



# TODOS LOS UNIVERSOS

en todas partes  
al mismo  
tiempo

Foto: Stephanie Hsu, Ke Huy Quan, Michelle Yeoh y James Hong en *Todo en todas partes al mismo tiempo* / Fuente: IMDb



A mediados del 2022, a propósito de la película *Todo en todas partes al mismo tiempo*, los conductores del podcast de cine *Páginas Indiscretas* conversaron sobre la representación de los multiversos en películas y, en general, sobre los universos múltiples en la ficción<sup>1</sup>. A continuación, una versión editada de lo que fue aquel diálogo.

★ RICARDO BEDOYA Y JOSÉ CARLOS CABREJO

<sup>1</sup>El episodio se lanzó el 4 de julio del 2022 y se llamó "Sobre multiversos, gemelos y patrones".

**José Carlos Cabrejo:** Creo que podemos empezar hablando de la película *Todo en todas partes al mismo tiempo* (*Everything Everywhere All at Once*, 2022), una cinta de los Daniels (Daniel Kwan y Daniel Scheinert). Es singular en el sentido de que trabaja la idea del multiverso, una que en los últimos tiempos hemos visto tan representada en las películas de Marvel. *Todo en todas partes al mismo tiempo*, lógicamente, se aleja de esta dimensión relacionada a los superhéroes para hablar de relaciones familiares. Es lo que se muestra: una familia de origen chino asentada en Estados Unidos y, entre los miembros de esta, van surgiendo algunas tensiones que tienen que ver con la no aceptación de aquello que se puede considerar diferente. Por ejemplo, vemos al personaje de Michelle Yeoh y a su hija, a quien le presenta a su pareja, pero hay cierta incompreensión por parte de ella debido a la naturaleza de esa relación. Piensa, por supuesto, que otros miembros de la familia también pueden rechazar este vínculo sentimental. El asunto es que en esta historia se va plasmando la idea del multiverso, que se trabaja de varias formas: vemos que los personajes transitan de un mundo a otro y, en cada uno de estos, se muestran con características distintas, tienen otras identidades, otras formas de ser. Toda la narración es bastante dinámica. El movimiento de cámara tiene mucha agilidad para mostrar estos tránsitos y viajes en el tiempo.

A su vez, esta idea de viajes entre dimensiones, en las que podemos ser distintos, también tiene que ver con una óptica metacinematográfica. Está relacionada con estas imágenes granuladas que nos remiten a cómo, normalmente, veíamos las viejas películas y que, bajo esa óptica, en efecto, lo que vemos son referencias, guiños a otras películas como *2001: odisea del espacio* (2001: *A Space Odisey*, 1968) de Stanley Kubrick o *Con ánimo de amar* (*Fa yeung nin wa*, 2000) de Wong Kar-wai. Entonces, en estos viajes es que podemos ver a los personajes actuando como aquellos que aparecieron en estas películas o, incluso, en la posición de un espectador de cine. La idea de multiverso, asimismo, está sujeta a una multiplicidad de registros visuales. En algunos pasajes de mundos paralelos, los personajes pueden convertirse en rocas o, de pronto, lo que podemos mirar es una obsesión visual, lo que yo llamaría “chucherías”, varios tipos de objetos cotidianos: la figura del *donut* que tiene que ver con tránsitos a mundos paralelos, el ojo de oso de peluche que aparece en la frente de un personaje, los gatos blancos y decorativos que mueven el brazo sin parar en algunos restaurantes. También están estas secuencias animadas que parecen trazos de dibujo en papel, que es un rasgo que me hizo recordar algunas películas del realizador japonés Nobuhiko Obayashi, como *House* (*Hausu*, 1977) o, la última que hizo, *Laberinto de cine* (*Labyrinth of Cinema*, 2019). Es un cineasta que ha mostrado en su obra una preocupación

por los viajes en el tiempo y la idea de trabajar una imagen mutante, que tiene que ver con las posibilidades de la animación. Obayashi, además, es un director que tiene la idea de calar o influir en el espectador. En el caso de su última obra, desde lo antibélico y la búsqueda de la paz.

