

EL TIEMPO DEL CINE

4.1 Elaboración temporal de la imagen cinematográfica

Desde sus orígenes, el cine se presentó como un nuevo soporte para transmitir relatos. Ningún otro medio planteó tal cantidad de experimentación con el trabajo de controlar el tiempo y su elaboración dramática. La idea de ofrecer espacios distintos y ofrecerlos a través de la narración fue uno de los puntos de interés de aquellos pioneros cinematográficos. Y uno de los elementos que más reflexión atrajo fue el *raccord*. Se trataba de someter el tiempo a la construcción de unas relaciones imaginarias que conectaran con los diferentes lugares expuestos en la acción, relacionándolo con una especie de economía narrativa alejada de lo que antes era concebido en las escenas teatrales. La consolidación del nuevo lenguaje pasaba por fragmentar; el montaje vino a romper la

supuesta homogeneidad de las representaciones para componer, a partir de esas fragmentaciones, una pluralidad de puntos de vista y miradas. Con todo, el tiempo se trata de manera semejante a la novela y los continuos saltos son unidos a través de un fluir narrativo que a su vez ata a los diferentes segmentos espaciotemporales. Y la figura clave, haciendo referencia a la *elipsis* como elemento de continuidad, es el *raccord*.

El *raccord* se refiere a cualquier elemento de continuidad entre dos o más planos y da unidad a todos los elementos que componen la significación. El sentido sería unir dos planos de manera que la falta de coordinación entre ambos rompería la ilusión de estar viendo una acción continuada. El proceso se transforma en la reconstrucción de una acción que ha sido desarticulada de acuerdo a un orden narrativo. Y el *raccord* abarca una función más amplia de la antes

definida, llegando a designar otras componentes de la puesta en escena. De esta forma puede hablarse de *raccord* de luz, *raccord* de objetos, etc., o las nociones de *raccord* de posición, de mirada y de dirección.

Pero para obtener dicha continuidad es preciso que la organización de todos los fragmentos que van a recrear la realidad sean dispuestos y diseñados con arreglo a esa futura homogeneidad. En dicho proceso también será necesario que los controles del tiempo se sometan a la mirada de la percepción. En definitiva, se trata de convertir en un solo tiempo el tiempo de la percepción y el tiempo de la historia. La manipulación que se realice es fundamental para la elaboración del universo fílmico. El director tiene la posibilidad de alargar o acortar la duración de las acciones y jugar con el factor temporal.

4.2 Relaciones temporales entre dos planos

Noël Burch, en el libro citado anteriormente, establece cinco relaciones posibles entre el tiempo de un plano A y el de otro B

que se siguen inmediatamente en montaje.

Los planos pueden ser rigurosamente continuos en el sentido más amplio del término. En una situación de un plano-contraplano supondría el paso de un personaje a otro mientras uno habla y el otro escucha. También podríamos situarlo en lo que se denomina «*raccord* directo», aunque esta idea podría referirse más a una dimensión espacial que temporal. Imaginemos que la acción muestra a un personaje que se dirige hacia una puerta tomado desde el plano A y desde el otro plano de la puerta, el plano B, prosigue la acción, mostrando la continuación: el personaje abre la puerta y cruza el umbral.

La siguiente relación es lo que se llama *elipsis*. Es decir, puede haber hiato entre las continuidades temporales de los dos planos. En el ejemplo anterior del paso de la puerta, se puede eliminar parte de la acción, continuando con el *raccord*, y estrechar dicha acción: en el plano A, el personaje coloca la mano en la empuñadura de la puerta, y en el plano B, cierra la puerta tras de sí. Las variaciones pueden ser muy amplias y las «supresiones temporales» pueden

durar desde cinco segundos hasta unos minutos. La realidad es que este tipo de *elipsis* es lo suficientemente corto como para ser medido. El montaje y las características mismas de la narración nos dirán cuál sería el punto adecuado tanto para la *elipsis* como para el *raccord* directo. Pero esto ocurre desde el punto de vista del cine más académico, donde, en principio, se busca una escritura cinematográfica más o menos fluida. Lo importante es que la presencia y la amplitud de la *elipsis* debe señalar la ruptura de una continuidad virtual. En el ejemplo anterior, como en otros ejemplos de *elipsis*, se anima al espectador a que complete mentalmente el tiempo y el espacio suprimido. Por tanto, la *elipsis* se puede «medir».

