, eso lo hemos visto desde que el gran Georges Méliès se apropió de la cámara tomavistas para reproducir su plataforma de prestidigitador y mago. El encuentro de la tecnología y el ilusionismo se abría al mundo como nunca antes. Véase su célebre *Viaje a la luna* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902) con un encuentro por partida doble: como asociación del aparato de filmación con insumos fantásticos y como intriga de fantasía científica servida por una puesta en escena espectacular y sorprendente en su momento.

Dicho todo lo anterior, cabe afirmar que no es una

**Foto:**  
Jude Law en  
eXistenZ



Fuente: IMDb



Fuente: Mubi

casualidad ni fruto del azar que los anuncios de construcción de multimundos se hayan multiplicado en los últimos tiempos y, de manera especial, desde que se constituye el rubro multiversos de Marvel, dentro del área empresarial universo cinematográfico de Marvel; y, por otra parte, el multiverso de DC, dentro del área del universo extendido de esa compañía (DCEU, en inglés). Y no es casual que una película como *Todo en todas partes al mismo tiempo* (*Everything Everywhere All at Once*, Daniel Kwan y Daniel Scheinert, 2022) se convierta en una muestra puntual de esa afluencia, aunque lo sea por fuera de las fábricas Marvel y DC y otras *majors*. En palabras de Alain Boillat: “La fábrica de sueños se ha convertido en fábrica de mundos, gobernada por principios de serialización, franquiciamiento (*franchising*) y comercialización (*merchandising*)” (Boillat, 2022, p. 8).

Boillat maneja el término de *worldbuilding* (‘construcción de mundos’) para aludir, justamente, a las aperturas que traen consigo los universos expandidos en las ficciones contemporáneas. Y no son solo los multiversos en el sentido en que están siendo prácticamente monopolizados por las casas que casi han patentado el término como propio; es también esa galería en expansión — como

**Foto:**  
Bibi  
Andersson  
y Victor  
Sjöström  
en *Fresas  
salvajes*

el gran universo físico — que se asocia de una u otra manera a los mundos paralelos o alternativos. En esa dinámica de ensanchamiento nos encontramos.

### Universos paralelos

Más allá del asunto de la posible existencia de los universos paralelos, la ampliación tecnológica aporta, y cuánto, por una parte, con los instrumentos de audiovisualización (toda la revolución digital lo está poniendo en evidencia) y, por otra, con los estímulos para el vuelo de la imaginación. De manera puntual, la llamada cibercultura, creciente a medida que el universo cibernético y digital se extienden, establece lazos con estos desarrollos, con los que se asocian casi en su totalidad. Las contribuciones de la inteligencia artificial (IA) en este proceso son todavía inciertas, aunque potencialmente caudalosas. Ya existe la plataforma Omniverso y otras, de seguro, se irán sumando.

No vamos a explorar en este texto los multiversos de Marvel, DC y afines, sino apenas esbozarlos

brevemente. Otros lo harán con mayor detenimiento. Lo que aquí nos interesa es revisar un poco (muy poco) lo que el cine de antes hizo y lo que el de ahora está haciendo en el terreno de los universos paralelos de una manera más amplia, porque, así como la noción de multiverso no llegó con las empresas Marvel y DC, tampoco las creaciones cinematográficas han sido ajenas a la exposición de mundos paralelos. Y lo mismo con la literatura, abundante en la narración de espacios y tiempos diferenciados, coexistiendo al interior del cuento o la novela, mucho antes incluso del nacimiento del cine. Son profusos los ejemplos cinematográficos que se pueden exponer acerca del tema que provienen de fuentes literarias.

