

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

“El tiempo real en los medios audiovisuales”

TESIS

Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

Laura Cristina Soria Valdés

Director de tesis:

Licenciado Noé Martín Sánchez Ventura

México D.F, 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“El tiempo real en los medios audiovisuales”

TESIS

Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

Laura Cristina Soria Valdés

Director de tesis:

Licenciado Noé Martín Sánchez Ventura

México D.F, 2009

AGRADECIMIENTOS

A mi padre Arturo Soria Martínez, a quien amo tanto que no hay palabras que basten, que puedo decirte si compartimos tantos sueños similares.

A mi madre Laura Valdés Sampers, porque esperó sabiendo que esto llegaría, creyó y siguió creyendo cuando muchos dejaron de esperar que pasara. Sabes que te amo.

A la Universidad Nacional Autónoma de México, por los años en que se convirtió en mi casa.

A la Escuela Nacional de Artes Pláticas, que fue la puerta a una dimensión nueva.

Al director de esta tesis Noé Sánchez el mas implicado en este trabajo, esto no habría sido posible de no haberme reiterado que no me traicione, ni sin todas las veces que confiaste en mi aún cuando yo dudaba.

A mis profesores Noé Sanchez, Homero Hernández, Jorge Álvarez, Adrián Flores, Patricia Cerecedo, Lilia Andrea Escalona, Juan Carlos Miranda y Héctor Aguilar.

Quiero agradecer a todos los que proporcionaron parte del material que conforma el audiovisual aquí presentado: el profesor Armando Durán, Fabiola Yamilé Rodríguez Ruiz, Román Aguilar, Héctor Mondragón Soria, Carlos Soria y Fabricio R. García.

A Fabricio por aportar su espíritu creativo, por que en repetidas ocasiones analizó un argumento y lo cuestionó con el fin de clarificarlo, quien propuso y también prestó parte de su obra artística para complementar el material audiovisual que construye esta tesis,

A Héctor Sampers quien brindó su tiempo para responder mis dudas aún siendo el último día de trabajo

A quienes aparecieron en el momento justo con más textos en donde viajar para encontrar el hilo conductor de este tema, Arturo Romo Medina, Héctor Sampers, Gloria Raz Guzmán y Denice Flores Caballero

A quienes leyeron una y otra vez la gran variedad de borradores que precedieron a este trabajo, Laura Valdés Sampers, Gloria Raz Guzmán, Fabricio R. García, Carlos Soria Pulgar y Alejandro Chavarría Rojo.

A Daniel, que me regaló parte de sí en esta tesis colaborando en la asesoría editorial del material aquí presente, tu sabes que hoy no habría querido nada diferente, porque me gusta todo, hasta la nostalgia...

A Alma, quien me dio las llaves de su casa en un acto de total confianza, gracias a eso escribí las primeras páginas

Especialmente a mi tía Maria Virgen Gómez y Moreno por el tiempo dedicado a la corrección de estilo de este texto.

A Denice que tantas veces me dijo sigue escribiendo, tu voz es como tu, transparente, y yo te creo.

A Humberto, por enseñarme que es mejor ser razonable que racional, siempre serás el hombre que estuvo dispuesto a escuchar todo de mí, eres de los valientes que se implican y te amo.

A Libertad, por compartir el trayecto, en ocasiones solo tú sabías de las inclemencias del viaje.

A Luis, porque me enseñaste que así éramos y hoy puedo aceptar como somos.

A Gloria que preguntó una y otra vez como iba el proceso, quien disipó mis dudas y mis temores.

A Lorena que insistió en que lo disfrutara

A Tania que me hizo sentir valiosa.

A Sara por compartir tiempo y espacio

A quines me acompañaron y lo escucharon todo, Marilú, Norma, Román, Gloria, Alma, Julisa, Rosalía, Carlos, Alejandra, Salomé, Sara, Isabel, Julio, Fabiola, Tania, Hugo, Lorena, Nora y Adriana.

A mis abuela Evangelina S. de Valdés. Confío en que donde estés sabes de este trabajo.

A mi abuelo Arturo Soria, aún extraño tu timbre de voz.

A mi prima Karina del Pilar.

A mi familia.

A mis amigos, Luis, Isis, Yetli, Libertad, Alejandro, Emmanuel, Jorge, Karla, Fabus, Kenia, Jazmín, Andrés,

Samuel, Jonhatan, Ixchel, Edgar, Luis, Ileri, Alberto,
Andrés, Bruno, Denice y Daniel,
A Dios por todos los encuentros anteriores, tu sabes
que nunca serán suficientes gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I . EL TIEMPO 15

1.1 .- Concepciones del tiempo	16
1.1.1.-La concepción filosófica del tiempo	16
1.1.1.1.-La idea filosófica del tiempo en la historia antigua	16
1.1.1.2.-La idea filosófica del tiempo en la edad media	22
1.1.1.3.-La idea filosófica del tiempo en el renacimiento	23
1.1.1.4.-La idea filosófica del tiempo en la época moderna	25
1.1.1.5.-La idea filosófica del tiempo en la época contemporánea	26
1.1.2.-La concepción científica del tiempo	27
1.1.2.1.-Isaac Newton y la concepción científica del tiempo	32
1.1.2.2.-Albert Einstein y la concepción científica del tiempo	35
1.1.2.3.-Stephen Hawking y Hannes Hartle y la concepción científica del tiempo.	38
1.1.2.4.-La teoría de cuerdas y la concepción científica del tiempo	40
1.1.3.-La concepción psicológica del tiempo	42
1.1.4.-La concepción biológica del tiempo	47
1.2.-Los medios y la concepción social del tiempo	48

II.LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO 67

2.1.-La representación del tiempo en las artes	69
2.1.1.-La representación del tiempo en literatura	74
2.1.2.-La representación del tiempo en las artes escénicas	82

2.1.3.- La representación del tiempo en la pintura	94
2.2.- La representación del Tiempo en los medios audiovisuales	107
2.2.1.- Representación del tiempo en el cine	109
2.2.2.- Representación del tiempo en televisión	130
2.2.3.- Representación del tiempo en video	143

III: LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL 171

3.1.- El tiempo real y sus antecedentes teóricos	172
3.2.- El concepto de tiempo real en medios audiovisuales	181
3.2.1.- El término tiempo real en cine	187
3.2.2.- El término tiempo real en televisión	192
3.2.3.- El término tiempo real en video	198
3.3.- La representación del tiempo real en medios audiovisuales	202
3.3.1.- La representación del tiempo real en el cine	204
3.3.2.- La representación del tiempo real en la televisión	211
3.3.3.- La representación del tiempo real en video	224

Conclusiones	243
--------------	-----

Bibliografía	253
--------------	-----

Apéndice	279
----------	-----

INTRODUCCIÓN

La idea de realizar una tesis sobre la representación del tiempo real en los medios audiovisuales, surgió a partir de la observación de las diversas formas de representación del tiempo existentes en estos medios, y de las inquietudes sobre la influencia de las cualidades técnicas propias de cada medio de comunicación en la expresión y comprensión de un mensaje. Mi reflexión básica respecto a estas dos ideas, giraba en torno a las formas tan disímiles en que se representaba el tiempo al pasar de un medio a otro. Observar estas características me llevó a reflexionar sobre la visión del tiempo y las similitudes y diferencias que existen en su representación, al manifestarse ésta en diferentes medios. Fue así como finalmente, me interesó centrarme en la idea del tiempo real y las características para su manifestación en los más fundamentales medios audiovisuales.

El primer planteamiento de la tesis aquí propuesta, comenzó con una serie de supuestos que era necesario descifrar y confirmar; en primera instancia, partió del supuesto de que la idea del tiempo real, muy mencionada actualmnte en los multimedios, se refería a la posibilidad de llevar al usuario la experiencia del tiempo, del modo más verosímil posible. Supuse en aquel momento que dicho concepto, apareció en primera instancia en los canales de *chat* del *cyber espacio*, o en las video charlas de la red, y que se manifestó como mensaje en los medios audiovisuales (que serán considerados para efectos de esta investigación como el cine, la televisión y el video), muy recientemente, pues la observación superficial parecía denotar que el interés por la representación del tiempo real en el cine, la televisión y el video, fue una respuesta directa a la experiencia temporal de los usuarios de multimedios interactivos.

Otra idea a considerar fue la posibilidad de que antes de la aparición de los multimedios interactivos, las formas de representación del tiempo en lo audiovisual, no manifestaban una incidencia hacia la representación de la duración real de un acontecimiento, parecía ser que la experiencia del tiempo durante la vida diaria, era sólo connotada en los medios audiovisuales a través de convenciones muy lejanas a la recuperación de la duración real, y que fue a partir de la interactividad, que los primeros medios audiovisuales manifestaron la preocupación por la construcción de

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

una representación de la realidad basada en cierta idea de la experiencia del tiempo vivencial. Más tarde la oportunidad de compartir esta idea con quien hoy en día, es director de esta tesis, el profesor Noé Sánchez, trajo un elemento más de reflexión a este tema, la posibilidad de que el fenómeno de la representación del tiempo real, tuviera una historia más antigua en los medios audiovisuales, una historia aún más vieja que el propio término tiempo real. Así comenzó una investigación de poco más de 2 años por la búsqueda de suficientes antecedentes y características de la representación del tiempo real en los medios audiovisuales.

La tesis aquí propuesta, es el resultado de la investigación que comenzó con las ideas anteriores, se presenta como un esfuerzo para la mejor comprensión de una forma de representación del tiempo, que existe actualmente y que mientras este párrafo es leído esta siendo mencionada en diversos ámbitos; ejemplos de esto existen muchos: El pasado viernes 23 de Mayo de 2008, en una conferencia en la Academia de San Carlos, Pancho Casas presentó el video de la instalación, performance Homenaje por Sebastián Acevedo (Chile, 1993) realizado por el colectivo del que formó parte *Yeguas del Apocalipsis* (1982-1995) y dijo, mientras cargaba el video que presentaría, “Voy a mostrar *fragmentos salteados, porque el video está en tiempo real y todavía no está editado*”. Así mismo, diversos sitios en Internet abordan este término; al teclear *tiempo real* en cualquier buscador, se ofrecen diversos servicios *en tiempo real*: cotizaciones, noticias, estadísticas, datos meteorológicos y conversaciones. Existe además el término en relación a la producción de audiovisuales como nombre de una de las compañías productoras de la serie 24, (transmitida en México por Televisa y canal FOX en cable) *Real Time Productions*.