La película de los Daniels, haciendo un paralelo, busca crear una cierta idea de empatía, de identificarse con aquel que es diferente a nosotros, que tiene otra visión del mundo. La idea de multiverso se trabaja en ese sentido: ponernos en la posición del otro. A pesar de que hay imágenes y secuencias muy entretenidas, insólitas e inesperadas, el final se encuentra en una frontera con los textos de autoayuda. La idea de dejarnos una lección de vida se trabaja de una forma mecánica y reiterativa. Esa gracia y ese encanto que vi al comienzo se va diluyendo. Evidentemente, no estoy diciendo que sea una mala película, pero no comparto el mismo entusiasmo que otras personas sienten por *Todo en todas partes al mismo tiempo*.

**Ricardo Bedoya:** Creo que lo que hace la película es juntar dos imaginarios o formas de representación de lo asiático-americano que se han visto en los últimos tiempos en películas como *El adiós* (*The Farewell*. Lulu Wang, 2019) o, incluso, *Minari* (Lee Isaac Chung, 2020), que es una familia coreana en Estados Unidos. Es un poco apostar al drama de tensiones familiares y ubicarla, en primer lugar, en la cotidianeidad y luego en relación a esos objetos que son “chucherías” —como dices—, pero que, de alguna manera, van encarnando ciertas visiones populares de lo doméstico en un encuentro de culturas. Luego, por supuesto, todo lo que es el imaginario de los superhéroes. Es la cotidianeidad en el supuesto de estar en un multiverso donde tienes poderes que nunca soñaste tener. Entonces, claro, la originalidad de la película está un poco ahí, en ese constante paso de un nivel de realidad a otro, de un universo a otro. El problema es que es una originalidad de mecha corta, pues creo que se agota a la hora de la proyección. Comienzas a sentir que el paso de una dimensión a otra comienza a hacerse mecánico, a hacerse previsible. Siempre hay algún chiste o referencia, algún elemento que llama la atención, pero creo que es superficial. Siento que la película es más una construcción sobre papel que el resultado de una puesta en escena sólida. Es como un chiste que funciona muy bien por escrito, pero una vez que está siendo dicho resulta alargado, mecánico en su desarrollo y se desgasta en el camino.

Eso que dices sobre el final y la autoayuda es verdad: la película deja a un lado la fantasía absoluta y delirante y opta por otra vía. Ahora, tiene cosas graciosas como, por ejemplo, encontrar a Jamie Lee Curtis interpretando a este personaje esperpéntico de funcionaria tributaria y de villana.



Fuente: IMDb

**JCC:** Además, muy distinto a lo que solemos ver en sus películas, es otro registro. Es algo que me sorprendió de la película.

**RB:** Claro, no olvidemos que en los años setenta era la estrella de *Halloween* (John Carpenter, 1978), de películas con John Landis y otras. Por supuesto, hija de dos actores míticos, Tony Curtis y Janet Leigh, nada menos. Ella todavía encarnaba ese entronque con ese Hollywood que había desaparecido, así como sus padres fueron la encarnación de la pareja bella y célebre de los años cincuenta. Claro, aquí hace un papel totalmente desafortunado contra lo que es su imagen. Por ahí, he leído comentarios que comparan a esta película con *Tiempos violentos* (*Pulp Fiction*, 1994) de Tarantino y la verdad es que no veo por dónde, porque Tarantino, en cada cambio de tiempo, va creando y desarrollando un poder narrativo y de dirección de actores y de originalidad en las situaciones que no tienen nada que ver con *Todo en todas partes al mismo tiempo*. Me parece una cinta que es como un juego entusiasta y adolescente.

**JCC:** Creo que la película pierde cuando trata de tomarse muy en serio. Al comienzo uno siente eso, porque tiene un espíritu más lúdico, como los tránsitos en el tiempo que son acompañados por escenas de acción y, además, usan estos objetos cotidianos como si fueran propios de películas de artes marciales.