Por otra parte, y para hacerlo claro, podemos decir que la presencia en los relatos fílmicos de universos paralelos o simultáneos se encuentra tanto en aquellos que tienen una vocación popular como en los que apuntan a una audiencia diferenciada. No son iguales unos o los otros, a no ser en la incorporación de esas realidades simultáneas o superpuestas. El manejo





Fuente: IMDb

narrativo no es el mismo, como no lo es, por hacer una comparación, el de *Alicia en el país de las maravillas* (1865) de Lewis Carroll confrontado con el del *Ulises* (1920) de James Joyce, y ambos en su versión original escrita. No digo con ello que necesariamente haya un abismo diferencial entre una propuesta para el gran público y otra para uno “especializado”; sin embargo, por lo general, se advierten procedimientos narrativos más legibles en la primera que en la segunda, en la cual son usualmente más sofisticados o extraños.

Esa separación, la de los relatos cuyas fronteras entre los universos están más o menos definidas, es una tarea no fácil de establecer, porque siempre hay obras en las que una mínima “claridad divisoria” no excluye un cierto grado de sofisticación, para repetir el término antes utilizado. Véanse los casos de *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001), *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006) o de varias películas de Tim Burton.

A diferencia de otros textos que he escrito para estas páginas, este no pretende trazar un panorama histórico, sino uno bastante más acotado que menciona apenas algunos

**Foto:**  
*Los cinco mil dedos del Dr. T*

títulos clásicos y otros del periodo de la modernidad fílmica, pero que se concentra, sobre todo, en ejemplos más recientes. Se desbordaría el espacio de pretender una cobertura cronológica extendida.

### Unas pocas referencias al pasado

En la enorme cantidad de cintas clásicas que se dividen en universos paralelos, no es que se proponga la división en los términos claramente diferenciados de los últimos tiempos, pues son los mecanismos del sueño, del recuerdo o evocación, de la imaginación u otros los que suelen presidir la separación o escisión. La vanguardia fílmica, tanto la del periodo silente como otras posteriores, ha mostrado superposiciones y desdoblamientos temporales, como en *La carreta fantasma* (*Körkarlen*, Victor Sjöström, 1921), *Los misterios del castillo de Dé* (*Les Mystères du château de Dé*, Man Ray, 1929), *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, Luis Buñuel, 1929) o *Redes en el atardecer* (*Meshes of the Afternoon*, Maya Deren, 1943). En *Orfeo* (*Orphée*, 1950) y *El testamento de Orfeo* (*Le Testament d'Orphée ou ne me demandez pas pourquoi*, 1960), ambos de Jean Cocteau, donde el paso a través del espejo es la

transición hacia otro universo. Aunque de manera menos experimental, lo ha hecho el cine clásico industrial. Dos ejemplos: *El séptimo cielo* (*7th Heaven*, Frank Borzage, 1927) o *Sueño de amor eterno* (*Peter Ibbetson*, Henry Hathaway, 1935), en los que se trabaja en la alternancia de dos planos de realidad distintos y dos “tiempos” simultáneos.

En cambio, *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939), a veces, se usa para ilustrar la prehistoria de los multiversos en el cine. El paralelismo en este filme es peculiar, porque no hay alternancia narrativa, sino sucesión, ya que la acción se inicia en la granja familiar de Kansas en blanco y negro, para luego trasladarse al reino de Oz en color y, finalmente, volver a la granja en blanco y negro. Es una muestra sencilla, desde nuestros parámetros actuales, de universos diferenciados y, sin duda, también paralelos. Además, es vista a través de la separación del blanco y negro con el color, tan aplicados en la marcación de escisiones entre el presente y el pasado, el estado de vigilia y el sueño o el paso de imágenes documentales a las de ficción, entre otras.

Asimismo, los universos paralelos fueron constantes

en relatos fantásticos o en comedias musicales que tienen, no lo olvidemos, componentes fantásticos que habitualmente no se advierten como tales de manera suficiente. El solo hecho de que la acción sea cantada y bailada (aunque solo por partes) es ya un dato de naturaleza no realista, es decir, fantástica. Y, además, se superponen o confunden espacios distintos, como ocurre, por ejemplo, en *Sinfonía en París* (*An American in Paris*, 1951) o *Brigadoon* (1954), ambas de Vincente Minnelli. Esto es lo que prima en la tradición de Hollywood: la fantasía es la que alienta la existencia de universos paralelos. Una muestra atípica de universos divididos en Hollywood la encontramos en el filme fantástico *Los 5.000 dedos del Dr. T. T. (The 5000 Fingers of Dr. T. Roy Rowland*, 1953).