Con todo esto, es visible que la idea del tiempo real no está limitada a un pequeño grupo de personas, existe en el universo del espectáculo y los medios de comunicación, su manifestación en este entorno, ha sido vista por personas que utilizan y comprenden hoy este término, y es claro que el análisis de sus características, antecedentes y atributos compete primordialmente a quienes estudiamos los medios, quienes creamos los mensajes que éstos medios contienen, puesto que tenemos las herramientas para el análisis y comprensión de un fenómeno y un concepto que forma parte hoy, de la sociedad que nos circunda. Espero que esta investigación sea un aporte a la reflexión e indagación acerca del estudio y análisis de la representación del *tiempo real*, un tema en sí extenso y rico, que se muestra particularmente a los profesionales de la comunicación visual, y a los presentes y futuros teóricos de la misma, como una mina para explorar y descubrir, de la cual pueden extraerse grandes reflexiones en lo futuro.

INTRODUCCIÓN

El contenido de esta investigación, está dividido en tres capítulos y un apéndice, todos en conjunto responden a las necesidades que se detectaron en la planeación de la misma. En primera instancia, se reconoció que para poder hablar de la representación del tiempo real, se necesitaba entender al menos someramente la idea del tiempo, pues es dicha idea la que a final de cuentas, se llevaría a la representación, justo la parte que compete a mi disciplina y a esta investigación como un todo. De este modo, surgió el primer capítulo de esta tesis, dedicado particularmente al concepto de tiempo para algunas disciplinas; el lector encontrará en este primer capítulo, un panorama muy general de algunas de las reflexiones sobre el tiempo, basadas en algunos de los estudios e investigaciones que con respecto al tiempo realizaron filósofos y científicos de las ramas de la física, la psicología y la biología; esto mostrará una selección de diversas ideas y concepciones del tiempo que han cambiado con el contexto social y con las situaciones históricas, que finalmente se relacionará con la participación de los medios en la construcción de esta idea del tiempo, que conformada por supuestos, observaciones, reflexiones y descubrimientos, ha venido cambiando a lo largo de la historia y ha sido concebida de acuerdo a la afluencia de muchas circunstancias relacionadas con la propia existencia del hombre.

Quien se interese por lo aquí expuesto, ya sea un profesional de la construcción de representaciones, o bien un estudioso de otras disciplinas atraído por el tema de la representación temporal, encontrará las bases necesarias para sumergirse en el contenido propuesto para los dos capítulos siguientes. Un segundo capítulo será la puerta al mundo de la representación, con el título *La representación del tiempo*, incluye las soluciones que ofrecieron las artes a los medios audiovisuales para la representación temporal, soluciones que ya como convenciones en la creación artística, pasaron a tomar un lugar central en la construcción de sentido del tiempo en las representaciones audiovisuales. El análisis de estas formas de representación dio como resultado un cuadro que resume las diferentes formas de manifestación del tiempo en expresiones artísticas como la pintura, la literatura o las artes escénicas en cada uno de sus universos temporales; cuadro que será de utilidad a aquel lector que como muchos profesionales de la imagen, busca siempre una transcripción visual de los datos expresados en un texto y que además será sucedido por un cuadro más, que con el mismo objetivo unificará las distintas formas de representación temporal en los medios audiovisuales.

Después de sumergirse en la idea del tiempo y en las cualidades de su representación, el lector tendrá un panorama general con el que podrá entrar de lleno en las ideas al respecto del término tiempo real y a su representación en cine, televisión y video, del tercer capítulo llamado *La representación del tiempo real*; que es el resultado

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

de la afluencia de las diversas perspectivas presentadas en esta investigación; en él se describen las cualidades del tema de nuestro interés, se exploran diversos datos encontrados sobre el tratamiento del término tiempo real, se ofrecen referencias de su uso y se propone un desglose de las cualidades de su representación de acuerdo al medio en que se presente. Como en los casos anteriores, se finaliza con un cuadro que condensa lo abordado.

Una lectura cuidadosa de esta investigación mostrará a final de cuentas que en la búsqueda por la representación de término *tiempo real* en los medios audiovisuales, tienen mucho menos peso los multimedia interactivos de lo que en un principio se había creído, de modo que el lector notará que estos no son abordados a modo de cimientos de esta investigación, el desglose de la misma descubrirá que la antigüedad del término tiempo real, se remonta a etapas en que los multimedia interactivos, apenas y se pensaban posibles, por lo que es de importancia aclarar que para efectos de los antecedentes de la idea de *tiempo real* como término, fue necesario abordar fuentes que tratándose de medios, tienen ya una viejencia de carácter mas histórico que actual, dada la necesidad de encontrar las primeras descripciones del término *Tiempo real* en las reflexiones sobre medios audiovisuales.

Espero que el presente texto sea una pequeña luz en el oscuro bosque de un tema que aún no ha sido agotado del todo, considero que ésta investigación puede ser el principio de otras mas detalladas y profundas sobre este mismo tema, y me siento segura de proporcionar al lector, la suficiente información para que enriquezca sus propias observaciones sobre los medios audiovisuales y genere sus conclusiones sobre la representación del tiempo real en los mismos.

Cristina Soria
México D.F. a 28 de Mayo de 2008

1 EL TIEMPO.

1. EL TIEMPO

1.1 CONCEPCIONES DEL TIEMPO

Para cumplir los objetivos de esta investigación, indagaremos en el concepto de tiempo en diversas disciplinas a modo que el lector tenga una perspectiva general de la comprensión del tiempo desde algunas de las disciplinas que lo estudian, con el fin de tener la suficiente información del fenómeno del tiempo en conjunto para comprender y explorar su representación en los medios audiovisuales.

La palabra tiempo, viene del latín *tempus, temporis* en acusativo *tempus*; que se refiere a tiempo, espacio, intervalo, razón, ocasión, oportunidad; puede referirse a un periodo; como el siglo, estación del año, parte de un ciclo o de un incidente; calamidad, desgracia suceso, acontecimiento, en lingüística a una forma verbal; tiempo de un verbo, cantidad de una sílaba. En literatura se refiere a una “categoría abstracta relativa a la duración, sucesión y orden de los fenómenos”.¹ Muchas de estas ideas acerca del tiempo serán planteadas más adelante.

1.1.1.- LA CONCEPCIÓN FILOSÓFICA DEL TIEMPO

Este apartado nos llevará a las ideas sobre la experiencia del tiempo que tuvieron los filósofos, y más adelante encontraremos que de las particularidades de estas ideas, surgirán signos y sintaxis específicas que rigen su representación.

1.1.1.1 - LA IDEA FILOSÓFICA DEL TIEMPO EN LA HISTORIA ANTIGUA

En la vida de muchos pueblos de la historia antigua, se sabe de rituales y acontecimientos que muestran indicios de una idea temporal regida por los cambios de la naturaleza, en la que se pueden considerar sutiles acercamientos a una idea filosófica del tiempo.

¹ Demetrio, Esteves Calderón, *Diccionario de términos literarios*, Madrid, Ed. Alianza, 1996, 1134p; p 1040

EL TIEMPO

Egipto

En el caso de los egipcios, diversos rituales relacionados con la historia de Osiris, denotan la idea de un ciclo de nacimiento-muerte-resurrección. Whitrow en su libro *“El tiempo en la historia”* afirma que el culto a Osiris, es un ejemplo de una relación del hombre de esa época con el presente, dado que “su finalidad era sólo la inmortalidad personal y no generaba interés en el pasado como tal. Por el contrario al intentar recrear en determinadas ocasiones acontecimientos concretos relacionados con Osiris, el pensamiento egipcio parecía concentrarse en el presente en vez de en el pasado”² lo que lleva al autor a la idea de que “los Egipcios consideraban el tiempo como una sucesión de fases recurrentes”.³

Sumerios y Babilonios

La civilización Mesopotámica, ubicada en un entorno diferente a Egipto entre los ríos Tigris y Eúfrates, tuvo un comportamiento mucho menos uniforme que la cultura del río Nilo. Esta cultura no basaba su creencia en que procesos rituales pudieran influir en el tiempo, tampoco poseían una conciencia histórica, tenían una lista de reyes del pasado sin un interés en dejar sus asuntos históricos definidos, puesto que no tenían una visión de permanencia, influidos tal vez por las continuas inclemencias climáticas a las que estaban expuestos.

Su relación con el tiempo como sociedad tuvo que ver más con sus observaciones astronómicas “más propensas a adoptar una visión cíclica del tiempo, en concordancia con la periodicidad de los movimientos del sol, la luna y los planetas”;⁴ aunque las tablillas cuneiformes no parecen confirmar hasta que punto se pudo desarrollar una idea concreta de un tiempo cíclico basado en estos hechos.

Hebreos:

Los Hebreos conocieron el tiempo en base a cantidades, tomaron en cuenta las épocas del año según la posición del sol, el día, la noche y las diversas horas del día por medio de la cantidad de luz “concibieron el tiempo como una serie de percepciones temporales en forma de latidos [...] interiorizando de este modo el tiempo y convirtiéndolo en lo que se llama “duración y temporalidad”.⁵

G. J. Whitrow menciona la idea de que nuestra actual concepción del tiempo se deriva de la que se tenía en el antiguo Israel y en el judaísmo, considerados como los

² *Ibidem*, p 42

³ *Ibidem*, p 42

⁴ *Ibidem*, p 50

⁵ José, Ferrater Mora. *Diccionario de filosofía*, España, Ed. Alianza, 1979, Vol. 4 p. 3241

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

constructores del tiempo; según explica el teólogo O. Cullmann en su libro “*Cristo y el tiempo*” se refiere al tiempo judaico como Una *línea ascendente*, y al tiempo helénico como un *círculo*. Escribe también que el historiador de filosofía política J.G. Gunnell opina que “aunque los hebreos estaban mas orientados al futuro que los griegos [...] el concepto de progresión lineal es una racionalización de la experiencia de temporalidad Hebrea”⁶.

La construcción de la que parten los hebreos, está dada por la filosofía de su religión; parece ser que no trataron de analizar el problema del tiempo como tal, a manera del pueblo griego, pero tenían una idea de la relación del propósito de Yahvé con la historia, donde el tiempo cósmico era únicamente testigo de la voluntad de su Dios.

