

# EL TIEMPO

## El tiempo en el arte

---

El tiempo en el arte es algo muy relativo que se utiliza en función de la comunicación. El teatro utiliza el tiempo a su gusto. Un cambio de escena, o de acto, supone un cambio de tiempo o de lugar, que puede expresar el paso de muchos años, o de pocos días, o de minutos...

La ópera también suele utilizar los tiempos, al igual que el cine, con cierta ralentización. Un actor puede cantar un aria completa mientras agoniza con el puñal en el pecho. Un disparo en el cine impacta en el pecho de un actor y, mientras este cae al suelo de forma ralentizada (que no les gusta a muchos cineastas), reproduce toda su vida y da lugar a una película completa. Lo que sucede en fracciones de segundo en la realidad, una película lo puede representar en un largometraje completo.

Los saltos en la cronología, las vueltas atrás en el tiempo, que tanto se han utilizado en literatura y que son normales en el cine reproducen cambios arbitrarios en la cronología que el lector, o el espectador, deben suplir para la comprensión de la trama.

Una película puede durar una hora y media o dos horas. Hitchcock en *La soga (Rope, 1948)*, lo hizo a tiempo real, durando la película exactamente lo mismo que los acontecimientos que en ella se cuentan. No es lo normal, pues en una película se puede condensar en muy poco tiempo la vida de una persona, narrando acontecimientos que han tardado siglos en producirse.

## La sensación de continuidad

---

Para dar sensación de que pasa el tiempo los cineastas se las ingenian con infinidad de recursos. Algunos de ellos dependen de la misma narración: el día va detrás de la noche, una habitación muy desordenada va tras una gran fiesta....

Otros son recursos de tipo técnico, como son los fundidos, las cortinillas o los letreros.

En todos los casos la acción, el decorado, los actores y su estado anímico, las arrugas en la cara o la ausencia de éstas, los objetos o las situaciones han cambiado dando la impresión de que el tiempo pasa.

La sensación de que pasa el tiempo en una película, la puede recibir el espectador de muchas formas. Burch las resume en cinco. La primera es la más primitiva de todas. Una acción sucede a la anterior. La segunda es la llamada «elipsis». Cuando la acción se abrevia economizando planos. Se ve el comienzo y el final de una acción y el espectador supone el resto de los pasos intermedios. La tercera se da cuando se suprime un espacio pequeño o grande del relato, se da el principio y el final, pero el espectador recibe ciertas claves para entender lo que ha sucedido, mediante frases u objetos. La cuarta es la que recurre a la

reiteración de parte de la acción para conseguir la sensación de que el tiempo pasa. La última es recurrir a los «flashback» o «salto atrás», retroceso en el tiempo, o a los «flash-forward» o «salto adelante». Una película clásica es *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1940), de Orson Welles, en la que se invierte y maneja el tiempo por medio de saltos constantes. Ya la primera secuencia del reportaje sobre la muerte de Kane prepara al espectador para enfrentarse durante toda la película con la incógnita de su vida que se va desvelando en el espacio y en el tiempo.

## El tiempo en el cine

---

**Tiempo real.** El que tarda en ocurrir un acontecimiento en la realidad. Una muerte en tiempo real vista en un noticiario de televisión se desarrolla en fracciones de segundo.

**Tiempo fílmico.** El que se produce por manipulación para acelerar o retardar los acontecimientos, reproducir paso a paso o cambiar el orden de los sucesos de cara a presentar al espectador una visión intencionada y distinta del acontecimiento. La muerte citada anteriormente, realizada a cámara lenta, puede hacer fijar en el espectador detalles que facilitan la comprensión del mensaje.

**Tiempo de filmación.** El tiempo que se tarda en filmar, «rodar», una escena.

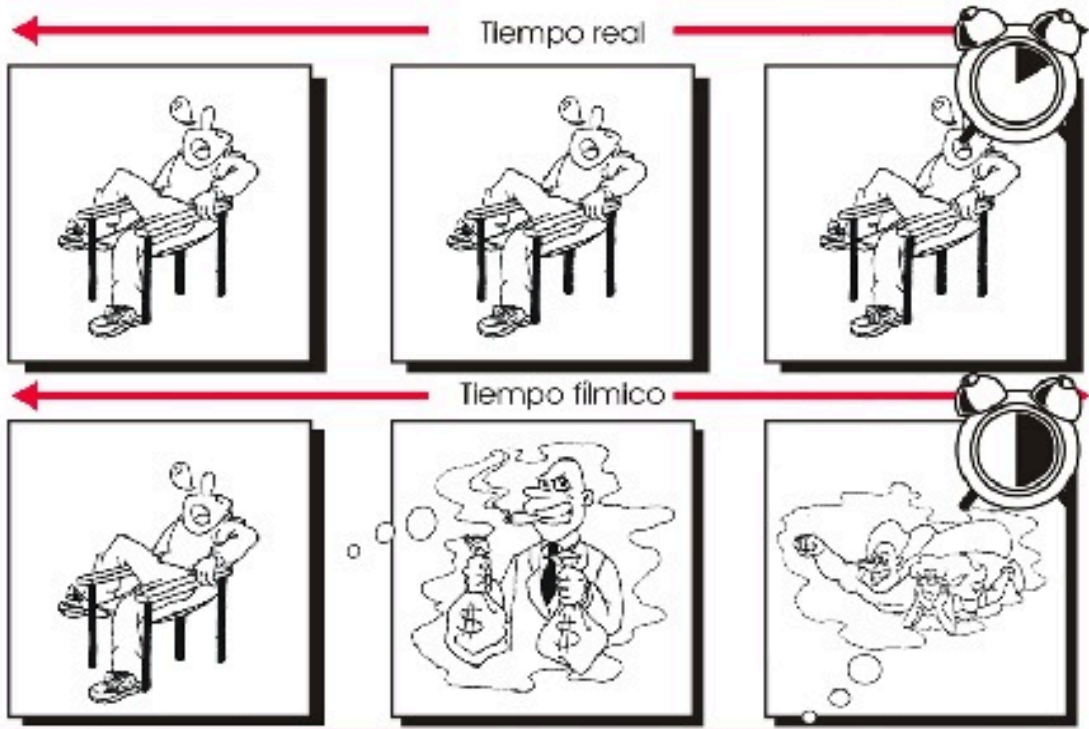
**Adecuación:** cuando el tiempo real y el tiempo cinematográfico son los mismos.

**Distensión:** cuando el director alarga la escena más de lo que dura en tiempo real. Así le da un tono más metafórico o intenta que el espectador se fije más en los detalles.

**Condensación:** se suprime una parte del relato que el espectador debe suplir con su imaginación. Se llama también elipsis.

**Hacia atrás y hacia el futuro en el tiempo:** Con el «*flash-back*» (tiempo pasado), se relata lo que ya ha sucedido. Con el «*flash-forward*» (tiempo futuro), lo que está por venir.

## Distensión



## Flashback



## Adecuación



## Condensación