De lo anterior, se exceptúa el dominio de la ciencia ficción, el cual se activa en los años cincuenta y en el que no está ausente la fantasía (todo lo contrario, es la que mayor peso tiene), pero en el que se manifiestan, como atributos propios, las coartadas científicas que no están presentes en los relatos fantásticos propiamente dichos, tales como *El mago de Oz*, los largometrajes de Disney, *Fantasia* (*Fantasia*. James Algar, Samuel Armstrong y Ford Beebe Jr., 1940) y *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske y Jack Kinney, 1951) o, para poner solo dos ejemplos de otros géneros, los melodramas románticos de universos separados de William Dieterle o los musicales de Minnelli.

Cabe precisar que, en los filmes de ciencia ficción alusivos a viajes al espacio exterior, los visitantes extraterrestres — antropomorfos u otros —, más que de universos paralelos (se viese o no se viese en la diégesis de las películas<sup>1</sup>),

<sup>1</sup> La diégesis es una noción que alude al universo representado en una ficción, es decir, personajes, acciones, escenarios, diálogos, ruidos y música, en campo o fuera de campo visual. El relato y su tratamiento audiovisual constituyen la materia de la diégesis.

provenían de mundos lejanos o distantes, casi en consonancia con la divulgación popular (insisto, divulgación) del conocimiento científico de ese entonces, el cual podía hacer pensar en la existencia de planetas inaccesibles y de marcianos o venusinos que habitaban en ellos. Eso es, además, lo que primó en la que para muchos fue la década prodigiosa de la ciencia ficción en Hollywood, la de los años cincuenta, en que la idea del sistema planetario regido por el sol prácticamente acotaba los alcances de un universo mayor. Sin duda, la saga de *Viaje a las estrellas* (*Star Trek*) marcó un importante precedente en la televisión con la serie original de 1966; luego, con las nueve series derivadas, y, en una primera etapa, con seis largometrajes para el cine, entre 1979 y 1991. Igualmente, la serie fílmica *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas), iniciada en 1977, es otro hito en la exploración de universos ignotos. Uno y otro compiten en la paternidad o, al menos, en la precedencia del aluvión posterior.

El cine de autor europeo contribuyó desde esos mismos años cincuenta, y con parámetros muy distintos, a reconfigurar el orden de

la temporalidad narrativa, instalando dimensiones simultáneas y superpuestas, como en *8½* (1963) o *Julietta de los espíritus* (*Giulietta degli spiriti*, 1965), ambos de Federico Fellini; *Hiroshima, mi amor* (*Hiroshima, mon amour*, 1959), *Te amo, te amo* (*Je t'aime, je t'aime*, 1968) o *Providence* (1977), de Alain Resnais; *Cita en Bray* (*Rendez-vous à Bray*. André Delvaux, 1971); *Fresas salvajes* (*Smultronstället*, 1957) o *La hora del lobo* (*Vargtimmen*, 1968), de Ingmar Bergman; *Bella de día* (*Belle de jour*, 1967) o *El discreto encanto de la burguesía* (*Le Charme discret de la bourgeoisie*, 1972), de Luis Buñuel; *Celine y Julie van en barco* (*Céline et Julie vont en bateau*. Jacques Rivette, 1974); *El espejo* (*Zerkalo*, 1975) y *Stalker* (1979), de Andréi Tarkovsky; *Las tres coronas del marinero* (*Les Trois Couronnes du matelot*, 1983) o *Tres vidas y una sola muerte* (*Trois Vies et une seule mort*, 1996), de Raúl Ruiz. A esa vertiente, se suman numerosas películas de todas partes, con mayores o menores pretensiones, que abonan al reconocimiento, no siempre feliz por parte de las audiencias, de rupturas y saltos espacio-temporales que antes eran mucho menos expuestos.