“Uno de los rasgos más característicos de la idea Hebrea del tiempo, era la contemporaneidad de pasado y futuro”⁷ lo que implica que el presente no tenía límites precisos y que pertenecía a un todo extendido del principio al fin del tiempo, influido tanto por el pasado como por el futuro.

India

Puede ser que parte de la teoría atomista (“doctrina de la formación del mundo por combinación fortuita de los átomos”⁸), del Islam sea influencia de la cultura hindú, la cual según un artículo de Hermann Jacobi, *Atomic theory (indian)*, citado por G. J. Whitrow, se refieren a una teoría de la naturaleza efímera de las cosas formulada por una secta budista iniciada al rededor del siglo II o I a.C.

Según esta teoría todo existe solo durante un instante y entonces es remplazado por un facsímil de si mismo, de modo que no es si no una serie de existencias momentáneas como los sucesivos encuadres de una cámara de cine. El concepto de entidades que aparecen solo durante un instante y luego desaparecen fue empleado por los budistas para demostrar que todo es mera apariencia y que la realidad absoluta no entra dentro del dominio del intelecto⁹

La filosofía hindú, tenía una división especial dentro de su filosofía para todo lo referente al tiempo conocida como *Kalavada*. El término *Kala* era utilizado por los hindúes para significar *momento preciso*, referido al momento exacto dentro del sacrificio ritual, esta palabra mas tarde designó *tiempo*.

6 G.J,Whitrow, *op. cit.*, p.75

7 *Ibidem* p.76

8 Ramón García Pelayo y Gross, Pequeño Larousse Ilustrado, México, Ed.Larousse,1990, pp1663, p.111

9 G.J,Whitrow, *op. cit.* p. 119

EL TIEMPO

China

En realidad en la cultura china existió un interés mayor en la medición práctica del tiempo que en la cultura Hindú, sin embargo, con respecto al concepto filosófico del tiempo, la escuela mohista (siglo V a.C.), manifestaba la idea de una independencia funcional en la relación tiempo-movimiento.

La filosofía de esta cultura vista de manera general concebía “diferentes intervalos de tiempo, como distintas unidades discontinuas: El universo se consideraba un vasto organismo sometido a un modelo de alternancia cíclica [...] subordinada la idea de sucesión a la de interdependencia”¹⁰ lo cual implica la idea del tiempo como separado, y conlleva la dificultad de llegar a un posible tiempo unificado que veremos mas adelante, si se conformó en la cultura occidental.

Mayas

Esta civilización, fue una de las culturas de Mesoamericana de la que se tiene más indicios de una especial atención al tiempo, ellos empleaban a menudo conceptos relacionados a valor posicional y consideraban el cero como un símbolo específico, lo cual no pudo verse en muchas otras culturas, creían que el mundo había sido creado y destruido en varias ocasiones;

Mientras que en a Europa antigua los días de la semana se consideraban bajo la influencia de los principales cuerpos celestes [...] para los mayas cada día era divino en sí mismo. Los mayas imaginaron las divisiones del tiempo como argas sostenidas por una jerarquía de portadores divinos que personificaban los respectivos números con los que se distinguían los diferentes periodos de tiempo.¹¹

Por lo que puede decirse que su concepción del tiempo es profundamente mágica; relacionada con sus dioses y particularmente astrológica, cada división de tiempo por pertenecer a un Dios tenía una jerarquía, lo que hizo que pusieran más atención al pasado que al futuro, porque se consideraba que la historia se repetía a sí misma cada determinado tiempo.

Griegos

Los Griegos tenían dos términos para designar al tiempo *aion* época de la vida o duración de la vida y *cronos* duración del tiempo y tiempo en conjunto.

¹⁰ *Ibidem* p. 125

¹¹ (Sic) G.J. Whitrow, p. 128

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Esta cultura en ocasiones diversas, se refería al pasado asociándolo a un concepto cronológico, su idea temporal aún implicaba en mucho un aspecto general.

Los griegos conocieron el tiempo poniendo su atención en los movimientos celestes, y consideraron en éste un carácter cíclico y repetible determinado por estos movimientos; “concibieron el tiempo como una serie lineal dentro de cada ciclo y cada serie lineal como un conjunto de presentes”.¹²

En la *Ilíada* de Homero, la moral estaba relacionada con conceptos espaciales más que temporales, mientras que Hesiodo en “*Los trabajos y los días*” escribe un poema basado en una concepción de tiempo, aunque nunca se refiere al tiempo tácitamente, ofrece sugerencias sobre la administración de las acciones durante las estaciones del año y según Whitrow “contempla el tiempo como un aspecto del orden moral del universo”,¹³ lo cual delata que primordialmente en los inicios del siglo VI a.C. en Grecia, se comenzaba a pensar que el tiempo posiblemente se relacionaba con el orden moral.

Para el año 500, Heráclito se refería al cambio perpetuo como la ley fundamental que gobierna todas las cosas y que se refiere a una idea aceptada por pensadores de la época que tenían una “noción del tiempo como juez”.¹⁴ Anaximandro afirmaba que “las cosas creadas debían también perecer reparando mutuamente sus injusticias según el decreto del tiempo”.¹⁵

Posteriormente, la importancia del papel del tiempo en esta cultura se relacionaba con el cosmos “según Plutarco, cuando le preguntaron a Pitágoras (Siglo VI a.C.) qué era el tiempo [...] respondió que era el alma o el elemento procreador del universo”¹⁶.

Algunos pensadores griegos describían al tiempo como eterno presente; Perménides, afirmaba la imposibilidad de que el tiempo perteneciera a algo real, bajo una propuesta básica; si todo lo que es, es y le es imposible no ser, entonces, solamente el presente es, y el pasado y el futuro carecen de sentido, lo cual implica que únicamente hay tiempo presente, un continuo presente. Sus ideas basadas en la lógica, marcaban una diferencia entre un mundo de apariencia donde había tiempo y cambio y un mundo de realidad donde solo era posible vivir en el presente vivido y no existía cambio. Platón (427-347 a.C.) demuestra una influencia clara de Perménides al referirse al tiempo, opina que “el espacio existe por derecho propio como una trama de orden visible de las cosas, mientras que el tiempo es simplemente un rasgo de ese

12 José Ferrater Mora. *op. cit.*, p. 3241

13 G.J. Whitrow, *op. cit.*, p. 58

14 *Ibidem*, Pag. 59

15 *Ibidem*, Pag. 59

16 *Ibidem*, Pag. 60

EL TIEMPO

orden [...] El tiempo es ese aspecto de cambio que une el vacío entre el universo y su modelo, al ser <<una imagen móvil de la eternidad>>”,¹⁷ idea que tiene como base la cosmología de Platón en la que un artífice divino pone forma y orden a la materia primordial del universo, la cual inicialmente estaba en caos, el modelo impuesto por la razón fue el de la ley que provenía de un reino ideal de las formas geométricas, eternas y en estado de reposo absoluto, solo que un universo que se basa en este modelo está sujeto a cambio o sea sujeto al tiempo. En esta idea el tiempo y el universo son inseparables pues el tiempo existe solo como el aspecto de cambio del universo y no por si mismo.

En contraste con esta idea Aristóteles (384-322 a.C.), afirmó que el tiempo no podía ser sólo un aspecto de movimiento o cambio pues mientras que el movimiento puede ser uniforme o no uniforme, el tiempo puede definir o contener a estos estados diferentes del movimiento, de modo que definir el tiempo así implicaría definir al tiempo con el propio tiempo. Si solo al ser concientes del antes y del después de un cambio podemos ser consientes de que pasa el tiempo, el tiempo puede “considerarse un proceso de numeración asociado a nuestra percepción del antes y el después del movimiento y el cambio”,¹⁸ donde el movimiento y el cambio tendrían una relación recíproca con nuestra conciencia del tiempo. Aún así, Aristóteles estaba conciente de que puede no haber movimiento en la naturaleza y dicha situación no genera que se detenga el tiempo, dado que aún cuando dentro de lo que observemos en la naturaleza no se perciba movimiento, existe el movimiento celeste, un movimiento incesante y uniforme que proporciona la perfecta medida del tiempo. Para Heráclito el tiempo significaba la vida del mundo, desde su formación hasta su destrucción y renacimiento, idea que fundamentaba en su opinión de que “el universo se originó a partir de fuego y por fuego llegará a su fin”.¹⁹

Roma

La aportación de la cultura Romana a la percepción del tiempo manifiesta una forma de transición social relacionada con el alfabeto fonético que dejaría en la cultura romana la idea de lo lineal y lo homogéneo extendida a las esferas cívica y militar y al mundo del arco arquitectónico y del espacio cerrado o visual, haciendo de esta cultura la representante de la transición de las culturas orales y audio táctiles a la cultura visual del alfabeto fonético de donde se desprendería todo el pensamiento de la sociedad de occidente, como sugieren las ideas de Marshal McLuhan.

¹⁷ *Ibidem*, Pag. 62

¹⁸ *Ibidem*, Pag. 63

¹⁹ *Ibidem*, Pag. 64

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Se debe tomar en cuenta que fue en Roma donde junto con muchas otras religiones surgió el cristianismo, que heredó la visión hebrea del tiempo, pues se consideraría en adelante que “el nacimiento de Jesús había dividido el tiempo en dos partes, porque hacía un fin a la primera fase del propósito divino y daba principio a una segunda”,²⁰ de modo tal que creían que el propósito de Dios se expresaba en la historia. Consideraban que su fe se extendía, a diferencia de los judíos, no sólo al pueblo de Israel si no universalment, y por tanto, su tiempo era lineal más que cíclico; con una idea histórica del mismo y un arraigado énfasis en la no repetición de acontecimientos, puesto que la idea de la crucifixión como momento crítico de la historia era irrepetible.

1.1.1.2 - LA IDEA FILOSÓFICA DEL TIEMPO EN LA EDAD MEDIA

Después de la caída del Imperio Romano aparece el cristianismo, en esta época “preocupó a los filósofos el problema teológico del tiempo en relación con la eternidad”,²¹ gran parte de lo que se sabe con respecto de las concepciones escolásticas sobre el tiempo se refiere al aspecto eternidad y cuestiones como si es o no, medida del movimiento, y si esta fuera o dentro del alma; si hay tiempo cósmico, distinto del tiempo vivido etc. de modo que ciertos autores conciliaron las concepciones exterior e interior del tiempo, como hizo Duns Escoto (1266-1308) considerando que “lo material del tiempo, es decir, el movimiento se haya fuera del alma, en lo exterior, pero que lo formal del tiempo, esto es, la medida del movimiento, viene del alma.”²² En este momento aparecen también diferentes esferas de lo social donde se reflexiona sobre la idea del tiempo; la esfera teológica, la esfera física y la esfera psicológica.

