

# LA LÓGICA NARRATIVA SALTA POR LOS AIRES. A PROPÓSITO DE *21 GRAMOS*

## **1. Para empezar: La relevancia de contar, la importancia de los mitos**

El ser humano tiene, desde el comienzo de los tiempos, la necesidad de contar historias; el relato nace como un elemento crucial para su desarrollo personal y social y forma parte de la ontología misma de las personas. Una de sus funciones principales es la de dar sentido a los acontecimientos; a menudo se ha mostrado como una herramienta fundamental para dar respuesta a los fenómenos que acontecen. De hecho, este es uno de los principales objetivos de los relatos míticos, que surgen como un intento de explicación de los orígenes del mundo y de la humanidad, así como de los fenómenos cotidianos. En este sentido el relato compete a toda nuestra existencia (COURTÈS, 1997: 99), sobre todo porque pretende enseñar sobre el mundo en que habita el ser humano.

Otra de las funciones del relato es la de servir como medio de conocimiento de la realidad social, sobre todo aquella en la que emerge el propio texto narrativo (ROMERA CASTILLO, 1998: 151). Por lo tanto, el relato tiene a la vez un carácter social, en tanto que generado en una colectividad; e individual, en tanto que creación de una persona concreta o un grupo de personas.

El mito, por su carácter de relato, ha sido siempre considerado como una realidad compleja que se basa en la intuición y el sentimiento. Como comenta R. A. Segal (2004: 4): «Como punto de partida, propongo definir el mito como historia. Que el mito sea una historia —aunque además pueda ser otras cosas— puede parecer evidente. En el fondo, cuando nos piden que nombremos mitos, la mayoría pensamos en las historias sobre dioses y héroes griegos y romanos»<sup>1</sup>.

Uno de los mitos que más raíces tiene en la historia cultural es el del laberinto, que remite al relato de Teseo y el Minotauro<sup>2</sup>, aunque su simbolismo y arraigo es mucho más profundo. Es un símbolo presente en la mayoría de las culturas desde tiempos ancestrales; E. Cirlot (2003: 273) define el laberinto como «una construcción arquitectónica, sin aparente finalidad, de complicada estructura y de la cual, una vez en su interior, es imposible o muy difícil encontrar la salida». J. Chevalier y A. Gheerbrant (1988: 620) apuntan que «el laberinto es sobre todo un cruce de caminos; algunos de ellos no tienen escapatoria o son callejones sin salida a través de los cuales se trata de descubrir el camino que conduce al centro de esta curiosa tela de araña». H. Biedermann (1993: 257) lo define como «una determinada clase de camino sinuoso que en su forma originaria se construyó en lazos o meandros en espiral alrededor de una cruz de ejes». En definitiva, alude al caos y la complejidad sin aparente orden.

En este artículo se abordará la unión entre mito y arte cuya conexión más profunda radica en el funcionamiento simbólico de ambos. El campo predilecto del símbolo se encuentra en lo *no-sensible*, lo inconsciente, lo metafísico, lo sobrenatural y precisamente estos son los ámbitos preferidos del arte, la religión y el mito (DURAND, 1971: 14). Por otra parte, el símbolo estético es un catalizador de mensajes universales concretados en personajes o en tramas, en lo que está basado el funcionamiento del mito.

Se estudiará la concreción de un mito-símbolo ancestral, el laberinto, en una película contemporánea, *21 gramos* (21 Grams, Alejandro González Iñárritu, 2003) para demostrar que hoy, más que nunca, este elemento del imaginario colectivo se renueva constantemente.

## 2. El puzzle narrativo de *21 gramos*

La película *21 gramos* construye una estructura narrativa particular usando diversos recursos textuales. El más lla-



Existe un instante en que los tres personajes confluyen para dar el giro definitivo a la trama

mativo es el montaje, que configura un auténtico caos narrativo. Ya en los primeros minutos de la película —minuto 15 de metraje, aproximadamente— se muestra el clímax que une el destino de los tres personajes, con lo cual se pone al espectador sobre aviso de una fatalidad difícilmente eludible. La compleja e inteligente ordenación del caos fragmentado es absolutamente exigente, ya que se suceden imágenes impactantes que no hacen más que provocar saltos espaciales y temporales desconcertantes con un elemento en común: el dolor que sienten los personajes. Esta manera de trabajar no es nueva para el director, A. G. Iñárritu, creador mexicano que en su anterior trabajo, la ópera prima *Amores perros* (2000), ya dejaba patente su gusto explícito por evadirse de las formas de contar más clásicas. También en aquella cinta una circunstancia une a sus personajes, estrategia que ha llevado al límite en *21 gramos* y a la que daría una vuelta de tuerca más en el film *Babel* (2006). Las tres películas configuran lo que algunos han llamado «trilogía de la muerte».