**Foto:**  
*Matrix:*  
*Revoluciones*



Fuente: IMDb

Sin embargo, algo que caracteriza a esta amplia vertiente es que no está ligada temáticamente al influjo de la ciencia y la tecnología (salvo, parcialmente, en el caso de Resnais y de Tarkovsky, entre los autores señalados), sino a fuentes literarias, plásticas, fílmicas y otras. No es la ciencia, sino que son el arte y la imaginación, a través de desdoblamientos o rupturas imprevistas, quienes impulsan la partición o superposición de mundos en Fellini, Bergman, Buñuel o en el mismo Resnais —en *Hiroshima, mi amor*, *El año pasado en Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*, 1961), *Muriel* (*Muriel ou le Temps d'un retour*, 1963)— y en Tarkovsky —en *Andréi Rublev* (*Andrey Rubliov*, 1966), *El espejo*, *Nostalgia* (*Nostalghia*, 1983) y *El sacrificio* (*Offret*, 1986)—. Es decir, se activan separaciones de planos o niveles de realidad de manera arbitraria y sin que medien circunstancias o razones que proporcionen claves de carácter más o menos científico, ni siquiera razones o justificaciones argumentales. Precisamente, allí está una de las novedades —y aciertos— de esas películas: no explicar ni aclarar las causas de variaciones o saltos espacio-temporales.

En algunas películas de Resnais sí hay conexiones con la ciencia ficción. Por ejemplo, en *Te amo, te amo*, *Mi tío de América* (*Mon oncle d'Amérique*, 1980) o *La vida es una novela* (*La vie est un roman*, 1983). También en Tarkovsky, y de manera más pronunciada aún, en *La odisea del Solaris* (*Solyaris*, 1972) y en *Stalker*. Eso no se puede inferir de los otros realizadores citados. Con todo, y exceptuando las películas mencionadas de Resnais y Tarkovsky, esos títulos operan como una variante dentro de una tendencia, cuyas fuentes remiten a matrices literarias ajenas a la ciencia ficción (diversos autores, de James Joyce a Franz Kafka, la *nouveau roman* francesa) o a corrientes

estéticas (el surrealismo, el expresionismo), como también a la propia tradición del cine y, por cierto, a la imaginación de los cineastas.

### Más cerca de los multiversos

En las vísperas de la revolución digital, empieza a reconstituirse el vínculo entre la imaginación y la tecnología. El establecimiento de las imágenes generadas por computadora (CGI) no significa un borrón y cuenta nueva de lo anterior, pero, sin duda, instala un arsenal de posibilidades con las que antes no se contaba. Por cierto, esto atañe directamente a la producción de las grandes empresas y muchísimo menos a un cine de presupuestos menos holgados y con pretensiones de autor. Por tanto, es en Hollywood y, luego, en algunas producciones extranjeras (Luc Besson, en Francia, por ejemplo) donde se cargan las baterías. Y aquí lo que vamos a comprobar es, por un lado, el dispendio de la nueva tecnología, capaz de crear universos fílmicos en un rango de variedad antes no factible. Pero, por otro, la acentuación del factor creativo, es decir, la imaginación recargada, como lo quería el título de la tercera entrega de *Matrix: Revoluciones* (*The Matrix Reloaded*. Lana Wachowsky y Lilly Wachowsky, 2003).

La creatividad no excluye, por cierto, a Hollywood, como todavía sostienen de manera simplista quienes ven a las *majors* como simples fábricas de espectáculos inflados o de relatos más o menos convencionales, con pocas excepciones. Inclusive, los mismos Martin Scorsese y Steven Spielberg no han sido muy clarividentes cuando se han referido a las producciones de Marvel y DC, lo que llama la atención en ellos, sobre todo en Spielberg, cuya obra está dominada por producciones de alto presupuesto y tecnología digital. Lo cierto es que en las producciones de Marvel y DC hay de todo: bueno, malo y feo. No es que la creatividad

esté ausente, y no lo está para nada en términos de abundancia, pero sí está restringida, en caso la observemos con un criterio cualitativo y estéticamente enriquecedor.