Con referencia a la visión del tiempo en filosofía de la Edad Media cabe resaltar la opinión que al respecto tenía San Agustín, quien en contraposición con la idea del tiempo de Aristóteles explicaba “cuando medimos el tiempo de un movimiento podemos hacerlo tan solo por que ya tenemos antes una noción del tiempo”.²³ En el texto *Confesiones* citado por Ramón Xirau en su libro “*Introducción a la Historia de la filosofía,*” existe un afirmación de San Agustín acerca del movimiento:

Cuando un cuerpo se mueve, yo mediante el tiempo mido cuanto se mueve desde que empieza a moverse hasta que se detiene” (*Confesiones*, XXI, 31) explica así que el tiempo no es una cosa, si no que es parte del alma, ya que “pertenece a mi manera de ser y de comprender las cosas.”²⁴

20 *Ibidem*, Pag. 65

21 *Ibidem* pag. 3244

22 José, Ferrater Mora, *op. cit.*, p. 3244

23 Xirau Ramón, *Introducción a la Historia de la filosofía*, México, UNAM, 1998, pp 495, p.114

24 *Ibidem* p. 115

EL TIEMPO

San Agustín tocaba en sus escritos, principalmente en *Summa theologica* el pasado, el presente y el futuro como secciones diferentes de un mismo tiempo:

“Preguntarse por el ser del pasado es una contradicción ya que el pasado ha dejado de ser; y es igualmente contradictorio preguntarse por el ser del futuro, ya que el futuro todavía no es. Nos queda el presente pero el presente es un constante paso, un constante dejar de ser y un constante todavía no ser. El instante presente se rompe en fragmentos de instante y cada uno de estos fragmentos deja de ser [...] La duda real, profunda, que es cuestión de vida en San Agustín es [...] el análisis de un tiempo que se quiebra y desaparece en cuanto empiezo a querer fijar sus momentos.”²⁵

La filosofía de San Agustín consideraba en sí, al tiempo como un estado que tiene un principio y un final definidos, pero esta clase de tiempo solo se aplicaba a los cuerpos y fenómenos terrestres, porque él la eternidad pertenece a Dios y es intemporal.

1.1.1.3 - LA IDEA FILOSÓFICA DEL TIEMPO EN EL RENACIMIENTO

La sociedad de principios del Renacimiento poseía una tendencia a mirar hacia el pasado, manifiesta en la palabra Rinascita (Renacimiento) usada frecuentemente en el siglo XVI, que fue “inventada por Vasari y otros en Italia, para quienes significaba el renacimiento de algo viejo y no la introducción de algo nuevo”,²⁶ tendencia que resultaba contradictoria a ciertas filosofías renacentistas en que se manifestaba una visión optimista de futuro, como es el caso del filósofo Francis Bacon.

Heller Agnes explica dos vertientes de la filosofía renacentista; la filosofía natural y la filosofía social; refiriéndose la filosofía natural del renacimiento a las reflexiones sobre fenómenos que implicaban tanto la temporalidad como el movimiento, el desarrollo, el conocimiento, los procesos finito e infinito, la trascendencia, la eternidad y otros semejantes; mientras que la filosofía social a conceptos diversos derivados de tiempo, como la irreversibilidad. En general, la idea del tiempo en la filosofía renacentista se abordaba bajo la idea de tres conceptos fundamentales de la experiencia cotidiana del tiempo: *el tiempo como momento preciso*, *el tiempo como continuidad de los acontecimientos sociales* y *por último el tiempo como ritmo*.

Tiempo como momento preciso:

Durante el Renacimiento el entero conocimiento de las acciones se transformó

²⁵ *Ibidem* p.116

²⁶ G.J. Whitrow, *op. cit.*, p. 174

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

en función del conocimiento del tiempo preciso, dado que la estructura social de la época difería ya bastante de lo que se conocía en tiempos de la Antigüedad y de la Edad Media; explica Heller Agnes en *El hombre del renacimiento*:

El dinamismo de la sociedad, la capital importancia de tomar el tiempo oportuno, no vale lo mismo, naturalmente, en las distintas esferas de la vida humana. Cuando más comprometida sea la situación del individuo, cuando más claramente dependan vidas e imperios de sus decisiones, tanto mayor será el papel del tiempo en sus juicios y acciones. La Antigüedad no había conocido esta salvedad, como tampoco para el caso el Cristianismo y la Edad Media.²⁷

Tiempo como continuidad:

La idea del tiempo como continuidad, se refiere a la concepción de un pasado que implicó que la historia de la humanidad llegara hasta su presente, idea que no había sido concebida antes dado a la idea de un mundo donde todo había sido creado por un ser eterno y la vida cotidiana de los hombres en los pueblos implicaba “una sucesión infinita de momentos aislados y sin conexión alguna. Con el advenimiento del ateísmo práctico del Renacimiento cayeron los obstáculos que impedían la captación plena de la temporalidad del pasado”.²⁸

Tiempo como ritmo:

El ritmo temporal se refiere al compás evolutivo de la sociedad entera, puesto que la etapa del Renacimiento se caracterizó por un paso acelerado, el sentido de ritmo era cotidiano desde el punto de vista de la época:

Bruno, Bacon, Bodino y Regius entendían la aceleración del tiempo como una súbita arremetida que se daba en el desarrollo de la ciencia y la tecnología [...] Cuando Maquiavelo alude a su vez al correr del tiempo se refiere mas bien a la aceleración de los cambios sociales²⁹

Puede considerarse al Renacimiento como una época que al albergar de manera conjunta cada una de estas formas temporales fue el inicio de la construcción de la sociedad occidental y de su particular estructura temporal lineal, una sociedad cuya idea de tiempo regiría en mucho sus acciones y decisiones en todas las esferas, como veremos se conformó totalmente en la época moderna.

27 Heller Ágnes, *El hombre del renacimiento*, Barcelona, ed. Península, 1980, pp. 458, p.188

28 Heller Ágnes, op. cit, p. 190

29 *Ibidem* p. 193

EL TIEMPO

1.1.1.4 - LA IDEA FILOSÓFICA DEL TIEMPO EN LA ÉPOCA MODERNA

Parto del entendimiento de que los tres siglos que abarca la filosofía moderna fundamentaron gran parte de nuestra actual concepción científica del mundo; en los siglos XVI, XVII y XVIII se desarrolló lo que ahora es fundamentalmente conocido como *filosofía moderna*.

Durante los siglos XVII y XVIII se concebía el tiempo de tres modos: como realidad absoluta, como propiedad o como relación.

Tiempo Como Propiedad De Las Cosas

Al que se le dedicó más atención de estos tres fue el tiempo como propiedad de las cosas

Ya fuera que se entendiera esta propiedad como algo real, residente en las cosas mismas o bien como una idea: la idea de una distancia entre varias partes de una sucesión [...] el tiempo como propiedad de las cosas podía llamarse, mas propiamente duración [...] Pero como parecía que se necesitaba una realidad universal que sirviera de medida a la duración la atención se enfocó sobre los otros dos modos de concebirse el tiempo.³⁰

Tiempo Como Realidad En Si

Cuando se puso atención al tiempo como realidad en si. Prestó atención a un tiempo que fluye uniformemente sin relación con ninguna otra cosa, donde aunque las cosas cambien, el tiempo no cambia; a esta concepción se le llamó “absolutista”.

Tiempo Como Relación

Aquellos que pusieron énfasis en la concepción del tiempo como relación eran considerados “relacionistas,” y concebían un tiempo relativo que permitía medir la duración por medio del movimiento; los relacionistas tendieron a considerar el tiempo como continuo, limitado y con propiedades físicas distintas según sus direcciones.

En cuanto al tiempo como relación Kant (1724-1804), fundador del idealismo Alemán de la segunda mitad del siglo XVIII y comienzos del XIX, tenía según Ferrater Mora en su “*Diccionario de filosofía*” la siguiente opinión:

niega que el tiempo sea un concepto empírico derivado de la experiencia [...] en otros términos el tiempo es un forma de intuición a priori [...] Por otro lado el tiempo no es

30 José, Ferrater Mora, *op. cit.*, p. 3245

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

subjetivo en el sentido de ser experiencia vivida de un sujeto humano. Así pues el tiempo no es real (si por ser real entendemos ser una cosa en si) pero no es tampoco meramente subjetivo, convencional o arbitrario.³¹

Al respecto, Fernando Riaza Pérez; profesor de filosofía en la Universidad de Córdoba, menciona que el momento filosófico en que se empezó a crear una tesis sobre la percepción del tiempo en la conciencia del individuo fue a partir de Kant, (donde el tiempo es concebido como un fenómeno interno), advierte que “ni los griegos ni los filósofos medievales lo enfocaron con la radicalidad moderna si exceptuamos a San Agustín”,³² y que hasta el idealismo alemán y las hipótesis transformistas del siglo XIX se dio importancia a la reflexión sobre el tiempo como segmento fundamental en la reflexión sobre el hombre.

En varias corrientes del siglo XIX, fundamentalmente las evolucionistas, hay una coexistencia de lo temporal con lo intemporal, estas presuponen “que lo que hay existe en tanto que se desarrolla temporalmente, pero que este desarrollo sigue un plan (no necesariamente teológico) que tiene que ser por sí mismo intemporal”.³³

Hegel, (1770-1831/idealista Alemán), en su enciclopedia de las ciencias filosóficas escribía sobre “una ciencia filosófica del tiempo, ya que a través de otras ciencias solo se podría conocer un tiempo paralizado, rebajado por el intelecto a una unidad muerta”,³⁴ de este modo en su visión sobre el tiempo se distingue entre tiempos matemáticos y tiempos geométricos señalando al igual que Kant un tiempo ideal donde el ahora es una individualidad exclusiva y continua entre los dos momentos, existiendo el ahora como presente infinito.