**RB:** Son esos objetos de la cultura popular que están totalmente integrados y los vemos en mil películas e, incluso, en documentales. Por ejemplo, el gato del brazo es casi un personaje central en las películas de Chris Marker, en sus ensayos como *Sin sol* (*Sans soleil*, 1983), y esta película sobre los gatos dibujados en París, llamada *Les Chats Perchés* (2004). Era un fanático de los gatos y había una gran atracción por este tipo de representaciones. Claro, forma parte de esa cultura popular que, vista por extranjeros, se potencia porque parece algo exótico.

**JCC:** Es muy interesante lo que mencionas de Tarantino, porque uno ve una película como *Tiempos violentos* y hay un aspecto lúdico, dado que juega con el tiempo, pero hay ciertos detalles que le dan una fuerza particular a Tarantino y a sus mejores momentos. No solo los diálogos que pueden ser buenos y que, curiosamente, también giran sobre lo cotidiano y trivial, sino también la manera en cómo están dichos. Ello es muy notorio, por ejemplo, en *Bastardos sin gloria* (*Inglorious Basterds*, 2009), cuando vemos a Hans Landa atento a cómo hablan los infiltrados en la sala de cine para masacrar nazis. Es esa dimensión auditiva en el cine de Tarantino y, por supuesto, su interés por el tiempo y jugar con él, lo que le da fuerza a su cine, sin necesidad de querer ser trascendente o dejar una lección de vida.

**Foto:**  
Cuerpos  
invadidos

**RB:** Además, los giros de Tarantino son siempre sorprendentes. No solamente reimpulsan el relato, sino que te descolocan y te enfrentan a una nueva situación y faceta del personaje. Eso lo ves en *Tiempos violentos*, pero también en *Perros del depósito* (*Reservoir Dogs*, 1992) o en *Jackie Brown* (1997). Es otra cosa. En *Todo en todas partes al mismo tiempo*, tú sientes que todo está programado: cada paso de un universo a otro está dibujado con regla y con escuadra.

**JCC:** El cierre de esta película es digno de una nominación al Óscar. Ojo, que no lo digo en el buen sentido de la palabra; es decir, tiene unas características que pueden servirle para que sea muy tomada en serio, pero siento que eso le quita frescura, espontaneidad, soltura.

### Lynch, Hitchcock y otros mundos paralelos

**JCC:** Por supuesto que, en el cine, podemos encontrar otras posibilidades interesantes sobre cierta idea algo próxima al multiverso. Recuerdo algunas películas de David Lynch, como *Lost Highway* (1997) o *Inland Empire* (2006). En *Lost Highway*, tenemos al personaje de Fred Madison que, en algún punto del relato, de pronto, se convierte, muta. Se visualiza una metamorfosis en la que se convierte en un chico joven y aparece casi en un mundo paralelo en el que el personaje que vimos originalmente ahora es otro. El cineasta, además, recoge esta idea de las duplicidades hitchcockianas: la mujer morocha y la rubia. Entonces, te crea este sentido de lo laberíntico, que también se ve de forma fascinante en *Inland Empire*. Me gustaría volver a verla, porque algunos de los rasgos de lo que podemos entender por

multiverso en la ficción cinematográfica (más allá del origen físico del término), en estos casos, son sumamente interesantes.

**RB:** Es la mujer polaca y la mujer de Hollywood, ¿no? Y ahí se van mezclando y pasando de una dimensión a la otra: es un vértigo el que te crea la película. Así como en la película *Vértigo* (1958) de Hitchcock, donde también se plantea, de alguna manera, esa idea, ese paso de un mundo a otro. Esos viajes mentales son cambios en los que transitas de un estado de ánimo a otro. Ello cambia el tratamiento de una película. Es algo que puedes encontrar en las primeras décadas del cine. Por ejemplo, en *Sherlock Jr.* (1924), una película famosa de Buster Keaton sobre un proyeccionista que se queda dormido y, de pronto, entra en una película, el personaje va saltando entre tiempos y espacios distintos en alrededor de un minuto y medio, y es formidable.