Además de estas grandes fábricas, que han visto decaer en taquilla algunos de sus *blockbusters* recientes, los universos paralelos se han expuesto en las últimas décadas en relatos de diverso alcance, desde algunos tan populares como la trilogía *Volver al futuro* (*Back to the Future*. Robert Zemeckis, 1985-1990), que marcó una época al renovar el motivo de la máquina del tiempo, que fue originado en la novela de H. G. Wells, hasta las sagas de *Harry Potter* (Chris Columbus, 2001-2002; Alfonso Cuarón, 2004; Mike Newell, 2005; David Yates, 2007-2011), *Las Crónicas de Narnia* (*The Chronicles of Narnia*. Andrew Adamson, 2005-2008; Michael Apted, 2010), *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*. Peter Jackson, 2001-2003). Incluyendo series fílmicas originadas en videojuegos como *Lara Croft* (*Lara Croft: Tomb Raider*. Simon West, 2001) o *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002). Igualmente, producciones de raíz fantacientífica, algunas de ellas renovadoras en términos de tecnología audiovisual y valiosas como propuestas estéticas, tales como *Terminator* (*The Terminator*. James Cameron, 1984) y sus continuaciones (y no digamos, ya más cerca, *Avatar* del mismo director en el 2009); *Desafío total* (*Total Recall*. Paul Verhoeven, 1990), *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*. Alex Proyas, 1998), entre otras.

Un gran filón contemporáneo de los universos paralelos se asocia a la realidad virtual, a la realidad aumentada y a la realidad mixta, es decir, la que pertenece al orbe informático. En el cine, si no el primero, fue un hito memorable la ya mencionada serie de *Matrix* (*The matrix*. Lana Wachowski y Lilly Wachowski, 1999-2021). En esta órbita virtual se sitúan relatos tan variados como *El hombre del jardín* (*The Lawnmower Man*, 1992) y *Asesino virtual* (*Virtuosity*, 1995), ambas de Brett Leonard;





Fuente: IMDb

*Días extraños* (*Strange Days*. Kathryn Bigelow, 1995); *Nivel 13* (*The Thirteenth Floor*. Josef Rusnak, 1999); la serie *Jumanji* (Joe Johnston, 1995; Jake Kasdan, 2017-2019; Lance Kawas, 2021); *Tron: el legado* (*Tron Legacy*. Joseph Kosinski, 2010); *El juego de Ender* (*Ender's Game*. Gavin Hood, 2013); *Zona 414* (*Zone 414*. Andrew Baird, 2021), *Free Guy. Tomando el control* (*Free Guy*. Shawn Levy, 2021); y tal vez la mejor de todas, junto con la serie *Matrix*, es *Ready Player One: comienza el juego* (*Ready Player One*. Steven Spielberg, 2018). Salvo estos títulos y algunos otros, como *Días extraños*, los resultados estéticos dejan que desear en un segmento que con seguridad tendrá amplios desarrollos venideros. A todas esas películas que despliegan mundos virtuales, se puede asociar al concepto de metaverso, entendido como un ecosistema virtual, tridimensional e interactivo. En estos casos, esa asociación es solo aproximativa, pues las dimensiones tridimensional o interactiva o no están presentes o no se equiparan con la dimensión virtual. Las que más se acercan a la noción de metaverso son *Tron: el*

**Foto:** *Stranger Things*

*legado y, sobre todo, Ready Player One: comienza el juego.*

A esos títulos se suman otros que no se sitúan propiamente en la esfera informática, pero que comparten rasgos temáticos y narrativos, como *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), *El único* (*The One*. James Wong, 2001), *Otra tierra* (*Another Earth*. Mike Cahill, 2011), *Coherence* (James Ward Byrkit, 2013), *8 minutos antes de morir* (*Source Code*. Duncan Jones, 2011) o *Cloud Atlas: la red invisible* (*Cloud Atlas*. Tom Tykwer, Lana Wachowsky y Lilly Wachowsky, 2012)