Tradicionalmente, el relato cinematográfico aparece como una concatenación de pequeñas unidades narrativas que van enlazándose hasta alcanzar un sentido mucho más profundo que la simple unión de las partes. No obstante, este planteamiento acerca del montaje, característico del Hollywood clásico de

los años treinta y cuarenta —época de su máximo esplendor—, fue profundamente vulnerado en los años posteriores. Una de las principales consecuencias fue la ruptura de la continuidad y la linealidad del relato (PINEL, 2004: 52). Comenzaron también las transgresiones a las leyes del *raccord* y se potenció el montaje sin planificación previa. Si en los comienzos del cine las obras obedecían fundamentalmente a un orden lineal, a partir de la década de los cincuenta se dan nuevas tendencias narrativas centradas en la improvisación, el esbozo, reflejando así el espíritu de su tiempo. Ejemplos de este hecho fueron *Al final de la escapada* (*À bout de soufflé*, Jean Luc Godard, 1960) o *Hiroshima mon amour* (Alain Resnais, 1959). Este último caso ya mezclaba armónicamente diferentes motivos hasta unirlos en el tramo final de la película.

En estos años se comenzó a jugar con el espectador, hasta el punto de que se alteraban todas sus expectativas y el «conflicto dramático quedaba truncado» (REISZ, 1989: 210). De esta manera, el sujeto creador, el demiurgo del universo creado y la estructura de estas nuevas construcciones artísticas se convierten en problemáticos, dejando ver claramente «los hilos con que han sido cosidas las piezas que la forman» (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1991: 57). Efectivamente, en la obra de A. G. Iñárritu quedan al descubierto las *costuras* que

unen cada fragmento, haciéndose más evidentes aún gracias al impacto que provocan en el espectador, sorprendido, frustrado a cada paso.

El accidente de tráfico vertebra toda la acción en *21 gramos* y emite una onda expansiva que sirve de pistoletazo de salida para tres historias que aparecen como totalmente desmembradas. La película se asienta sobre una estructura que R. Corral (2003) ha denominado como «arbitraria, como artística, como no lineal». Se trata de una manera de ordenar el relato que explota las posibilidades de descomponer las secuencias o parte de ellas. Precisamente esta obra responde a una de las principales intenciones de la vanguardia artística: la visibilidad del principio de construcción. Tal y como apunta Sánchez-Biosca (1991: 56) «el gesto decisivo de este principio consiste en la sistemática desarticulación de los significantes mínimos del texto y su proclamación como tales fragmentos, destruyendo consiguientemente cualquier ilusión de homogeneidad y denunciando o sometiendo a minucioso análisis el espacio en el que se produce el encuentro entre todos ellos».

Tres personas —de cualquier lugar, en cualquier momento— se ven vinculadas a causa de un accidente, y el relato da cuenta de la evolución interna y externa de cada uno de ellos. Por lo tanto, en el plano de la historia, se combinan tres secuencias narrativas fundamentales, interpretadas por tres personajes protagonistas, que se entrecruzan en un momento concreto y continuarán unidas casi hasta el final.

La primera de las historias es la de Jack Jordan, interpretado por Benicio del Toro, un exconvicto que ha acudido a la fe pensando que esa es la mejor manera de reformarse de cara a su familia y a sí mismo. Es la fe la que garantiza

su destino, aunque después de un accidente que provoca y del que huye, empieza a cuestionarse sus valores sin encontrar respuesta alguna. Se ve en la tesitura de reevaluar todo aquello en lo que creía hasta entonces (CASTILLO MORENO, 2003).

padre de familia, fallecido junto a sus dos hijos atropellado en un accidente de tráfico...

Son tres historias aparentemente inconexas, pero que el espectador irá percibiendo progresivamente como profundamente imbricadas debido al

milagro de la vida y de la muerte.

