

Entre mundos: la diégesis y sus rupturas en el lenguaje cinematográfico

Between Worlds: Diegesis and its Ruptures in Cinematic Language



Arturo García Pons ¹  

¹ Universidad la Salle, Difusión Cultural. León, México;
Autor de correspondencia: agp105088@lasallebajio.edu.mx
Recepción: 20-05-25 / Aceptación: 23-06-25 / Publicación: 28-07-2025

Resumen

La diégesis es un concepto clave en el análisis narrativo, tanto en la literatura como en el cine. Este artículo propone un recorrido comprensivo y accesible por la evolución del término, desde su origen en la filosofía griega hasta sus aplicaciones modernas en el lenguaje audiovisual. Se exploran las distinciones entre música diegética y extradiegética, y se analiza cómo la diégesis configura la lógica espacio-temporal de las obras cinematográficas. Particular atención se presta al rompimiento de la diégesis como recurso narrativo que genera nuevas capas de sentido. A través de ejemplos tomados de obras de directores como Fellini, Satoshi Kon, Michel Gondry y David Lowery, se muestra cómo estas fracturas diegéticas enriquecen la experiencia del espectador y expanden los límites del relato cinematográfico.

Palabras clave: tiempo; narrativa; extradiegético; drama; acción; cine; narrador; metaficción, lenguaje cinematográfico.

Abstract

Diegesis is a key concept in narrative analysis, both in literature and in cinema. This article proposes a comprehensive and accessible journey through the evolution of the term, from its origin in Greek philosophy to its modern applications in audiovisual language. It explores the distinctions between diegetic and extradiegetic music, and analyzes how diegesis shapes the space-time logic of cinematographic works. Particular attention is paid to the breakdown of diegesis as a narrative resource that generates new layers of meaning. Through examples taken from works by directors such as Fellini, Satoshi Kon, Michel Gondry and David Lowery, it is shown how these diegetic fractures enrich the spectator's experience and expand the limits of the cinematographic narrative.

Keywords: Space; time; narrative; extradiegetic; drama; action; cinema; narrator; metafiction; film language.

1. Introducción

La narración audiovisual contemporánea ha heredado y reformulado conceptos originados hace siglos en la tradición filosófica griega. Uno de estos conceptos, la **diégesis**, constituye hoy una herramienta fundamental para comprender cómo se construyen los mundos ficcionales en el cine. Derivado del griego, el término se refería originalmente a la narración de eventos ficticios, en contraposición a la mimesis, que representaba hechos de la realidad. A lo largo de la historia, pensadores como Platón, Aristóteles y Gérard Genette han aportado distintas interpretaciones que han enriquecido la noción de diégesis y su función dentro de la narración.

Este artículo busca ofrecer una guía accesible, pero rigurosa, para entender la diégesis en el cine. A partir de una revisión de su definición y evolución conceptual, se analizan sus manifestaciones en el lenguaje audiovisual: desde la música y el montaje hasta los movimientos de cámara y la configuración del espacio-tiempo. Asimismo, se explora uno de los fenómenos más fascinantes de la narrativa audiovisual contemporánea: **el rompimiento de la diégesis**, que desafía la coherencia interna del relato para generar nuevas posibilidades expresivas.

Con una selección de ejemplos representativos del cine clásico y contemporáneo, este texto propone una reflexión sobre

cómo el entendimiento de la diégesis y sus rupturas puede enriquecer la experiencia cinematográfica del espectador, invitándolo a involucrarse activamente con las capas narrativas y las reglas internas del relato.

2. Desarrollo

2.1 Definiciones fundamentales.

La diégesis, en términos narrativos, se refiere al universo ficticio que abarca todos los elementos que existen dentro del relato. Gérard Genette la define como “el universo espacio-temporal designado por el relato”, lo que implica no solo los personajes y eventos, sino también las reglas internas que rigen ese mundo narrativo.

En contraposición, la **música extradiegética** y los elementos narrativos externos no pertenecen a ese mundo interno: son añadidos desde fuera para enriquecer la experiencia del espectador, pero no son percibidos por los personajes.

El **narrador diegético** es aquel que forma parte de la historia, mientras que el narrador extradiegético permanece fuera de ella. Esta distinción es esencial para comprender cómo se estructura una narración y desde qué punto de vista se articula la experiencia del espectador. Un ejemplo de cada uno sería: Red en *Sueño de fuga* es el narrador de la historia de Andy Dufresne, es su compañero en la cárcel y obviamente es parte, muy importante de la historia. En cambio, el narrador en *Amelie*, es una voz, la de André Dussolier, pero no es un personaje que

aparezca en la historia. Red es un narrador diegético y la Voz de Dussolliere es un narrador extradiegético quien en ningún momento participa de la acción de dicha película siendo un narrador extradiegético que nos cuenta detalles de las aventuras de la joven parisina.