En mayor o menor medida, se encuentran en la órbita del *arthouse* *El camino de los sueños* (*Mulholland Drive*. David Lynch, 2001), *The Truman Show: una historia de vida* (*The Truman Show*. Peter Weir, 1998), *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Michel Gondry, 2004), *Holy Motors* (*Holy Motors*. Leos Carax, 2012), *El imaginario mundo del Dr. Parnassus* (*The Imaginarium of Doctor Parnassus*. Terry Gilliam, 2009), o *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999). Son títulos muy diferenciados unos de los otros y, en algunos casos, muy asociados con la línea autoral de los realizadores. Ninguno de ellos se suma a la corriente ni quiere aprovechar los beneficios o ventajas de lo que parece formar

el aire de los tiempos que corren. Son, por tanto, productos individualizados y reacios a incorporarse a categorías genéricas que, no obstante, comparten algunas características que los ubican dentro del rango de los universos paralelos<sup>2</sup>.

Se expande, entonces, una cierta proliferación temática que no pertenece, en rigor, al orden de los multiversos, pero se asocia a ellos por poseer ciertos trazos concomitantes o coincidentes. Como si se tratara de un polo de atracción ineludible, la construcción de mundos alternativos está en la orden del día y se expande como lo hace, igualmente, el horizonte cibernético que está en el núcleo de esos desarrollos. Y, aunque nuestro texto está concentrado en el territorio cinematográfico, cualquier acercamiento que se quiera completo a esta temática no puede prescindir del espacio del cable y del *streaming*, sin los cuales cualquier

<sup>2</sup> *Hechizo del tiempo* (*Groundhog Day*), de Harold Ramis, no es una cinta *arthouse*, pero elabora un mecanismo temporal que tiene puntos de coincidencia con algunos de los títulos anotados.



Fuente: IMDb



**Foto:**  
Christopher  
Lloyd y  
Michael  
J. Fox en  
*Volver al  
futuro*

panorama que se ofrezca, limitado a la producción hecha originalmente para las salas de cine, resulta insuficiente. Además, desde la aparición de la serie original televisiva de *Viaje a las estrellas* en los sesenta, se estableció un lazo, hasta ese entonces inexistente y que poco a poco se fue consolidando, entre el cine y la televisión, a partir de las fantasías de astronaves y dimensiones siderales.

Una breve mención a algunas de las más representativas series no cinematográficas no puede excluir a *Stranger Things* (Matt Duffer y Ross Duffer, 2016-2022, Netflix), *Counterpart* (Justin Marks, 2017-2019, Prime), *Al límite* (*Fringe*, J. J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci, 2008-2013, Max), *Miles del mañana* (*Miles of Tomorrowland*, Sascha Paladino, 2015-2018, Disney), *Doctor Who* (Sydney Newman, 2005-2022, Disney), *Dark* (Baranbo Odar y Jantje Friese, 2017-2020, Netflix), *WandaVision* (Jac Schaeffer, 2021, Marvel/Disney) o la japonesa *Alice in Borderland* (*Imawa no Kuni no Arisu*, Haro aso, 2020, Netflix).

### En el umbral de los multiversos

Los filmes de Marvel Cinematic Multiverse y los del DCU, que reemplaza al universo extendido de la DC y que prefiguran lo que se viene en los próximos tiempos, están dando las señales de lo que