El accidente que provoca Jack es el origen de la muerte de la familia de Cristina, que a su vez provoca la posibilidad del trasplante que salva la vida de Paul. Como

puede apreciarse, se forma una serie de acontecimientos perfectamente concatenados en el que la vida provoca muerte que a su vez provoca vida, en un ciclo sin fin, como ocurre en el propio acontecer del ser humano.

De hecho, esta idea es la que prevalece en la mente del guionista cuando lleva a cabo este trabajo. Así lo dice Arriaga en las notas de producción publicadas en la revista *La butaca* (CASTILLO MORENO, 2003): «En todo lo que escribo se plantea siempre una cuestión moral. Moral en el sentido de que las acciones tienen consecuencias. Casi todo lo que escribo habla de cómo los muertos influyen sobre los vivos».

En la siguiente tabla puede verse esa evolución de los personajes desde los instantes de su vida previos a la película, que se adivinan por algunos diálogos, hasta el momento final:

## El accidente de tráfico vertebra toda la acción en *21 gramos* y emite una onda expansiva que sirve de pistoletazo de salida para tres historias que aparecen totalmente desmembradas

La segunda historia es la de Cristina, interpretada por Naomi Watts, una esposa y madre que, tras un pasado marcado por las drogas y un presente reformado gracias a un entorno familiar estable, se debe enfrentar a un futuro amargo fruto de la pérdida de sus seres cercanos más queridos a causa de un accidente. De nuevo, surge la necesidad de revisión de valores y de lucha por la vida.

La tercera y última de las historias es la de Paul Rivers, interpretado por Sean Penn, un matemático al que se le detecta una enfermedad cardíaca que precisa un trasplante urgente. Esa operación a vida o muerte, de la que sale airoso, es la que marca un punto de giro crucial en su vida, ya que a continuación siente unos irrefrenables deseos de averiguar quién ha sido el donante que le ha salvado la vida: se trata de un

PERSONAJE	PREVIOS	INICIO DEL FILME		INTERMEDIO		FINAL
Cristina	Drogadicta	Familia estable	ACCIDENTE	Familia muere	CLÍMAX	Embarazo
Jack	Delincuente	Familia + fe		Cárcel, problema de conciencia, crisis de fe		Vuelta a la familia
Paul	Profesor	Al borde de la muerte		Vida por trasplante		Muerte

Evolución de los personajes en *21 gramos*

Como dice J. Rodríguez Chico (2003), el director «no respeta la linealidad narrativa temporal ni espacial, y trocea las secuencias en tantas piezas que el espectador debe adoptar una actitud activa para ir recomponiendo un puzzle

en el que todo encaja perfectamente al final y que nos habla de un cuidado montaje». El director no solo prescinde de la linealidad narrativa gracias a los recursos más frecuentes sino que prácticamente la hace saltar por los aires.

Arriba. Jack se sirve de la fe para redimirse  
En medio. Cristina ve cómo su vida se desmorona en un segundo  
Abajo. Paul está al borde de la muerte



La consecuencia inmediata de este fenómeno es un enorme rompecabezas narrativo, un laberinto compuesto por piezas —escenas—, de las cuales la más larga no alcanza el minuto de duración.

Se utilizan también otros recursos textuales para ahondar en las sensaciones que pretende provocar el montaje de esta película; hablamos, por ejemplo, del uso de la cámara en mano. Casi todos los planos están rodados de esta manera, creando tensión en el espectador, que se siente prácticamente en el interior del escenario donde transcurre todo. Es también una forma de introducirnos en el laberinto psicológico con esa mirada interna, desde dentro de la acción, que es a veces un testigo pasivo y otras es un protagonista más.

Esta sensación se acentúa gracias al predominio de los planos cortos y los primeros planos fundamentalmente, planos expresivos, capaces de poner de manifiesto de manera mucho más cercana y cruda las fuertes emociones que se suceden a lo largo de toda la película. Aunque predominan los planos medios cortos o largos, los momentos de mayor tensión se presentan con elementos contrapuntísticos. Por ejemplo, el momento crucial del film, el accidente de tráfico, ocurre fuera de campo —minuto 1:07:00—, suavizado por el ruido de una máquina de jardín. Parece como si el director, a pesar de la crudeza del film, quisiera ahorrarnos cierto dolor.