La tercera relación entre dos planos consecutivos corresponde con el segundo tipo de *elipsis*: la *elipsis* indefinida. El tiempo eliminado puede ser una hora, un año, cinco años... La característica clave de este tipo de *elipsis* es que el espectador, para medirla, necesita de una ayuda «de fuera»: un diálogo, un cartel, un reloj, un calendario... Es una *elipsis* que encontramos en el guión

ligada al contenido de la imagen y de los acontecimientos. La frontera entre esta *elipsis* y la antes referida como mensurable es bastante compleja, ya que, a pesar de lo planteado, podemos decir que se mide mejor el tiempo de abrir una puerta que el tiempo que se tarda en ir a la oficina desde que se sale de casa. Sin embargo, este último constituye una unidad (el tiempo necesario para salir de casa, coger el coche, desplazarse a la oficina, aparcar, entrar en la oficina y sentarse en la mesa de trabajo), que no es igual al planteamiento de «unos días más tarde», que sería la *elipsis* indefinida.

También puede haber *retroceso*. Volviendo al ejemplo de la puerta, la acción del plano A muestra al personaje que llega a la puerta y la abre; el plano B repite la acción de la apertura de la puerta de manera deliberada. Es un pequeño *retroceso* utilizado para dar, como en la *elipsis*, apariencia de continuidad. Es interesante señalar que, cuando se habla del *raccord* de dos planos, hay que tener en cuenta que, por razones de percepción, a veces es preciso que el montador realice un *retroceso* o una *elip-*

sis. Son fracciones de segundo eliminadas o añadidas para que el movimiento filmado entre dos planos A y B sea lo más continuo posible.

Pero el retroceso temporal que aparece de forma más evidente es el *flash-back*. De la misma forma que una *elipsis* puede abarcar varios años, un retroceso se plantea en los mismos términos. Y ésta es la quinta y última relación entre dos planos: el retroceso indefinido. Nos encontramos en el mismo paralelismo respecto a la *elipsis* indefinida y el pequeño retroceso mensurable, ya que, como referíamos anteriormente, la amplitud del «salto atrás» en el tiempo es tan compleja de medir como el «salto adelante».

4.3 La construcción temporal del film

Hemos hablado de la articulación temporal de la narración cinematográfica. Vamos a volver sobre esta idea de una forma más concreta y a establecer una relación más directa entre el tiempo y dicha narración.

En la narración clásica se suceden una cadena de acontecimientos con rela-

ciones de causa-efecto que transcurren en el tiempo. Todo lo que se desarrolla lo deducimos como espectadores y ejercemos toda una serie de actividades en la que reconocemos los diferentes elementos que componen la historia. Para describir las relaciones temporales que se plantean en la construcción del film podemos establecer la diferencia entre historia y argumento (también llamados *historia* y *discurso*). Historia la definiríamos como el conjunto de hechos que se plantean en una narración, tanto los que se presentan de forma explícita como los que el espectador deduce de los datos expuestos. Y el argumento hace referencia a los espacios de tiempo que la película dramatiza, es decir, todo lo que vemos y oímos en ella. A los tiempos de la historia y el argumento habría que añadir el tiempo de la proyección, el tiempo de la duración en la pantalla.

Construimos la historia a partir de lo que se presenta en el argumento. Toda película está sometida a un control temporal programado por ella misma en la que las relaciones temporales son encajadas por el observador en los indicios que le

ofrece la narración e intenta colocar los acontecimientos en un orden, dándoles una duración y una frecuencia.

4.3.1 Orden

Los hechos que se suceden en la historia pueden ocurrir de manera simultánea (el acontecimiento

1 ocurre mientras el 2 está ocurriendo) o sucesiva (el acontecimiento 2 sucede después del acontecimiento 1). Pero los hechos de una historia pueden aparecer en el argumento de una forma cualquiera, lo que lleva a cuatro posibilidades generales planteadas por Bordwell en *Narración en el cine de ficción*:

HISTORIA	ARGUMENTO
A. Acontecimientos simultáneos	Presentación simultánea
B. Acontecimientos sucesivos	Presentación simultánea
C. Acontecimientos simultáneos	Presentación sucesiva
D. Acontecimientos sucesivos	Presentación sucesiva

La posibilidad A tiene lugar cuando los acontecimientos simultáneos presentes en el argumento se corresponden a acontecimientos simultáneos de la historia. Una composición con gran profundidad ofrece este claro ejemplo; también una división de pantallas, el sonido *off* u otros recursos expresivos plantean este tipo de posibilidad.