1.1.1.5- LA IDEA FILOSÓFICA DEL TIEMPO EN LA ÉPOCA CONTEMPORÁNEA

La Filosofía Contemporánea comenzó a partir de la disolución del sistema hegeliano; las aportaciones a esta etapa de la filosofía sobre la experiencia del tiempo son consideradas según afirma Riaza Pérez por Nietzsche, Bergson y Freud, ya que fue fundamentalmente en ideas de ellos como el pensar en el tiempo para el hombre implicaba parte de los análisis de la conciencia.

Respecto a la experiencia del tiempo, Nietzsche (1844-1900 idealista Alemán), introduce la idea del eterno retorno; “Para Nietzsche los instantes se repiten y entre

31 *Ibidem*, p. 3247

32 Asociación Interdisciplinar Jose de Acosta. (Reunión 1994 : San Lorenzo de El Escorial, Madrid) *EL TIEMPO; tiempo, relatividad y saberes*, Madrid, ed. Alberto Dou, 1995, pp. 277, p. 30

33 Josu, Rekalde-Izagirre, *Video: Un soporte temporal para el arte*, Bilbao, Ed. Universidad del País Vasco, 1995, pp. 142, p. 21

34 *Ibidem* p. 21

EL TIEMPO

uno y otro instante no pasa el tiempo. El primer y segundo instantes son el mismo, o lo que es igual, pasa un tiempo incalculable e inconmensurable”.³⁵ Parece ser que Nietzsche al negar el progreso en la naturaleza y en la sociedad se opone a cualquier teoría de desarrollo puesto que según su mito del “eterno retorno de todas las cosas” la historia de la humanidad no podría seguir una línea ascendente, si no que tenderá a volver atrás sin cesar reviviendo una y otra vez etapas ya superadas.

En cuanto a las aportaciones de Bergson: (1859-1941), quien fuera también un idealista de nacionalidad francesa, enemigo del socialismo, de la democracia y de la concepción materialista, científica del mundo, el tiempo tal y como la ciencia lo ve es más bien espacio. “La fotografía y el cine son para Bergson ejemplos de la forma de reproducir el tiempo en la ciencia. Los instantes captados fotográficamente pueden ser entre si todo lo más próximo posible, pero siempre serán figuras en reposo (...), El tiempo real en cambio, para Bergson, no es ningún conjunto de estados en reposo, ya que son una categoría del intelecto (...). La consideración espacial del tiempo, necesita del concepto de duración ya que cuando algo cambia, en ese algo existe un substrato que permanece a través de los diferentes estados, pero no se puede decir que entre un estado y otro exista una duración, estos estados son ajenos al tiempo, están en el espacio. La duración real es para Bergson, todo aquello que jamás puede ser objeto, es decir, la conciencia misma”.³⁶

Edmund Husserl (1859-1938), fundador del movimiento fenomenológico, distingue entre dos tipos de tiempo, “el tiempo fenomenológico, descrito como la forma unitaria de las vivencias en un flujo de lo vivido y el tiempo objetivo o cósmico”,³⁷ donde las propiedades del tiempo vivido implican una forma de unión de vivencias, en donde la vivencia implica la temporalidad en el sentido de una “duración real” a manera de Bergson. Finalmente Martin Heidegger: (1889-1976) Uno de los más destacados filósofos alemanes del siglo XX aborda en su obra llamada “El ser y el Tiempo”, la relación que existe entre la esencia temporal con la pregunta del ser, se refiere a “temporalidad como tiempo interiorizado en nuestra búsqueda existencial (...). El ahora es para Heidegger, un fenómeno temporal que pertenece al tiempo como intratemporalidad. La mirada es un presente mantenido en la temporalidad propia o presente propio.

1.1.2.- LA CONCEPCIÓN CIENTÍFICA DEL TIEMPO

Es de suma importancia recalcar que antes de la revolución científica del siglo XVI, las reflexiones en cuanto al tiempo eran prioritariamente de índole espiritual y

³⁵ *Ibidem* p. 22

³⁶ *Ibidem* pp. 22-23

³⁷ José, Ferrater Mora, *op. cit.*, p. 3248

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

metafísico y que fue la observación astronómica que se dio en los siglos XVI y XVII, el hecho que comenzó a dar fuerza a lo que sería un mundo de las ciencias donde participaron muchas de las ideas filosóficas que ya examinamos. Esta época sería en palabras de Friedrich Jold, el momento en que por primera vez se asociaban la filosofía puramente lógica o dialéctica con la ciencia exacta de la naturaleza. Alemania fue en el siglo XVI cuna de la revolución científica, e imprimió una imagen del mundo en conjunto; el hecho contextual del descubrimiento de la ruta marítima de la India”, que desembocara en el descubrimiento de América, y en resumen todos los viajes de circunnavegación por los que se conocía el mundo a finales del siglo XV y principios del siglo XVI familiarizaron al hombre europeo con la existencia de todo un planeta y prepararon el terreno psicosocial para la imagen del mundo que se establecería muy pronto. Antes de estos siglos, toda la información conocida respecto al universo trataba de una visión de la tierra donde ésta era el centro, y las estrellas y demás planetas giraban a su alrededor.

Retomaremos el proceso de la imagen que se tenía del universo cuando hablemos del tiempo físico, puesto que fueron las observaciones del mismo y sus implicaciones científicas las que dieron la pauta a una cuidadosa atención de la comunidad científica al fenómeno del tiempo como parte del mundo físico, rompiendo con la visión del espacio y el tiempo como un escenario inmóvil en la naturaleza, y permitiendo que fueran considerados como “cosas físicas, mutables, y materiales”,³⁸ sometidas igual que la materia a las leyes Físicas. De modo que, las opiniones científicas del fenómeno del tiempo se basaron en observaciones más profundas que en la época de Aristóteles, quien concordaba con las ideas de su época y proponía la imagen de una Tierra estacionaria alrededor de la cual giraban el sol, la luna, los planetas y las estrellas moviéndose en órbitas circulares, influenciado por razones místicas que entonces suponían que el movimiento circular era el más perfecto. Como se mencionó anteriormente, Aristóteles consideraba que el tiempo era movimiento, y que gracias a la percepción del movimiento es posible percibir el paso del tiempo, posteriormente Ptolomeo propuso en el siglo II d.C. un modelo cosmológico completo que a pesar de ser complicado y presentar ciertas inconsistencias reconocidas por el mismo autor, fue un modelo aceptado por una enorme cantidad de personas, adoptado por la iglesia cristiana como la imagen del universo, gracias a las coincidencias con las descripciones de las escrituras.

En 1514 Nicolás Copérnico, consideró la posibilidad de que el sol fuera el centro de la tierra y los planetas se movieran alrededor de éste en órbitas circulares, sin

38 Davies, Paul, *Sobre le tiempo: la revolución inacabada de Einstein*, Barcelona, Ed. Crítica, Grijalbo Mondadori, 1996, pp.314 p.16

EL TIEMPO

embargo, tuvo que pasar casi un siglo entero para que se tomara en cuenta esta teoría que, basada en tres postulados fundamentales, explicaban lo siguiente: 1ª La esfera celeste no gira alrededor de la tierra inmóvil, la tierra gira alrededor del sol en su propio eje a pesar de lo percibido por nuestros sentidos; 2ª todos los planetas giran alrededor del sol y 3ª la tierra es un planeta como todos los demás, por tanto, éstos son tierras, y todos al igual que la tierra tienen un movimiento de traslación. Esta teoría constituyó, según Jodl Friedrich “una mutación total de la cosmovisión anterior [que] constituía el primer paso de la astronomía meramente geométrica”,³⁹ aún cuando tuvo que transcurrir casi un siglo completo, para que se instalara este descubrimiento bajo una credibilidad absoluta; cuando en 1609 Galileo y Kepler trabajaran sobre lo propuesto por Copérnico.

Galileo realizó una “confrontación y análisis exhaustivos de todas las razones en pro y en contra”,⁴⁰ de lo propuesto por la teoría de Copérnico, mientras que Johannes Kepler modificó la teoría de Copérnico sugiriendo que los planetas no se movían en círculos si no en elipses, en base a esto se generó una nueva propuesta del universo cuya única dificultad fue acoplar este descubrimiento a la idea según la cual “los planetas estaban concebidos para ser guiados al rededor del sol atraídos por fuerzas magnéticas. Una explicación coherente sólo fue proporcionada mucho más tarde, en 1687, cuando Sir Isaac Newton publicó su *Philosophiae Naturales Principia Matemática*”,⁴¹ donde explicó la teoría del movimiento de los cuerpos en el espacio, y creó los elementos matemáticos y geométricos para poder analizar estos movimientos, fue el autor de la teoría de la gravitación universal, según la cual, cada cuerpo en el universo sería atraído por una fuerza (la fuerza gravitacional) que sería directamente proporcional a la masa del cuerpo atraído e inversamente proporcional a la distancia entre un cuerpo y otro. Esta ley, mostraba que la gravedad era la causa de las órbitas elípticas que seguían los planetas y de los movimientos de la luna en una órbita elíptica al rededor de la tierra.

Hubo grandes implicaciones sociales y culturales impuestas por Newton a la concepción del tiempo, pues a partir de entonces “el paso del tiempo se convirtió en algo más que meramente nuestra corriente de conciencia: empezó a jugar un papel fundamental en nuestra descripción del mundo físico, algo que podría analizarse con precisión ilimitada”,⁴² dado a la posición que sus leyes del movimiento dieron al tiempo como absoluto, verdadero y matemático, que fluía por sí mismo sin relación a nada externo, sin requerir de punto de referencia alguno.

39 Jodl, Friedrich, *Historia de la filosofía moderna: (desde el Renacimiento hasta Schopenhauer)*, Buenos Aires, Ed. Losada S.A. 1951, pp.582, p.65

40 *Ibidem*, p.67

41 Stephen, V.V. Hawking, *Historia del tiempo Del big bang a los agujeros negros*. Madrid, Ed. Alianza, 1990, pp.253, p.21

42 Paul Davies, *op.cit.*, p.31

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

En 1676 Ole Christensen Roemer, astrólogo Irlandés descubrió que la luz viaja a una velocidad finita pero elevada, estimando un valor para la velocidad de la luz de 225,000 kilómetros por segundo, valor que fue inexacto por las posibilidades de medición de aquel momento, en la actualidad sabemos que se mide la luz en 300,000 kilómetros por segundo, sin embargo, el hecho de haber observado que la luz viaja a una velocidad determinada, y que las señales de luz que llegan a nosotros han viajado años llegar a ser captadas en la tierra fue notable.