2.2 La música en la diégesis cinematográfica.

Uno de los ejemplos más tangibles de la diégesis en el cine es el uso de la música. Cuando la música forma parte del universo de los personajes, se considera **diegética**. Un ejemplo claro es cuando Peter Quill (Star Lord) escucha música a través de sus audífonos conectados a un walkman en *Guardianes de la Galaxia* o cuando la banda toca en la cantina de Mos Eisley en Star Wars cuando Luke y Obi Wan buscan a alguien que los lleve a Alderaan, en el bar hay un grupo tocando, y la música se escucha evidentemente. En contraste, la *Marcha Imperial* que acompaña al Emperador llegando a la estrella de la muerte en *El regreso del Jedi* es extradiegética, ya que no emana de una fuente visible dentro del mundo narrativo, en ningún momento vemos a un grupo de stormtroopers tocando violines, celos o trompetas.

Este tipo de ejemplos hacen que la música sea el recurso más identificable al hablar de diégesis, aunque no el único.

2.3 Movimiento de cámara y montaje como articuladores diegéticos.

El cine no solo narra con palabras o sonidos, sino también con imágenes. Los **planos secuencia**, como el inicio de *Sed*

de mal o las escenas en la serie *Chernobyl*, donde tiempo, espacio y acción se alinean sin cortes visibles, constituyen ejemplos paradigmáticos de una continuidad diegética intensa. El famoso plano inicial de *Sed de mal* lo primero que nos muestra es cuánto tiempo va a durar el plano, con el detalle del temporizador en la bomba, para dar paso a la tensión de una acción que se desarrolla en las calles de un pueblo fronterizo entre México y Estados Unidos. O en la serie *Chernobyl* tenemos a los soldados desesperados arrojando escombros desde el techo de la planta durante 90 segundos. Relación de tiempo, espacio y acción.

El **montaje** puede apoyar esta continuidad o interrumpirla. En *The Devil Wears Prada*, por ejemplo, el uso de cortes invisibles y montaje acumulativo permite mostrar la evolución del personaje principal a través del tiempo de manera fluida pero intencionadamente fragmentada, manteniendo (o rompiendo) la coherencia diegética según convenga a la historia.

3. Discusión

3.1 El rompimiento de la diégesis narrativa

La ruptura de la diégesis introduce al espectador en un juego metanarrativo. En literatura, ejemplos como *Niebla* de Unamuno, en la que se nos relata la historia de Augusto Pérez, quien, cansado de su desafortunado destino, decide ir a buscar al mismísimo Unamuno para reclamarle por haber escrito su historia de esa manera. Unamuno pasa de ser un narrador extradiegético a formar parte

de la historia de Augusto. Rompe la diégesis. Otro ejemplo que ha influido y ha sido referencia de innumerables obras en el cine, es el texto “Seis personajes en busca de autor” de Luigi Pirandello. Lo que sucede en esa obra es que, durante un ensayo de un grupo teatral, aparecen 6 personajes que piden que los actores interpreten sus vidas. Esos personajes rompen la diégesis para formar parte de la historia de los actores, que, a su vez, son otra diégesis. En estos casos, los personajes trascienden los límites de su universo ficticio para interpelar al creador o al lector/espectador, transformando la estructura del relato.

En el cine, este fenómeno adquiere múltiples formas. En *La rosa púrpura del Cairo*, el personaje de la pantalla se escapa para interactuar con una espectadora, desdibujando la frontera entre ficción y realidad. Lo mismo ocurre en *Last Action Hero* y *Stranger Than Fiction*, donde personajes atraviesan las capas de su propio relato.

3.2 Rompimientos diégeticos mediante la música.

En *Azul* de Kieslowski, la música compuesta por el difunto marido de la protagonista aparece sin fuente visible, flotando entre lo interno y lo externo, siendo a veces escuchada solo por ella dentro y fuera del agua de la piscina. En *A Ghost Story*, el uso de reverberaciones distintas para una misma canción revela un quiebre en la continuidad temporal, cargando de emoción una escena aparentemente cotidiana llevándonos en un juego temporal entre el presente y el pasado.

Pero es en *8½*, de Fellini, donde esta ruptura se vuelve casi un manifiesto. Lo que parece una pieza musical extradiegética se revela como diegética cuando vemos una banda en escena, aunque los instrumentos no coinciden con lo que escuchamos. Este engaño es deliberado, una declaración de intenciones del director sobre la construcción de la realidad filmica y las intenciones dramáticas del personaje de Guido Anselmi.