Creo que ese paso de un universo a otro fue muy cinematográfico desde el inicio, porque era, de alguna manera, la encarnación de aquello que podría ser el cine: justamente poner al espectador frente a espacios y tiempos diversos que pasaban como un vértigo, como una avalancha gracias a ese recurso típicamente cinematográfico que es el montaje. Luego, otras películas, como las de Jean Cocteau o el mismo Luis Buñuel. Por ejemplo, *El perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1929) en el que, de pronto, estamos en el universo de París y, de repente, en otro en que no sabemos dónde estamos, porque vemos por un balcón las calles parisinas, pero se

**Foto:**  
Harvey Keitel  
y Quentin  
Tarantino  
en *Tiempos  
violentos*





abre una puerta y se sale a la costa del mar. Hay un mundo muy particular que se despliega, duplica y multiplica. En *Orfeo (Orphée)*. 1950 de Cocteau, el paso al otro lado del espejo es un paso al universo de la muerte, la idea de ir al infierno y pasar de la realidad de lo cotidiano a un mundo fantástico, como en *El mago de Oz (The Wizard of Oz)*. Victor Fleming y King Vidor, 1939), por supuesto, y en *2001: odisea del espacio*, donde el viaje psicodélico del astronauta es el viaje hacia el infinito por varios universos que están más allá del dominio humano.

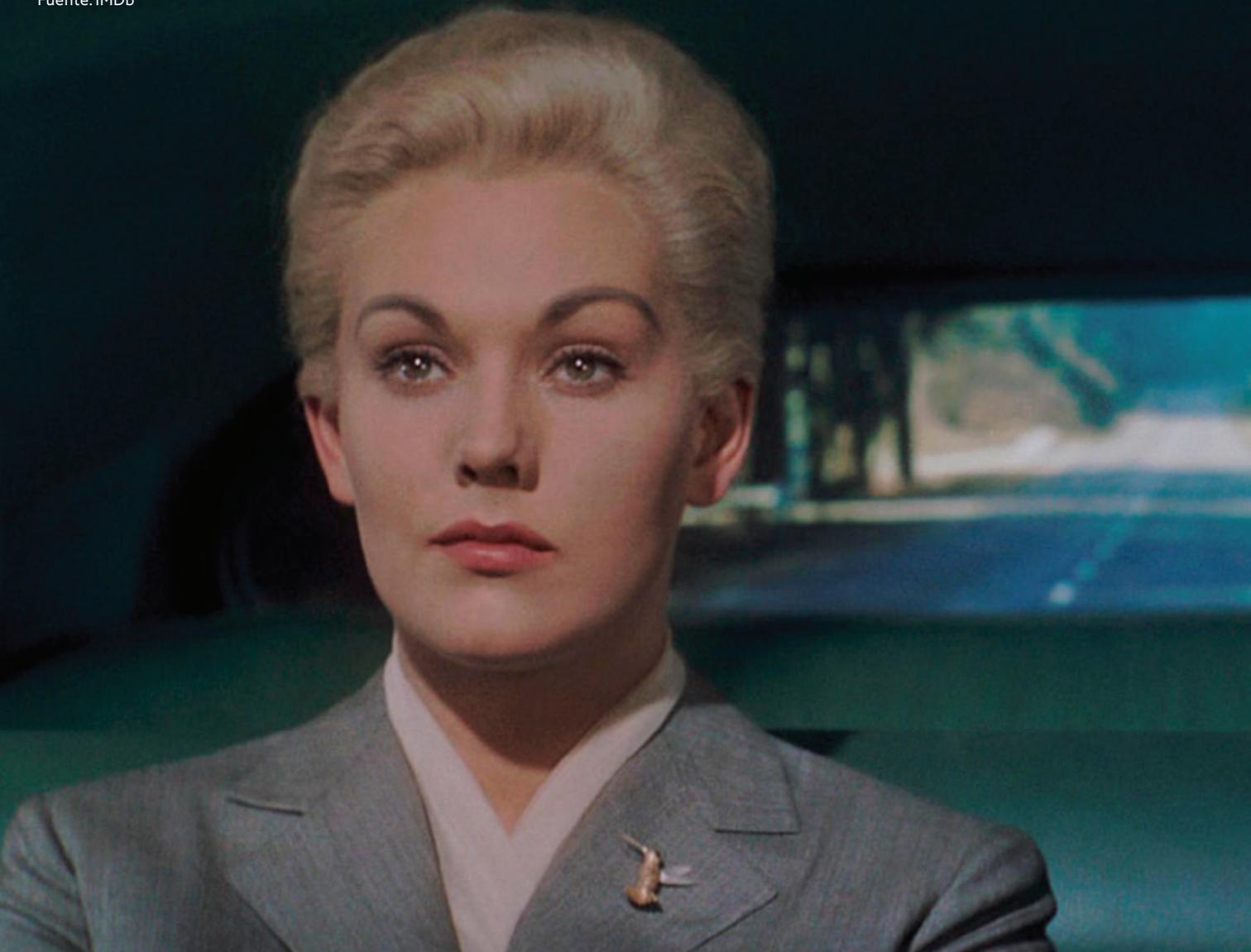
Y por no mencionar algunos títulos de Christopher Nolan, *El origen (Inception)*, 2010 o *Interstellar (Interstellar)*, 2014, en los que también estamos constantemente pasando entre universos. Lo que pasa es que no se plantean necesariamente estas películas como cintas construidas en torno al viaje por los multiversos al estilo de *Doctor Strange (Scott Derrickson)*, 2016 o *Todo en todas partes al mismo tiempo*. Están planteadas de otra manera, pero, en realidad, dramatizan la idea de la posibilidad de moverte en territorios paralelos que existen independientemente de tu voluntad.