es un proceso en construcción. No es que los multiversos estén ya consolidados. Lo están parcialmente en las experiencias realizadas en los últimos años, pero lo están más aún en los planes, en los programas anticipados. Lo que se ha visto es solo un anticipo, como lo es también en el caso de personajes que cuestionan la noción tradicionalmente impuesta del héroe-protagonista, como el Joker. En este caso, ya está instalada, sobre todo en Marvel, la idea del *crossover* que se manifiesta en la combinación de personajes e historias de origen diverso, la suma de superhéroes y superheroínas, y las líneas de acción simultáneas, finalmente, convergentes. Esa a partir de este ensamblaje combinatorio que se van perfilando los que asoman como precedentes del orden de los multiversos que se anuncian. Es de esperar que prospere así una diversificación de universos alternativos, desdoblamiento de los personajes y, evidentemente, una mayor complejidad del tejido narrativo y audiovisual. Suena a que serán las series, por razones de amplitud y duración, las que se verán favorecidas dentro de ese esquema, pero es de prever que no se va a descuidar el flanco de las salas de cine, que siguen siendo la puerta de entrada, en el terreno del espectáculo, de los grandes *blockbusters*.

Algunos de los primeros pasos en los años recientes los encontramos en las

producciones de Marvel/Disney, como *Ant-Man: el hombre hormiga* (*Ant-Man*, Peyton Reed, 2015), *Doctor Strange. Hechicero supremo* (*Doctor Strange*, Scott Derrickson, 2016) y *Spider-Man: lejos de casa* (*Spider-Man: Far from Home*, Jon Watts, 2019). Luego, con mayor desarrollo, en *Spider-Man: sin camino a casa* (*Spider-Man: No Way Home*, Jon Watts, 2021), *Shang Chi y la leyenda de los diez anillos* (*Shang Chi and the Legend of the Ten Rings*, Destin Daniel Cretton, 2021) y *Doctor Strange en el multiverso de la locura* (*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, Sam Raimi, 2022), los cuales pertenecen a la etapa actual, iniciada en el 2021 y proyectada hasta el 2027, y conocida como la saga del multiverso.

Por el lado de DC/Warner, hay un cierto desajuste con relación a su competidora Marvel, pues no se ha avanzado en el mismo ritmo en la aproximación a los multiversos. Veamos algunos de los títulos más destacados de los últimos años: *Liga de la justicia* (*Justice League*, Zack Snyder, 2017), *¡Shazam!* (2019) y *¡Shazam!: la furia de los dioses* (*¡Shazam! Fury of the Gods*, 2023), ambas de David Sandberg; *Flash* (*The Flash*, Andy Muschietti, 2023) y *Aquaman y el reino perdido* (*Aquaman and the Lost Kingdom*, James Wan, 2023). Entre ellos, quien más se aproxima a la construcción de un multiverso es *Flash*.

El largo de animación de Marvel, *Spider-Man: un nuevo universo* (*Spider-Man: Into the Spider Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman, 2018), así como *Todo en todas partes al mismo tiempo*,

que no pertenece ni a Marvel ni a DC, son las propuestas hasta hoy más inmersivas en el terreno de los multiversos entre lo más conocido. Lo que indica que no solo las dos compañías fuertes en el terreno de la industria de las historietas y del audiovisual monopolizan este dominio fantástico, sino que, con seguridad, veremos competidores, ya sea provenientes de la gran industria como de emprendimientos de mediana dimensión.

### Apéndice: los bucles temporales de Christopher Nolan

No es que el Óscar concedido en varios rubros a *Oppenheimer* (Christopher Nolan, 2023) motive la inclusión de Christopher Nolan en este apartado final, pues lo hubiésemos hecho de todas maneras, incluso si la cinta ganadora en siete categorías en el Óscar 2024, no las hubiese obtenido. Porque, sin duda, Nolan es, entre los realizadores contemporáneos que cuentan con una propuesta propia, quien se ha acercado de manera más constante a la temática de los universos alternativos, a partir de diversas fuentes, con un soporte parcial de la ciencia ficción, pero con un conocimiento claro de las leyes de la física y de la teoría de la relatividad, lo que no se puede decir de todos los que abordan los terrenos de las fantasías científicas.