En 1865 James Clerk Maxwell, realizó cálculos que predecían ondas o “perturbaciones de carácter ondulatorio del campo electromagnético combinado y que estas viajarían a velocidad constante como las olas de una balsa”.⁴³ Se refería a las ondas de radio, las microondas, las ondas infrarrojas, la radiación ultravioleta, los rayos x, los rayos gamma y por supuesto la luz visible todas con una velocidad constante determinada por la longitud de onda; es decir, la distancia de una cresta de onda y la siguiente. Estas observaciones se generaron bajo la idea Newtoniana, cuya teoría se desprendía de un sistema de referencia absoluto donde “si se suponía que la luz viajaba a una cierta velocidad fija, había que especificar respecto a que sistema de referencia se media dicha velocidad”,⁴⁴ de modo que sugirió la existencia del éter; sustancia sobre la cual ocurrirían todos los acontecimientos tanto dentro como fuera de la tierra en el espacio vacío, con la existencia del éter se tenía siempre un sistema de referencia para justificar la velocidad del viaje de la luz ya fuera a través del aire o en el espacio.

Fue en 1887, cuando Albert Michelson y Edward Morley compararon la velocidad de la luz tanto en la dirección del movimiento de la tierra como en dirección perpendicular a este movimiento, y encontraron que ambas velocidades eran iguales. En 1929 Edwin Hubble observó que desde donde se mirara, las galaxias siempre se estaban alejando de nosotros, y tal descubrimiento implicaba que el universo se estaba expandiendo, y por tanto, en épocas anteriores las galaxias que se veían lejanas estaban mas cerca entre sí, y pudo ser que en un tiempo todos los objetos ahora separados ocuparan el mismo lugar, dichas observaciones llevaron a Hubble a la idea de que hubo un tiempo al que denominó *Big Bang* en que el universo era infinitamente denso y podía estar contenida toda su masa ahora expandida en un espacio mínimo, *en un mismo lugar*.

Tal como pasó con descubrimientos anteriores, diversas estructuras de pensamiento e ideas del mundo se derrumbaban a la sombra de esta nueva observación, quedaba atrás la concepción de un universo estático; se aceptaba un universo en

⁴³ Stephen W. Hawking, *op. cit.*, p.38

⁴⁴ *Ibidem* p.39

EL TIEMPO

expansión donde no cabría capacidad alguna de predicción de futur, ya que acontecimientos pasados al tiempo presente no podrían afectar de manera alguna, no existirían consecuencias observables, de modo que podría decirse que “el tiempo tiene su origen en el *Big Bang*, en el sentido de que los tiempos anteriores simplemente no estarán definidos”⁴⁵ Mas adelante en 1905, Albert Einstein señaló la idea del éter como innecesaria si se abandonaba la idea del tiempo absoluto, y de nuevo habría otro cambio en la concepción del tiempo.

El concepto de tiempo experimentado y entendido como hoy lo conocemos, se conformó en el paso de varios siglos de la historia de la humanidad no surgió sino hasta la época medieval, una preocupación más formal sobre el fenómeno del tiempo, puese tuvo primero que surgir la concepción del universo para que las preguntas sobre el tiempo, su origen y cualidades tuvieran sentido, tal como lo explica Hawkin en su libro *Historia del tiempo* “el concepto de tiempo no tiene significado antes del comienzo del universo”,⁴⁶ de modo, que el concepto físico del tiempo fue creaba conforme la actual imagen del universo, se manifestaban preocupaciones muy particulares acerca de este fenómeno, que respondían precisamente a la imagen del universo que se tuviera como válida y al contexto histórico que le circundara, en tanto el conocimiento científico de la humanidad desarrollara nuevas imágenes del universo y del mundo, la preocupación por la naturaleza del tiempo, que en un principio pertenecía al ámbito de la filosofía, encontraría mayor espacio entre las disertaciones científicas. Esto es explicable, porque las diferentes ideas del tiempo científico se basan en lo percibido del entorno, es decir, en los fenómenos físicos que son percibidos, reconocidos y estudiados de acuerdo con la capacidad de los investigadores de observar con el criterio abierto nuevos indicios del comportamiento del entorno y del alcance de los avances tecnológicos para la investigación científica; tal como explica Lowe, se basa en “las presuposiciones epistémicos que ordenan y clasifican lo percibido”,⁴⁷ esto es, aquellas presuposiciones que tienen los individuos basadas en el valor, límites y condiciones que se le da a la estructura del conocimiento científico en cada época.

Dado que “el campo de la percepción es una formación histórica”,⁴⁸ en el caso de la idea científica tiempo, se requirió que se llegara más allá en las observaciones científicas de la imagen de nuestro mundo, para que la sociedad en general no especializara asumiera como realidad estas percepciones del mundo. El considerar y aceptar las características del fenómeno del tiempo que antes podrían parecer imposibles para la

45 *Ibidem* p.27

46 *Ibidem*, p.26

47 César González Ochoa, *Apuntes acerca de la representación, México*, ed. IIFL/UNAM, 2001, pp.91, pp.5-6 Apud. D. Lowe, *Historia de la percepción Burguesa*, México, ed. FCE, 1986, cap. I

48 *Ibidem* p.10

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

percepción, requirió que fueran modificando las estructuras validadas para obtener el conocimiento. Primero se validaba la observación inmediata de los fenómenos en la tierra, porque no podíamos observar mas allá, conforme fueron posibles las observaciones mas detalladas del universo, se fue introduciendo en la percepción social una nueva conciencia del tiempo.

Esto puede explicarse actualmente porque conocemos y consideramos aceptable la manera en que funciona una teoría física. Explica Hawking:

Cualquier teoría física es siempre provisional en el sentido de que es sólo una hipótesis: nunca se puede probar. A pesar de que los resultados de los experimentos concuerden muchas veces con la teoría, nunca podremos estar seguros de que la próxima vez el resultado no vaya a contradecirla. Sin embargo, se puede rechazar una teoría en cuanto se encuentre una única observación que contradiga sus predicciones. Como ha subrayado el filósofo de la ciencia Kart Popper, una buena teoría esta caracterizada por el hecho de predecir un gran número de resultados que en principio pueden ser refutados o invalidados por la observación. Cada vez que se comprueba que un nuevo experimento está de acuerdo con las predicciones, la teoría sobrevive y nuestra confianza en ella aumenta. Pero si por el contrario se realiza alguna vez una información que contradiga la teoría, tendremos que abandonarla o modificarla.⁴⁹

Así es como dentro de la idea de tiempo en la ciencia, pasamos de una teoría física a otra reajustando vez con vez la comprensión y percepción de distintos fenómenos; a continuación, profundizaremos en los cambios que cada nueva teoría científica sobre el tiempo trajo consigo.

1.1.2.1- ISAAC NEWTON Y LA CONCEPCIÓN CIENTÍFICA DEL TIEMPO

Teoría del tiempo absoluto y ley de gravitación universal

Isaac Newton nació en 1642, en el mismo año que muere Galileo (1562-1642), cuya teoría del movimiento aparente de los planetas dio referencia científica a la teoría heliocéntrica de Nicolás Copérnico (1473-1543) y además sirvió a Newton para fundamentar y generar sus planteamientos.

Newton se basó en los descubrimientos de Galileo, donde se afirmaba que el movimiento es una relación, pues solo puede ser medido desde otro sistema, es decir, reconocemos un movimiento sólo si podemos medirlo con relación a otro, teniendo a ese otro como referencia, de modo que, si nos encontramos al interior del sistema

⁴⁹ Stephen, W. Hawking, *op. cit.*, p.29

EL TIEMPO

resulta imposible la relación; como ocurre si desde la tierra observamos el cielo, donde parece que las estrellas y planetas se mueven mientras la tierra permanece estática, cosa que ocurre porque nos encontramos al interior del sistema.

Bajo la idea de que siempre se necesitaba un sistema de referencia para medir el movimiento, Newton se dio a la tarea de encontrar un sistema de referencia absoluto, en el cual se tuviera siempre la misma referencia para establecer claramente cuándo se trataba de movimiento y cuándo se trataba de reposo, sin depender del sistema de referencia del espectador; fue la búsqueda por el sistema de referencia absoluto para el movimiento o el reposo lo que le llevó a descubrir dos pilares del movimiento, el espacio y el tiempo absolutos.

Newton consideraba al tiempo como “el otro elemento fundamental que configura el gran marco estructural sobre el que se proyectan todos los movimientos de la naturaleza y en el que están inmersas todas las cosas creadas.”⁵⁰

El tiempo absoluto, verdadero y matemático, en sí y por su propia naturaleza sin relación a nada externo fluye uniformemente y se dice con otro nombre, duración. El tiempo relativo, aparente y vulgar es alguna medida sensible y exterior (precisa o desigual) de la duración mediante el movimiento usada por el vulgo en lugar del verdadero tiempo; hora, día, mes y año son medidas semejantes⁵¹

Newton propone dos tiempos, absoluto y relativo, en el caso del tiempo absoluto, su existencia implica que el tiempo sea homogéneo con partes iguales entre pasado presente y futuro donde no existe diferencia esencial, de tal manera que todas las partes del tiempo sean iguales.

Para Newton el definir y postular el espacio y el tiempo sirvió para explicar los movimientos producidos en el universo en sus tres leyes del movimiento:

PRIMERA LEY “Todo cuerpo persevera en su estado de reposo o movimiento rectilíneo y uniforme, a no ser que exista una FUERZA exterior que lo haga salir de él”,⁵² donde propone el concepto fuerza.

En su segunda ley, expone la relación entre la aceleración (el incremento de velocidad) concepto ya definido por Galileo, la masa y la fuerza conceptos que corresponden en definición a Newton, aunque el concepto de fuerza propuesto por Newton fue marco de innumerables críticas:

50 *Ibidem* p. 23

51 *Ibidem* p.60 *Apud*. Isacc Newton, *Principios matemáticos de la Filosofía Natural*, Madrid, Ed.A. Escotado, 1982 pp.228-229

52 *Ibidem* p. 31

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

SEGUNDA LEY: “El cambio de movimiento es proporcional a la fuerza motriz impresa y se hace en la dirección de la línea recta en la que se imprime fuerza”⁵³

Para su tercera ley, habla de acción y reacción:

TERCERA LEY: Para toda acción hay siempre una reacción opuesta e igual. Las acciones recíprocas de los cuerpos entre sí son siempre iguales y dirigidas hacia partes contrarias.⁵⁴

Sabemos, sin embargo, que el mayor descubrimiento de Newton y una de las más importantes aportaciones a la física clásica, es LA LEY DE GRAVITACIÓN UNIVERSAL que formula que “todos los cuerpos y con ellos por supuesto, los planetas, se atraen con una fuerza que es directamente proporcional a sus masas e inversamente proporcional al cuadrado de sus distancias”;⁵⁵ si su teoría sobre el tiempo absoluto generó la idea de un tiempo constante e inamovible, la ley de la gravitación universal será participante central en los cuestionamientos que años después se planteara Einstein para la formulación de una nueva teoría acerca del tiempo.