**JCC:** Lo que mencionas sobre *Sherlock Jr.* es muy interesante, por que es reflejar la relación que tenemos con la pantalla, pero a la vez sobre la fantasía de lo inmersivo. Al final de eso, ves la película y la vives de tal forma que estás “dentro de ella”. Hay todo este juego de proyecciones y de ilusiones que tienen que ver con la idea de la propia

condición cinematográfica y cómo este juego de personajes, que transitan hacia el mundo de la pantalla, después se ha replicado en tantas películas. Está el caso famoso de *La rosa púrpura de El Cairo (The Purple Rose of Cairo)*. Woody Allen, 1985), donde vemos al personaje de Mia Farrow que interactúa con el personaje de la película que está viendo, o *El último gran héroe (Last Action Hero)*. 1993 de John McTiernan con Arnold Schwarzenegger. Está la idea del niño que ve la película y se introduce en este mundo de fantasía que, a su vez, es un recorrido por los géneros, por las distintas formas en que se cuentan las películas. También recuerdo un título como *Shocker (1989)* de Wes Craven, que tiene una secuencia fantástica: cuando uno de los personajes se pelea con el villano que tiene la capacidad de trasladarse a través de la electricidad, estos luchan dentro de la pantalla de un televisor y van desplazándose por escenarios, películas y series distintas. Son muy interesantes estas cintas que tratan, de alguna manera, de reflejar esta fantasía del espectador con la pantalla.

El asunto que mencionabas de *Vértigo* también es interesante, porque creo que, tanto en esta película como en algunas de David Lynch, esta idea del mundo paralelo se acerca a la ilusión visual de la cinta de Moebius, que parece tener dos lados, pero solo tiene realmente uno. Eso es muy atractivo en *Vértigo*, pues tenemos al personaje de Scottie que está obsesionado, se enamora de Madeleine (quien se supone