Por último, también debemos hacer mención al uso del color; este es distinto para cada uno de los personajes, de tal manera que se ofrece algún indicio al espectador de qué historia se cuenta en cada momento. Por ejemplo, para Paul se utiliza el azul, para Jack se usa el amarillo rojizo y para Cristina se trabaja con un tono intermedio. Esto se acompaña de un grano más acusado en la película cuando se aproxima una situación límite, y un grano menos evidente en situaciones sin mucha tensión. Estos elementos confluyen en el desenlace del film, en una explosión de recursos y una combinación magistral de técnicas cinematográficas.

### 3. El juego del sentido. El espectador cómplice

El cine gracias a este ejemplo paradigmático muestra que, como cualquiera de las otras artes, innova en su manifestación discursiva para seguir transmitiendo los mismos valores semánticos; es decir, las historias siguen siendo las mismas, y apenas ha habido cambios en las preocupaciones existenciales del ser humano desde el comienzo de los tiempos hasta nuestros días: la búsqueda de sentido, de dónde venimos y a dónde vamos. La película *21 gramos* habla de cosas que todos pensamos y relata acontecimientos que a cualquiera pueden sucederle; trata del perdón, el dolor, la esperanza, la fe, la culpa, el azar, temas presentes en todas las culturas y susceptibles de preocupación para todas las personas.

Con películas como esta, en la que se invierte el tiempo narrativo, se pretende conseguir que el espectador se vuelva cómplice en el juego del sentido. El caos semántico se asienta en unas estrategias textuales que ya hemos comentado, que pretenden conseguir una sensación de desorientación gracias a la fragmentación global. Esto crea un laberinto discursivo que tiene su correlato en los laberintos existenciales que viven los protagonistas y el entorno en que se desarrollan las diferentes historias.

Uno de los elementos principales que ayuda a conseguir este resultado es el cronotopo. La acción se desarrolla en un momento y un lugar indeterminados, de tal forma que contribuye a *universalizar* la historia. No obstante, dispone de algunas coordenadas clave; se trata de un momento más o menos contemporáneo al momento de elaboración de la película por indicios simples: la vestimenta de los personajes, el tipo de vivienda en el que viven, los vehículos utilizados; en definitiva, la puesta en escena marca un cronotopo actual aunque impreciso.

A pesar de que los espacios donde desarrollan sus actividades los tres personajes se presenten como aparentemente inconexos, una circunstancia hará que se interrelacionen hasta vin-

cularse por completo: el accidente de tráfico, que finalmente revelará al espectador que los tres personajes viven en la misma ciudad, es un cronotopo compartido. Este suceso supone un punto de inflexión en el que un orden antiguo, estable para cada uno de los personajes —Cristina ha conseguido formar una familia, Jack se refugia en la fe para redimirse de su pasado y Paul asume su fatal desenlace— se remodela y deja paso a otro nuevo. El desencadenante de esta circunstancia es una crisis de sentido intersubjetiva para los personajes, derivada de una discrepancia notable entre lo que es y lo que debería ser. De este modo, los tres se encuentran con una sensación generalizada de desorientación, causada fundamentalmente por la pérdida de un sistema de valores estable en el que basarse para llevar a cabo sus actuaciones. De esta forma, las circunstancias personales, espaciales y temporales de los protagonistas dejan de ser ajenas unas respecto a otras para aparecer progresivamente vinculadas entre sí, desde las acciones más cotidianas —el matemático va a ver secretamente a Cristina en sus sesiones diarias de piscina— hasta llegar a compartir el dolor más profundo que subyace en el alma de todos ellos, provocado por muy distintas circunstancias: la culpa, la pérdida, el anhelo de redención. Es precisamente esto lo que configura el laberinto narrativo en el que se ven envueltos: un viaje iniciático en el que los personajes pasarán de la vida a la muerte y posteriormente a la vida. Como en el mito del laberinto, el final ofrece una salida; los personajes no serán los mismos, pero habrán encontrado un nuevo estado, por muy dura que haya sido su realidad. Al final, hay esperanza.