En el proceso de todas estas observaciones y leyes propuestas a la comunidad Física, Newton tuvo innumerables críticas, sabemos ahora que mucho de lo propuesto fallaba en ciertos eventos ocurridos en el universo a ciertas velocidades, y sin embargo, aún se consideran válidas sus leyes para cálculos generales al interior de la tierra y a velocidades bajas; fue el primero en “excluir el tiempo como concepto del movimiento, considerándolo como algo absoluto, verdadero y matemático”,⁵⁶ tal como Aristóteles validaba un tiempo absoluto, donde el medir el intervalo entre un suceso y otro sería posible para todos los que lo midieran con un buen reloj sin importar donde se encontraran estos observadores, si pensamos un poco en nuestra lógica cotidiana esta idea va de la mano con la manera en que intuimos el tiempo estando en la tierra y partiendo de nuestra observación, y es de hecho lo que la mayoría de la gente consideraría como de sentido común. Como señala Paul Davies, después de las aportaciones de Newton a la Física Clásica “el paso del tiempo se convirtió en algo más que meramente nuestra corriente de conciencia; empezó a jugar un papel fundamental en nuestra descripción del mundo físico”.⁵⁷

53 *Ibidem* p. 66

54 *Ibidem* p. 67

55 *Ibidem* p. 34

56 Josu Rekalde-Izagirre, *op. cit.*, p.21

57 Paul Davies, *op. cit.*, p. 31

EL TIEMPO

1.1.2.2- ALBERT EINSTEIN Y LA CONCEPCIÓN CIENTÍFICA DEL TIEMPO.

Teoría de la relatividad.

A principios del siglo XX, se buscaba llegar a una teoría general que unificara las diferentes teorías básicas de la física clásica, sin embargo, resultaba imposible con las importantes inconsistencias de las teorías básicas; la teoría de la radiación electromagnética y la termodinámica, que funcionaban por separado a la perfección, aunque juntas no encajaban, existía también una discordancia entre la teoría del electromagnetismo de Maxwell y las leyes del movimiento de Newton, “su conflicto no eran solo detalles técnicos si no el modo en que incorporaban el concepto de movimiento”.⁵⁸

Tanto el conflicto entre la teoría electromagnética y la termodinámica que buscaban comprender la flecha del tiempo; como el choque entre el concepto Newtoniano de tiempo absoluto y la relatividad del movimiento aplicado a partículas electromagnéticas cargadas, estaban relacionados con la naturaleza del tiempo. Del conflicto entre la teoría electromagnética y la termodinámica surgió la mecánica cuántica. Del choque entre el concepto Newtoniano de tiempo absoluto y la relatividad del movimiento aplicado a partículas electromagnéticas cargadas, surgió la teoría de la relatividad. Fue así como en 1905 Albert Einstein publicó *Acerca de la electrodinámica de los cuerpos en movimiento* que llegó a ser conocida como la *Teoría especial de la Relatividad* donde “la palabra relatividad se refiere [...] al hecho elemental de que la apariencia del mundo que nos rodea depende de nuestro estado de movimiento: es relativa [...] esta relatividad de movimiento obvia e incuestionable era conocida por Galileo y fue incorporada por la mecánica de Newton en el siglo XVII. Lo que Einstein descubrió posteriormente, es que no solo el movimiento es relativo, si no que también lo son el espacio y el tiempo”.⁵⁹

El primer problema que presentó este ensayo sobre los conceptos de *electrodinámica de los cuerpos en movimiento* fue el concepto de tiempo, dado que Newton había postulado que el tiempo era absoluto y era el mismo en cualquier parte del universo, de modo que en la idea de Newton “el instante ahora siempre tenía muchos instantes ahora en otras partes del universo que le correspondían y eran simultáneos”⁶⁰, mientras que para Einstein esto no era posible, como explica Barry Parker en *El universo de Einstein*:

58 *Ibidem*, p. 15

59 *Ibidem*, p. 15

60 Barry R. Parker, *El universo de Einstein: una obra indispensable para comprender la vida y las ideas del científico más importante del siglo XX*, México, Ed Aguilar, 2002, pp.319, p.53

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Mientras podemos fácilmente relacionar dos instantes “ahora” en dos puntos distintos de la tierra, y asumir que ocurren simultáneamente, al relacionar por ejemplo algún “ahora” cualquiera de la vida cotidiana en la tierra y un “ahora” en la estrella Vega las condiciones cambian, puesto que esta estrella está a 26.5 años luz de la tierra y la imagen que de esta estrella nosotros podemos ver “es la que tenía hace 26.5 años, el tiempo que tarda la luz de Vega en llegar hasta nosotros.”⁶¹

Bajo esta circunstancia, no sería imposible saber como es el ahora en Vega, puesto que la relación entre ambos “ahora” no puede ser instantánea, por consiguiente el concepto de un ahora instantáneo con muchos “ahoras” que le corresponden en el universo resulta erróneo, no podría haber un tiempo absoluto, de modo que para Einstein “el tiempo era simplemente un orden de acontecimientos”;⁶² nosotros podríamos observar que dos acontecimientos pueden pasar de manera simultánea en el universo mientras que algún otro observador en algún sistema diferente, tal vez en otra galaxia o en otro planeta, no necesariamente los observaría simultáneos. Einstein llegó a la conclusión de que el tiempo no está definido, no es absoluto como explicaba Newton; varía de acuerdo a la velocidad de la señal luminosa, por tanto el tiempo puede ser distorsionado por el universo “diferentes observadores pueden experimentar distintos estados de tiempo de los mismos sucesos en base a que no existe una diferencia de tiempo fija entre sucesos “no hay duración real solo diferencia de tiempo relativo”⁶³ esto implica que en la teoría de Einstein es la velocidad de la luz la que es absoluta, diferentes observadores siempre estarán de acuerdo con lo rápido que viaja la luz y es en base a esta velocidad que se modificarán sus criterios de tiempo. Así mismo abordando el estado de movimiento al que también se refería Newton, para Einstein éste tampoco será absoluto, pues para que la velocidad de la luz pueda ser la misma desde todos los puntos de vista, tanto las distancias como los intervalos de tiempo tienen que variar entre unos y otros observadores, dependiendo de su estado de movimiento. Fue de este modo como Einstein llegó a las conclusiones de que la velocidad de la luz conservará siempre su velocidad constante de 300,000 km/h sin importar el lugar en que estén diversos observadores y que el movimiento es relativo, proponiendo la *teoría de la relatividad especial* en 1905.

Sin embargo, la aportación de Einstein para la visión del espacio y el tiempo tenía aún una inconsistencia; dado que no era posible incorporar la teoría de la gravitación de Newton en relación con lo predicho por la relatividad especial para el movimiento y el tiempo relativos; la necesidad de acoplar esta inconsistencia fue

61 *Ibidem*, p. 53

62 *Ibidem*, p. 54

63 Paul Davies, *op. cit.* p. 61

EL TIEMPO

satisfecha en 1915 cuando Einstein propuso la *Teoría de la relatividad general*, postulando que la gravedad es el resultado de un espacio-tiempo curvado que hasta entonces se suponía plano, al parecer la teoría de Einstein explicaba una deformación en el espacio-tiempo por la distribución de masa y energía, así que la tendencia de los cuerpos a órbitas curvas no es por la atracción de la gravedad hacia el centro, sino que tienden a seguir una trayectoria recta, pero al encontrarse en un espacio-tiempo curvo nos parece que se mueven en órbita circular, entre las diversas predicciones de esta teoría nos confiere la referente al tiempo, al parecer en un espacio-tiempo curvo el tiempo transcurre más lentamente cerca de un cuerpo de gran masa como la tierra, de acuerdo con la teoría de la relatividad general.

Así fue como la noción de un tiempo relativo, cambió la historia del tiempo físico y de muchas bases de la Física clásica, en la primera página del libro *Tiempos Modernos*, Paul Jonson escribe: “El mundo moderno comenzó el 29 de mayo de 1919, cuando las fotografías de un eclipse solar, tomadas en la isla del Príncipe (...) confirmaron la verdad de una nueva teoría del universo.”,⁶⁴ y afirma Paul Davies en el prefacio de su libro *Sobre el tiempo*: “La historia del tiempo en el siglo XX es predominantemente la historia del tiempo de Einstein”,⁶⁵ porque en efecto, después de siglos de vivir en base a un tiempo absoluto, propuesto por la mecánica de Newton, la demostración de las ideas de Einstein respecto al tiempo, implicaba que los científicos replantearan su visión de este dejando de lado la “noción de cosas sucediendo en una secuencia ordenada y universal”⁶⁶ para empezar a verlo tal como vemos al espacio, como si fuera un paisaje, como tiempo en bloque que es según Paul Davies una visión del tiempo muy similar a como se mira el espacio, visión anteriormente sugerida por Herman Minkowski en 1908 y por Charles Milton en 1880 en un ensayo llamado *¿Qué es la cuarta dimensión?*, pero jamás había sido propuesto como lo hizo Einstein, que logró entrelazar al espacio con el tiempo basándose en una teoría física. Aún un siglo después de aquellos descubrimientos, podemos no sentirnos afectados de modo concreto por este tiempo flexible, simplemente porque los seres humanos difícilmente logramos alcanzar velocidades mayores que una milésima de la velocidad de la luz, y aunque pudieran ocurrir mínimas dilataciones del tiempo, dichas dilataciones son tan pequeñas que pasan inadvertidas.