**Foto:**  
*Sherlock Jr.*



**Foto:**  
James Stewart  
y Kim Novak  
en *Vértigo*

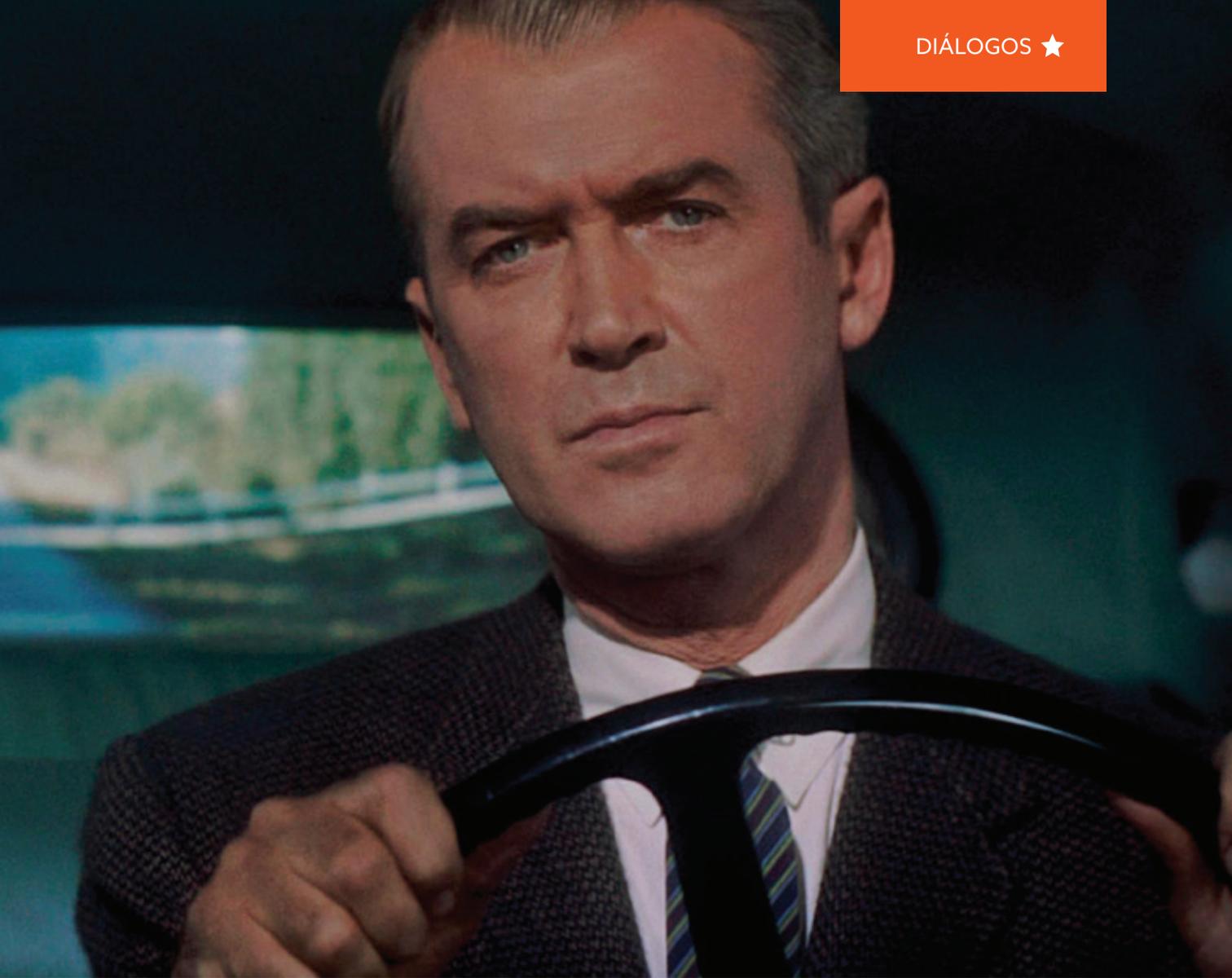
muere a la mitad del relato) y se encuentra con Judy, a quien halla físicamente idéntica a ella. Jugando con la cinta de Moebius, vemos que él no sabe que en realidad son la misma mujer, solo que con apariencias o con disfraces distintos. Así, Hitchcock hace estos juegos fascinantes no solo con la música, sino también con las luces y los colores. Esta suerte de reencuentro con Madeleine, a través de Judy, pasa por esta visualidad que parece espectral, en tonos verdes, que es el color de la fantasía de Scottie en el filme. El desenfoco crea un clima fantasmagórico en el “reencuentro” del protagonista con Madeleine. Por supuesto, en el caso de David Lynch existe esta idea del hombre maduro (el saxofonista en *Lost Highway*), que es a la vez el joven mecánico, y la esposa que en apariencia tiene dos identidades, rubia y morocha. La complejidad de esta película de los noventa es que parece sugerir que, en cada caso, estamos ante las dos caras de una misma moneda, de un mismo ser, por medio de tránsitos enigmáticos de espacio y tiempo.