3.3 Rompimientos mediante montaje y espacio.

Obras como *El año pasado en Marienbad* o *Paprika* de Satoshi Kon juegan con el tiempo, el espacio y la acción de forma que desorientan intencionalmente al espectador, cuestionando la veracidad del mundo narrado. En *Millennium Actress*, los entrevistadores ingresan en los recuerdos de la actriz, transformando sus memorias en escenarios habitables.

Directores como Michel Gondry y Sean Ellis emplean lo que podríamos llamar “**elipsis internas en el plano**”, donde la acción y el espacio se transforman sin cortes. Ejemplos destacados son *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* y *Cashback*, donde los personajes atraviesan recuerdos o fantasías sin abandonar la lógica visual del plano. En el cine mexicano contemporáneo lo podemos encontrar en *Sueño en otro idioma*, cuando Evaristo sigue a un Isauro joven desde la tumba de su difunta esposa hacia la selva, hacia el pasado, hacia sus recuerdos.

3.4 La transformación del tiempo como ruptura.

En *Sing Street*, la canción compuesta en un cuarto solitario evoluciona, dentro del mismo plano, hacia una banda tocando en otro momento del día, sin cortes, con un movimiento circular que empieza por la noche y termina durante el día. Este cambio rompe la continuidad temporal, y con ella, la coherencia de la diégesis, pero lo hace al servicio de la emoción y la narrativa.

4. Conclusiones

El concepto de diégesis permite comprender cómo se construyen los universos narrativos en el cine. Desde la música hasta el montaje, pasando por el movimiento de cámara y la configuración del espacio-tiempo, la diégesis actúa como una red que otorga coherencia al relato. Sin embargo, lo más estimulante es observar cómo los cineastas contemporáneos han aprendido no solo a respetar esa red, sino también a romperla. Las rupturas diagéticas, lejos de representar errores o inconsistencias, se convierten en actos de creación narrativa que invitan al espectador a participar activamente en la construcción del sentido.

Este artículo ha recorrido ejemplos diversos y accesibles que demuestran que la diégesis no es un concepto abstracto reservado a la teoría, sino una herramienta viva y dinámica que moldea la experiencia cinematográfica. Comprenderla —y detectar sus quiebres— no solo mejora nuestra lectura del cine, sino que abre puertas a formas más ricas y complejas de ver y disfrutar las historias.

Información de los autores

Arturo García Pons¹

 0009-0004-0564-9367

Referencias

- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method* (J. E. Lewin, Trans.). Cornell University Press. (Original work published 1972)
- Platón. (1997). *Republic* (G. M. A. Grube & C. D. C. Reeve, Trans.; J. M. Cooper, Ed.). Hackett Publishing Company. (Original work written ca. 380 B.C.E.)
- Darabont, F. (1994). *The Shawshank Redemption*. Castle Rock Entertainment.
- Jeunet, J.P. (2001). *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*. Claudie Ossard Productions.
- Gunn, J. (2014). *Guardians of the Galaxy*. Marvel Studios.
- Lucas, G. (1977). *Star Wars*. Twentieth Century Fox.
- Marquand, R. (1983). *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*. Lucasfilm.
- Welles, O. (1958). *Touch of Evil*. Universal International Pictures
- Mazin, C. (2019). *Chernobyl*. Home Box Office.
- Frankel, D. (2006). *The Devil Wears Prada*. Fox 2000 Pictures.
- Unamuno, M. de. (2005). *Niebla*. Cátedra.
- Pirandello, L. (2004). *Seis personajes en busca de autor* (M. de Artaza, Trans.). Cátedra. (Obra original publicada en 1921)
- Allen, W. (1985). *The Purple Rose of Cairo*. Orion Pictures.
- McTiernan, J. (1993). *Last Action Hero*. Columbia Pictures.
- Forster, M. (2006). *Stranger Than Fiction*. Columbia Pictures.
- Kieslowski, K. (1993). *Trois couleurs: Bleu*. MK2 Productions .
- Lowery, D. (2017). *A Ghost Story*. Sailor Bear.
- Fellini, F. (1963). *8½*. Cineriz

- Resnais, A. (1961). *L'année dernière à Marienbad*. Cocinor.
- Kon, S. (2006). *Paprika*. Madhouse.
- Kon, S. (2001). *Sennen joyû Millenium Actress*. Bandai Visual Company.
- Gondry, M. (2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Focus Features.
- Ellis, S. (2006). *Cashback*. Left Turn Films.
- Contreras, E. (2017). *Sueño en otro idioma*. Revolver Amsterdam.
- Carney, J. (2016). *Sing Street*. Cosmo Films.