El tipo B, simultaneidad en el argumento y sucesión en la historia, se refleja cuando unos personajes ven una película o un programa de televisión en que se muestran acontecimientos previos de la historia, de manera que el acto de ver y los

acontecimientos pasados se muestran simultáneos en la historia.

La posibilidad C se suele dar más a menudo. Tiene su expresión más clara en el montaje paralelo, que desde la época de Griffith ha mantenido una notable presencia en el relato fílmico.

El tipo D constituye la solución más habitual. La sucesión en la historia se presenta como sucesión en el argumento. Pero hay que señalar que no siempre el argumento presenta los acontecimientos sucesivos de la historia siguiendo un orden cronológico, sino que se puede alterar el orden de los mismos. Genette

las denomina *anacronías* y éstas se pueden clasificar en dos categorías principales, según la correspondiente maniobra narrativa sitúe por adelantado en el argumento acontecimientos que en la historia son posteriores (salto adelante), o bien que en el argumento se presenten con posterioridad a los sucesos que en la historia son anteriores (salto atrás). Estos saltos que pueden producirse en el relato reciben los nombres de *prolepsis* y *analepsis*, respectivamente. Estas dos categorías establecidas por Genette en su análisis del relato literario es posible trasladarlas al relato cinematográfico, constituyendo lo que llamamos *flash-back* y *flash-forward*. Claro que el relato fílmico, al disponer de una doble banda expresiva sustentada por la imagen y el sonido, puede presentar anacronías más complejas. En estos casos, la imagen y el sonido tienen la posibilidad de divergir con respecto al orden de la historia: «La imagen puede estar en el presente del argumento, mientras que el sonido puede estar en el pasado (por ejemplo un *flash-back* auditivo), o ambos, imagen y sonido, estar en el pa-

sado» (Bordwell, 1996, 77).

Las manipulaciones del orden de la historia ofrecen posibilidades narrativas claras. Cuando se sigue fielmente el orden de la historia, los acontecimientos van creando el devenir lógico de la narración y las expectativas van centrando la atención en el argumento. Si, por el contrario, alteramos el orden de la historia, se fuerza a evaluar el material ya expuesto y se plantean nuevos puntos de atención, incluso llegando a crear curiosidad. Las manipulaciones de orden pueden servir, por otro lado, como dilación y también para favorecer las necesidades narrativas de reconocimiento de lo que ocurre en la historia. También un cambio de orden puede ser justificado por la representación subjetiva de algún recuerdo de un personaje.

Pero volvamos a los efectos narrativos del *flash-back* y del *flash-forward* que, aunque comparables, tienen implicaciones narrativas bastante diferentes. El *flash-back* puede representar acontecimientos en el argumento que se desarrollaron en un punto tardío respecto al de la historia; puede representar unos hechos que ocurrieron an-

tes de que se iniciara el primer hecho del argumento. Se trata de un *flash-back externo*. De igual manera, el *flash-back* es *interno* si ha ocurrido dentro del propio límite temporal del argumento.

El *flash-forward*, sin embargo, crea otros problemas. Es difícil encontrar *flash-forward* externos, porque claramente el final del argumento pone el límite temporal de la historia. Los *flash-forward* constituyen unos apartes narrativos que no se pueden atribuir a la subjetividad de un personaje, sino conscientemente al argumento de la historia. En resumen, el *flash-forward* representa un movimiento hacia adelante del argumento.

4.3.2 Frecuencia

Esta categoría distingue las relaciones temporales entre historia y argumento de la narración. Se centra en el estudio de las repeticiones que pueden operar en las dos instancias. El término repetición debe entenderse en un sentido más amplio, como una construcción mental que identifica acontecimientos idénticos considerados como semejantes.