### Otros viajes, tránsitos y desplazamientos

**JCC:** Podríamos reflexionar también sobre otras películas. Qué pasa, por ejemplo, con *El año pasado en Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*. 1961) de Alan Resnais. Allí también hay esta idea de volver a vivir ciertos hechos una y otra vez de distintas formas.

**RB:** Y *Te amo, te amo* (*Je t'aime, je t'aime*. 1968), también de Resnais, en donde un personaje está perdido y atrapado en el tiempo y vuelve una y otra vez a lo mismo, y no se sabe en qué universo se encuentra realmente. Ahora, en Resnais, esa idea de la posibilidad de los tiempos alternativos y un espacio paralelo siempre está presente, sobre todo en la primera parte de su obra.

**JCC:** Está presente también en *Celine y Julie van en barco* (*Céline et Julie vont en bateau*, 1974) de Jacques Rivette, con la idea del tránsito en referencia a lo psicodélico, con estos personajes femeninos que toman pastillas y se van trasladando a otros mundos. También hay, a propósito de ello, un juego metacineamatográfico.



Estamos hablando de propuestas que, de alguna manera, tienen que ver con lo que estábamos hablando al inicio, pero, por supuesto, trabajado de una manera mucho más atractiva y memorable.

**RB:** Sí, pues. El cine siempre ha privilegiado a estas posibilidades del viaje. Hay un autor que ha trabajado estos temas bien interesantes, los juegos mentales, que es Thomas Elsaesser, quien murió hace muy poco, en el 2019. Ha escrito artículos que hablan sobre estas películas que, de alguna forma, ponen en escena una lógica no lineal, que es la que tenemos en estos tiempos de multitareas, razonamientos paralelos e hipertextos. Él dice que esta sensibilidad, este modo de ver la vida, se expresa en estas películas. Habla mucho de las cintas de Nolan, Lynch, entre otros. Es bien interesante su obra. Además, era un crítico magnífico y tiene un texto clásico sobre el melodrama. Creo que en la última etapa de su vida se dedicó a trabajar el tema de estas películas hipertextuales.

**JCC:** Me acuerdo también de Cronenberg, en cuya obra se trabajan mundos paralelos de modo interesantísimo, como, por ejemplo, en los

videojuegos de *eXistenZ* (1999). Es remarcable ver cómo siempre el cineasta asocia ese “otro” mundo a lo corporal, con esos *joysticks* compuestos de organicidad animal.

**RB:** Claro, mandos de videojuego que parecen intestinos y tienen la textura de los tejidos orgánicos.

**JCC:** Así es y, por supuesto, en *Cuerpos invadidos* (*Videodrome*, 1983) está la idea de ingresar a la imagen televisiva como desplazamiento hacia un mundo de deseos extremos y sadomasoquismo. Creo que también hay este carácter reflexivo, de pensar en cómo entendemos o definimos nuestra relación con la pantalla en general. *Cuerpos invadidos*, por supuesto, posee un carácter visionario, porque la relación del personaje de James Woods con el de Debbie Harry, la mujer que tiene al frente en el televisor, es de algún modo premonitoria de nuestros tiempos. Las posibilidades contemporáneas de expresión de lo sexual en pantallas y dispositivos ya estaban presentes hace décadas en ficciones de Cronenberg. ○