Cineasta constructor y racionalista, con una cierta pretensión “quirúrgica” en la elaboración del relato, Nolan intenta componer un orden propio dentro del aparente desorden narrativo. Tanto en las películas de ciencia ficción, que en su caso suelen ser muy atípicas —*El origen* (*Inception*, 2010), *Interstellar* (*Interstellar*, 2014) y *Tenet* (2020)—, como en otras, activa planos temporales entrecruzados (*El seguidor* [*Following*, 1998]), simultáneos (*Dunkerque* [*Dunkirk*, 2017]) o invertidos

(*Amnesia* [*Memento*, 2000]), que comienza por el final y termina en el comienzo de la historia narrada. Sus únicas películas narradas en orden cronológico son *Insomnia* (2002) y *Batman inicia* (*Batman Begins*, 2005). *El gran truco* (*The Prestige*, 2006) alterna dos líneas temporales que se entrelazan y, al igual que en *Amnesia*, el pasado se percibe como ilusorio y falaz.

*El origen* es la más compleja y alambicada en la obra de Nolan, pues juega con tres niveles de temporalidad. Dos de ellos, el sueño y el sueño dentro del sueño, avanzan con mayor rapidez —y más el segundo que el primero—, mientras que el estado de vigilia es, comparativamente, más lento que los otros dos. Un mecanismo que, de otra forma, se repite en *Dunkerque*, aunque aquí no hay sueño de por medio, sino tres bloques de duraciones (una hora, un día y una semana) y cadencias rítmicas distintas, en tres escenarios (tierra, mar y aire) que modulan diferentes velocidades temporales. En *Interstellar* se expone no una simultaneidad, sino una desconexión entre el tiempo de viaje de los tripulantes de la nave espacial y el desarrollo temporal que experimentan quienes están en la Tierra. *Interstellar* posee, además, un lado muy genuinamente sentimental, inédito en la obra de Nolan. En *Tenet*, la construcción es “en tobogán”, hacia delante y hacia atrás en el tiempo.

No estamos ante un multiverso, pero sí ante temporalidades divergentes, en los mismos o en otros escenarios. Desde sus primeras películas (*Following*, *Amnesia*, *Insomnia*), se preanuncia el desarrollo posterior de su obra, de construcción fragmentada y con personajes igualmente fragmentados. Esa fragmentación que podemos ver, incluso en la trilogía de Batman —*Batman inicia* (*Batman Begins*, 2005), *Batman: el caballero*

*de la noche* (*The Dark Knight*, 2008) y *Batman: el caballero de la noche asciende* (*The Dark Knight Rises*, 2012)— y que, sin las complejidades narrativas de *El origen*, *Tenet* y otras, propone, como nunca se ha hecho de la misma forma con respecto al personaje creado por Bob Kane y Bill Finger, una tensión de dualidades y desdoblamientos constantes.

*Oppenheimer* no alterna los tiempos como en algunas de sus películas precedentes, pero no es lineal en el desarrollo de los cuarenta años de vida del personaje ni de su entorno. Además, intensifica por momentos (especialmente, los que son culminantes en el relato) la duración, lo que aporta densidad temporal y, ciertamente, dramática y espectacular<sup>3</sup>.

Se puede cuestionar, más que la ambición, el exceso en que a veces incurre Nolan en las vueltas de tuerca que afectan, por ejemplo, a *El origen* y a *Tenet*, pero no a la amplitud del alcance de sus mecanismos y bucles narrativos, a su enorme capacidad visual y a su horizonte fabulatorio. Igual que en el asunto de los multiversos, la obra de Nolan es un *work in progress* y queda por ver lo que viene por delante para poder hacer una evaluación más justa. ○

### Referencias:

Boillat, A. (2022). *Cinema as a worldbuilding machine in the digital era: essay on multiverse films and TV series*. John Libbey Publishing Ltd.

<sup>3</sup> No es casual que Nolan haya escogido y llevado a cabo un proyecto como *Oppenheimer*, un biopic con un sólido sustento científico y sobre un asunto crucial en la historia del siglo xx. Incluso, desde una cierta perspectiva, casi podríamos conceptualarla como una película de ciencia-ficción, poniendo entre paréntesis los hechos históricos consignados. Es decir, como si *Oppenheimer* hubiese sido el inventor de un arma destructora que solo existe en la realidad fílmica.