Basándose en estas *repeticiones* de los acontecimientos, Genette establece una serie de relaciones que reduce a cuatro: puede contar una vez lo que ha ocurrido una vez, n veces lo que ha ocurrido n veces, n veces lo que ha ocurrido una vez, y una vez lo que ha ocurrido n veces. Veámoslo más detenidamente:

Contar una vez lo que ha ocurrido una vez. Es la forma más habitual y, en ella, un acontecimiento de la historia encuentra una única y singular enunciación en el argumento; Genette lo llama relato *singulativo*.

Contar n veces lo que ha ocurrido n veces. Este tipo de frecuencia sigue siendo singulativa y equivalente a la anterior, ya que las repeticiones del argumento no hacen sino corresponder a las de la historia. En una película de carretera, por ejemplo, a lo largo de toda la narración los planos del trayecto se convierten en un elemento identificador del filme.

Contar n veces lo que ha ocurrido una vez. Lo llama relato *repetitivo*. El mismo acontecimiento puede contarse varias veces, ya no sólo desde una perspectiva estilística, sino como variación de diferentes puntos de vista.

Un ejemplo característico es el de la película *Rashomon* de Akira Kurosawa, en la que toda la estructura narrativa se fundamenta en esta categoría «frecuencial»: el mismo crimen es contado varias veces y según el punto de vista de cada personaje.

Contar una sola vez lo que ha ocurrido n veces. En un único y particular fragmento del argumento se integran varios acontecimientos de la historia. «Mucho tiempo he estado acostándome temprano» (comienzo de *En busca del tiempo perdido*, de Marcel Proust). Relato iterativo, en el que una sola cosa asume varios casos juntos del mismo acontecimiento; es el ejemplo de las palabras gotear, goteo, o la acción de apagar el despertador todas las mañanas.

Si además de esta clasificación le sumamos al relato cinematográfico la doble banda (imagen y sonido), como hemos visto en algunos ejemplos, las cuatro posibilidades se multiplicarán según nuevas opciones. Un acontecimiento de la historia podrá ser expresado en el argumento de manera mostrada, de manera contada, de las dos maneras, de ninguna y, además,

una o varias veces en cada posibilidad.

4.3.3 Duración

El estudio de los efectos de la duración en el análisis narrativo se basa fundamentalmente en las relaciones que puedan establecerse entre el tiempo del argumento, es decir, el tiempo que requiere su lectura, y el tiempo necesario para los acontecimientos en la historia. De la misma forma que no se puede saltar temporalmente en una película, o ir hacia atrás o adelante para ver parte de ella, tampoco se puede controlar el tiempo que le llevará a la narración desarrollarse; para la construcción y comprensión fílmica esto tiene una importancia capital.

Vamos a analizar este desarrollo. En la narración cinematográfica hemos observado tres variables: las que hacían referencia a la duración de la historia, del argumento y de la pantalla.

Estos tres tipos de duraciones operan en el conjunto: narración global y tiempo total transcurrido. Pero también la duración opera desde la fragmentación local de manera muy importante: partes del argumento (acciones,

secuencias) y segmentos del tiempo en pantalla. Normalmente, desde un punto de vista de conjunto se espera que la historia dure mucho más que el argumento y éste, un poco más que la duración de la pantalla. Muy pocas narraciones representan la totalidad de la acción. Desde las partes, los recursos expresivos intervienen decisivamente. En condiciones normales, la duración de un plano se asume como la duración de la acción que representa; también las escenas que se presentan en continuidad espacio-temporal se aprehenden como una representación fiel de la duración de la historia y del argumento. En resumen, es la naturaleza de las partes la que configura la duración de la historia.

Todas estas ideas sobre la duración se basan en las convenciones del cine narrativo tradicional. Es posible, por ejemplo, que un plano sugiera más tiempo de duración que la historia y el argumento. También que la duración del argumento pueda ser disminuida. E incluso que, en el contexto adecuado, cualquier técnica fílmica pueda modificar el hecho de que el tiempo de la historia sea mayor o igual que el tiempo de

proyección. Estas tres relaciones se pueden resumir, según Bordwell, de manera genérica: «Equivalencia, cuando la duración de la historia es igual al argumento y a la duración de proyección... Reducción, cuando la duración de la historia se narra de forma abreviada o resumida. Y expansión, cuando la duración de la historia se narra aumentada».