En segundo lugar, prestaremos atención al sujeto que puebla dicho cronotopo del que hablamos: se trata de un ser humano como el de cualquier otra época en el sentido de que su principal preocupación consiste en encontrar un significado para su existencia, se ve obligado a satisfacer un propósito en su vida. Es precisamente esa *búsqueda*

*de sentido* lo que ha caracterizado a las personas desde el comienzo de los tiempos y ha definido sus vidas (FRANKL, 1999: 105-107). Los tres protagonistas encarnan a la perfección a su vez el paradigma del hombre moderno, de aquel que se halla sumido en una profunda agonía. La situación de crisis aguda del entorno de cada uno de ellos, momento de transición y, como hemos explicado, de incertidumbre y desasosiego, surgen a los protagonistas en un vacío existencial, contagiados de algo que está sucediendo a nivel mundial: la necesidad más humana de todas ellas, es decir, el ansia por el significado, se ve frustrada de manera generalizada y da paso precisamente a ese vacío interno que viven.

**Con películas como ésta, en la que se invierte el tiempo narrativo, se pretende conseguir que el espectador se vuelva cómplice en el juego del sentido**

Las principales consecuencias de esta situación desembocan en adicciones muy comunes en la época que nos toca vivir: Cristina ha sido adicta a las drogas, por ejemplo, durante toda su juventud. Jack es un exconvicto, exalcohólico entregado a la fe. Paul, a pesar de su dolencia, fuma para olvidar.

De esta forma, los personajes son permeables a las circunstancias históricas reales, fuera de los límites de la ficción, y el director se vale de ellos para ofrecer al espectador aspectos de la crisis de confianza de la cultura occidental, que se ve incrementada sobre todo después de la Segunda Guerra Mundial (STEINER, 2001: 94-108). Se trata de un mo-



El accidente de la familia de Cristina ocurre fuera de campo

mento infectado por la superstición y el irracionalismo —recordemos que la protagonista femenina es heredera de un pasado marcado por las drogas— que hacen que el hombre moderno se halle enredado en una red de fuerzas psíquicas donde existe una amplitud especulativa sin precedentes. La vuelta a lo irracional en estos momentos es un intento por llenar el vacío creado por la decadencia de la religión, entre otros aspectos.

El director nos propone el sentimiento, la crudeza de los acontecimientos en los primeros minutos de película, para ir desgranando poco a poco a lo largo del metraje los detalles de lo sucedido. Por lo tanto, hay un sacrificio de la habitual progresión dramática de una narración ordenada por un vaivén emocional que evoluciona de manera discontinua desde los primeros minutos hasta el final. Esa búsqueda del orden que inician los tres protagonistas se convierte también en nuestra propia búsqueda del orden como espectadores, ya que nos vemos obligados a recomponer las piezas del macropuzzle narrativo construido por el director. Todo esto se consigue a través de una «compleja e inteligente ordenación del aparente caos fragmentado, la extrema deconstrucción narrativa de su propuesta que

esconde un minucioso trabajo de orfebrería emocional» (GARRIDO BAZÁN, 2003). Como espectadores estamos desde el principio también en medio del laberinto, buscando cualquier asidero, impactados por el sentimiento en toda su crudeza.

Esto provoca que se produzca una inversión en el tradicional horizonte de expectativas. Ahora se trata de buscar las causas: ¿qué circunstancia los habrá llevado hasta ahí, hasta esa fatalidad inevitable, a ese clímax que vemos ya en el minuto 15 de metraje? Por tanto, no estamos ante un caos marcado por la fragmentación sin más, sino ante un trabajo de cuidado bricolaje narrativo que coloca muy conscientemente unos planos del clímax de la acción en los primeros minutos de película. Sin embargo, es en los últimos segundos —muy probablemente para mantener la atención del espectador hasta el final— cuando conocemos el futuro de los personajes: Cristina encuentra el sentido a su vida en el bebé que espera, Jack vuelve a casa con su familia y Paul finalmente muere.

La arquitectura de este texto es retorcida, cuidada, pensada hasta el milímetro, de acuerdo con las estrategias de las obras contemporáneas que dejan ver al receptor los *hilos de la marioneta*, que se

prestan a la autorreflexión y que no por ello dejan de enviar un mensaje global y provocar así la identificación y la catarsis por parte del espectador. Recordemos: un cronotopo indeterminado... y universal. El cine vehicula las preocupaciones existenciales del ser humano. Los laberintos narrativos como el que nos ocupa apelan una vez más al estado de desconcierto que vive el ser humano actual.

#### 4. Conclusiones

Los relatos construidos a principios del siglo XXI recurren con frecuencia a símbolos y relatos ancestrales para expresar valores, transmitir ideas y conmover al espectador. *21 gramos* es un ejemplo de apelación a un imaginario colectivo, asentado y más o menos convencional, que se encarga de hacer llegar al receptor las ideas de la forma más rápida y directa posible. La recurrencia a símbolos universales se constituye como la mejor manera de llegar a un público mayoritario que ve en la película la reinención de elementos fuertemente arraigados en su cultura. Es precisamente la utilización de esos recursos en este sentido lo que hace que se renueve la significación de estos símbolos y mantengan su significado o se vayan modificando de forma paralela a la evolución del ser humano.

La recurrencia a lo irracional, es decir, a los relatos míticos y, por consiguiente, a los símbolos que los constituyen, sigue siendo pertinente para transmitir lo oculto o lo escondido, para ofrecer una explicación a lo inexplicable. El mito del laberinto se renueva en esta película a través de una serie de claves semánticas que se materializan gracias a unas estrategias textuales concretas que han sido expuestas en las páginas anteriores.

De igual forma, se refuerza en esta película la idea de inmortalidad, del carácter cíclico de la existencia, sin principio ni fin, acentuando la concepción de que nada se crea ni se destruye, sino que se transforma. La muerte es origen de vida y la vida, de muerte. ■

### Notas

\* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por la autora del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

- 1 En el original: «To begin with, I propose defining myth as a story. That myth, whatever else it is, is a story may seem self-evident. After all, when asked to name myths, most of us think first of stories about Greek and Roman gods and heroes».
- 2 Teseo, héroe ateniense, viaja a Creta con la intención de liberar al pueblo de la opresión ejercida por Minos, rey de la isla, considerado como monarca proverbial por su sabiduría y capacidad de justicia. Teseo busca como aliada para su empresa a Ariadna, hija del rey, la cual se ha enamorado del héroe. Con su ayuda, Teseo logra adentrarse en el complejo laberinto construido por Dédalos, en cuyo centro se encuentra recluso el Minotauro. Vencido el monstruo, Teseo consigue salir del recinto gracias al hilo que Ariadna sujeta y que le ayudará a encontrar la salida y, consecuentemente, la victoria frente al rey Minos.

### Bibliografía

- BIEDERMANN, Hans (1993). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Paidós.
- CIRLOT, Juan Eduardo (2003). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor.
- CASTILLO MORENO, Ángel (2003). Cómo se hizo *21 gramos*. Notas de producción. *La butaca.net. Revista de cine*. Recuperada de <<http://www.labutaca.net/51sansebastian/21gramos4.htm>>.
- CORRAL, Rubén (2003). El alma que se va. *La butaca.net. Revista de cine*. Recuperada de <<http://www.labutaca.net/51sansebastian/21gramos1.htm>>
- COURTÈS, Joseph (1997). *Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación*. Madrid: Gredos.
- CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain (1988). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Herder.
- DURAND, Gilbert (1971). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires: Amorrortu.
- FRANKL, Víctor (1999). *El hombre en busca del sentido último*. Barcelona: Paidós.
- GARRIDO BAZÁN, David (2003). Magnífica deconstrucción narrativa del dolor. *La butaca.net. Revista de cine*. Recuperado de <<http://www.labutaca.net/51sansebastian/21gramos5.htm>>
- PINEL, Vicente (2004). *El montaje. El espacio y el tiempo en el film*. Barcelona: Paidós.
- REISZ, Karel (1989). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus.
- RODRÍGUEZ CHICO, Julio (2003). La agonía de la vida moderna. *La butaca.net Revista de cine*. Recuperado de <<http://www.labutaca.net/51sansebastian/21gramos7.htm>>.
- ROMERA CASTILLO, José (1998). Teoría y técnica del análisis narrativo. En J. TALENS (ed.), *Elementos para una semiótica del texto artístico* (pp. 113-152). Madrid: Cátedra.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.
- SEGAL, Robert A. (2004). *Myth. A very short introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- STEINER, George (2001). *Nostalgia del absoluto*. Madrid: Siruela.

M<sup>a</sup> Ángeles Martínez García (Algeciras, Cádiz, 1978) es profesora de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla (Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura), además de doctora en Comunicación. Su investigación se centra en dos áreas fundamentales: *Mito y cine. Nuevas formas de contar en el audiovisual*. Recientemente ha publicado un libro llamado *Laberintos narrativos* (2012). También publicó el libro *Mito, cine, literatura: laberinto y caos en "El tercer hombre"* (2006).