Vamos a ver cada una de estas posibilidades. La *equivalencia* se puede encontrar en narraciones muy simples de filmes primitivos. El argumento no demanda la construcción de unos acontecimientos previos a la historia, sino que la acción se reduce a lo que se ve en pantalla. Pero este tipo de situación no es frecuente, porque la historia suele sobrepasar el tiempo del argumento y el tiempo de la proyección. En el film *Solo ante el peligro* (Fred Zinnemann, 1952), la historia no son los acontecimientos que ocurren en esas dos horas, sino que se introducen otros elementos (antecedentes, el envío de Frank Miller a la cárcel, etc.) que, a pesar de la aproximación al tiempo del argumento y de la proyección, confirman que la duración de la historia

es más amplia. Sin embargo, si analizamos esta equivalencia desde una perspectiva parcial, vemos que es posible, y con frecuencia ocurre así, que la representación de un suceso se ajuste a la duración de la historia y del argumento. Esta representación se consigue mediante un solo plano o con el montaje continuo.

La narración filmica también puede *reducir* el tiempo de la historia. Generalmente, éste es el procedimiento más común. El argumento representa cinco años o dos días que en pantalla se convierten en dos horas. Igualmente, algunas partes de la película pueden reducir el tiempo de la historia. También se puede conseguir que una acción dure unos diez minutos en el argumento y en pantalla se resuelva en dos minutos. Otra forma de reducción del tiempo es el movimiento rápido o acelerado. Todas estas técnicas se denominan *elipsis*. Matizando lo expuesto anteriormente, se puede decir que existen dos formas diferentes de disminuir la duración de la historia; una, que podemos llamar propiamente *elipsis*, se da cuando el argumento elimina fragmentos de tiempo de la historia: es el proceso

operativo normal que hemos visto. Pero también el tiempo de la historia se puede acortar sin necesidad de ninguna *elipsis* y el tiempo de la historia y del argumento pueden ser mayores sin que, al final, el de la pantalla se pueda detectar cómo se ha reducido. Este tiempo no se elude, sino que se condensa. Esta segunda forma se denominaría *compresión*.

Expandir la duración de la historia es otra de las formas de narración tanto desde un punto de vista general como parcial. Esto supone, por ejemplo, que un hecho cuya duración sea de un minuto en la historia pueda consumir, por su composición argumental o su representación en el tiempo de rodaje, dos minutos en pantalla. Tal como ocurre con la reducción, en la expansión podemos distinguir dos técnicas: la *inserción* y la *dilación*. En la *inserción*, el tiempo de la historia se extiende rellenando el tiempo del argumento: funciona de manera análoga a la *elipsis*. En el segundo tipo de expansión, la *dilación*, el acontecimiento se expande en representación de forma continua; la duración de la historia y la duración del argumento son con-

gruentes; la duración de la pantalla es la que se alarga en el tiempo. Un ejemplo común es el de la filmación a cámara lenta.

Bordwell (1996, 84) resume de una manera sencilla las formas fundamentales en las que la narración puede manipular la duración de la historia:

«*Equivalencia*: La duración de la historia es igual a duración del argumento y a la duración de la proyección.

Reducción: La duración de la historia se reduce.

A. *Elipsis*: La duración de la historia es mayor que la del argumento, que a su vez es igual a la duración de proyección. Una discontinuidad en el argumento marca una parte de la duración de la historia omitida.

B. *Compresión*: La duración de la historia es igual a la del argumento y ambas son mayores que la duración de proyección.

No hay discontinuidad en el argumento, pero la duración de pantalla condensa la duración de argumento e historia.

Expansión: La duración de la historia se expande.

A. *Inserción*: La duración de la historia es menor que la del argumento, que a su vez es igual a la duración de proyección. Una discontinuidad en el argumento marca un material añadido.

B. *Dilación*: La duración de la historia es igual a la del argumento, y ambas son menores que la duración de proyección. No hay discontinuidad en el argumento, pero la duración de pantalla extiende la duración tanto de la historia como del argumento».

Todas estas distinciones nos pueden ayudar a analizar los mecanismos que operan en el filme respecto a la utilización del tiempo.