Muchas innovaciones científicas modifican nuestra percepción del mundo físico, pero también como afirma Paul Jonson cambian nuestras ideas al respecto de él; pocas teorías han ocupado tanta expectativa y atención de los diversos sectores de la

64 Paul Jonson, *Tiempos Modernos*, Argentina, Ed. Javier Vergara, 1998, pp.764, p.13

65 Paul Davies, *op. cit.*, p. 9

66 *Ibidem*, p. 73

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

sociedad sobre el terreno científico como lo hizo la de Einstein; “la reacción pública frente a la relatividad fue una de las principales influencias formadoras en el curso de la historia del siglo XX”,⁶⁷ y aunque en realidad esa relatividad de tiempo y movimiento no pueda aún experimentarse cotidianamente, la sociedad conoció y aceptó la postura de un tiempo relativo.

1.1.2.3.- STEPHEN HAWKING Y HANNES HARTLE Y LA CONCEPCIÓN CIENTÍFICA DEL TIEMPO.

Teoría del origen del universo

Stephen Hawking y Hannes Hartle de la Universidad de California en Santa Bárbara hicieron investigaciones para determinar un posible inicio del universo, estas investigaciones utilizaron la relatividad general y la mecánica cuántica para demostrar que el origen del universo, el primer suceso “fue una singularidad, el universo comenzó comprimido infinitamente con un campo gravitatorio infinito”.⁶⁸ Posteriormente propusieron que dado que el inicio del universo fue una singularidad, el tiempo “se pone en marcha por si mismo en el BIG BANG”,⁶⁹ lo cual representaron con un esquema matemático que combinaba el tiempo de Einstein con las leyes de la física cuántica.

La dificultad de esta unión estriba en que en la física cuántica “causa y efecto no están rígidamente unidos, como lo están en la física clásica y lo sugiere el sentido común. Hay indeterminismo, lo que significa que algunos sucesos [simplemente ocurren] espontáneamente por así decir, sin una causa anterior en el sentido normal de la palabra”,⁷⁰ aunque Einstein buscó constantemente una teoría que en verdad lo unificara todo, rechazó el principio de indeterminación de la física cuántica, de modo que la afirmación de que el tiempo se pone en marcha en el mismo BIG-BANG sin ningún antecedente o causa anterior, no sería posible en el mundo de la relatividad general, sin embargo, es posible a los ojos de la física cuántica; fue gracias a las consideraciones de la teoría de la relatividad general como pudo concluirse que el universo comenzó en una entropía que definida como LA MEDIDAD DEL DESORDEN DE UN SISTEMA; es una magnitud que mide el crecimiento del caos en base a lo postulado por la segunda ley de la termodinámica: “todo sistema cerrado tiende hacia un estado de desorden total o caos”,⁷¹ ley que aplicada al universo implica que este va degenerando hacia el desorden máximo, la medida de la evolución de ese desorden es la llamada entropía.

67 *Ibidem*, p. 17

68 *Ibidem*, p. 194

69 *Ibidem*

70 *Ibidem*

71 *Ibidem* p. 34

EL TIEMPO

1.1.2.3.- LA MECÁNICA CUÁNTICA Y LA CONCEPCIÓN CIENTÍFICA DEL TIEMPO

La mecánica cuántica o física cuántica, es una rama de la física que se ocupa del estudio del comportamiento de la materia a escala muy pequeña: su nombre deriva del cuanto. Su fundamento es el hecho de que “la observación de un sistema microscópico perturba el estado en que dicho sistema se encuentra, pues la medida de experimento no es otra cosa que el resultado de la interacción de dos sistemas microscópicos, el observado y el observador”,⁷² en base a esto, ya no sería posible creer en que la energía de un sistema tiene siempre un valor posible y constante, puesto que posee ciertos valores de acuerdo a la forma en que se encuentre el sistema.

En un artículo de Amanda Gefter titulado “*Putting Einstein to the Test*,” ella explica las grandes diferencias existentes entre relatividad general y mecánica cuántica diciendo que “donde la relatividad general describe fuerzas en términos de geometría, la mecánica cuántica concibe fuerzas como un intercambio de partículas,” por lo tanto, podemos obtener de parte de cada una de estas teorías, descripciones muy distintas del mismo universo. Las fuerzas descritas por la mecánica cuántica, existen a nivel subatómico y sirve justamente para comprender las propiedades microscópicas del universo, describiendo las interacciones de materia y energía con mucha exactitud tratándose como ya se dijo de niveles subatómicos.

Paul Davies señala a Werner Heisenberg como uno de los fundadores de la mecánica cuántica, él propuso en 1927 uno de los principios fundamentales de la física cuántica; el principio de incertidumbre: “todos los atributos medibles del electrón están sujetos a incertidumbre en sus valores; así que se puede medir el movimiento de un electrón pero se dudará su posición o se puede tener clara su posición, pero en tal caso será dudoso su movimiento”,⁷³ lo cual conlleva que a escalas microscópicas el universo no es tan predecible como afirma la relatividad general, es mas bien caótico y por mucho impredecible; obstáculo principal de cualquier posible relación entre relatividad general y mecánica cuántica.

Acercándonos a los terrenos del tiempo desde un punto de vista de la mecánica cuántica, Paul Davies dice:

En una descripción cuántica no hay un simple espacio-tiempo con una geometría bien definida que esta ahí; en su lugar, usted debe imaginar todas las geometrías posibles, -todos los espacios-tiempos posibles, distorsiones del espacio y distorsiones del tiempo- mezclados en una especie de cóctel!⁷⁴

⁷² Alejandro Felix Estrada [et al.] *Lecciones de física*, México, C.E.C. 1992, pp.541, p.488

⁷³ Paul Davies, *op. cit* p. 93

⁷⁴ *Ibidem*, p. 188

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Esta idea demuestra que con respecto al tiempo, una incorporación de la mecánica cuántica con la relatividad general, implica un nuevo cambio en nuestro enfoque donde sería examinado el espacio a niveles de sus propiedades microscópicas. En la física contemporánea existen nuevas teorías cosmológicas que logran acercarse cada vez más a una teoría unificada y establecer nuevas propiedades y características a los conceptos ya conocidos sobre el tiempo; una de estas teorías es la *teoría de cuerdas*, o *súper cuerdas*; esta teoría es una de las mejores candidatas a conseguir por fin esa teoría unificada que pueda describir todos los fenómenos de la naturaleza relacionando las cuatro fuerzas fundamentales: fuerza gravitacional, fuerza electromagnética y las fuerzas de interacción fuerte y débil. Y en principio es, en esta teoría donde, se han podido unir más satisfactoriamente la relatividad general con la mecánica cuántica, dando otra nueva explicación física al tiempo.

1.1.2.4.- LA TEORÍA DE CUERDAS Y LA CONCEPCIÓN CIENTÍFICA DEL TIEMPO

En el libro “*El universo elegante*” Brian Green explica de manera accesible las implicaciones de esta teoría; afirmando que “nuestro universo posee muchas más dimensiones que las que se perciben a simple vista, dimensiones que están arrolladas apretadamente dentro de la estructura plegada del cosmos”⁷⁵, alrededor de nueve son las dimensiones propuestas capaces de contener tanto las pulsaciones energéticas subatómicas como a los cuásares, las supernovas y las galaxias.

De llegar a observar las partículas más allá de nuestra capacidad tecnológica, podríamos ver que éstas están formadas por un filamento que vibra y oscila a modo de una liga muy delgada, que los físicos denominaron *cuerda*. En esta teoría, dichas cuerdas a manera de las cuerdas de un violín que vibran dando pauta a diferentes notas musicales, generan

diferentes modelos vibratorios de una cuerda fundamental que dan lugar a diferentes masas y cargas de fuerza (...) por lo que las propiedades de una partícula estarían determinadas por el modelo restante exacto de vibración que ejecuta en cada cuerda interna.⁷⁶

A esta oscilación de cuerdas cuánticas, le es insuficiente un espacio convencional de cuatro dimensiones; según Brian Green, “Para que la teoría de cuerdas sea aplicable de manera coherente el universo tendría que tener 9 dimensiones”,⁷⁷ en cualquiera

⁷⁵ Brian Greene, *El universo elegante: supercuerdas, dimensiones ocultas y la búsqueda de una teoría fina*, Barcelona, ed. Crítica; Planeta, 2001, pp.478, p.20

⁷⁶ *Ibidem*, pp. 166-167

⁷⁷ *Ibidem*, p. 228

EL TIEMPO

de los casos las constantes físicas de estas dimensiones no afectan directamente a las cuerdas, sino que actúan como campos con valores que se ajustan según condiciones, épocas espaciales y regiones en el universo, todos estos cambios de valores justificarían las distorsiones en base a las cuales existe el universo y la expansión-contracción del espacio-tiempo. Toda la materia y todas las fuerzas se encuentran unificadas en las diferentes oscilaciones microscópicas que realizan estas cuerdas.

El espacio y el tiempo en esta teoría, por tanto, será el lugar donde ocurren estas oscilaciones. Las propiedades y acontecimientos físicos de esta teoría, tendrán lugar según explica Green en un universo con “una dimensión temporal, un cierto número de dimensiones espaciales extendidas y unas dimensiones adicionales que están arrolladas en algunas de las formas que permiten las ecuaciones de la teoría”.⁷⁸

Se espera que pronto se puedan confirmar experimentalmente las tentadoras proposiciones de esta teoría, y lograr una posible unión entre la teoría de la relatividad y la mecánica cuántica, por ahora, las proposiciones con respecto al tiempo, implican que la relatividad del mismo se debe a estas oscilaciones de cuerdas, y que dada la existencia de una variedad mayor de dimensiones arrolladas, podrían existir diferentes tiempos, así mismo, la congruencia de esta teoría implicaría que el big bang no fue el inicio del tiempo como habían demostrado matemáticamente Hawking y Hartle basándose en la relatividad de Einstein, dado que de existir las cuerdas es imposible su compresión a un punto infinito como la singularidad formadora del universo según Hawking y Hartle, porque estas cuerdas antes de llegar a una compresión infinita presentarían una distensión antes y después del origen a manera de ligas. Al parecer, cosmólogos actuales creen que el tiempo y el universo pudieron haber existido por siempre aparentando de vez en vez crearse de nuevo, lo que nos llevaría a que no hay un inicio del tiempo y este es infinito.

En conclusión podríamos decir que para la física en forma general, el hablar del concepto del tiempo puede reducirse a “adoptar un punto de vista pragmático y definir el tiempo como aquello que miden los relojes”,⁷⁹ dado que esto funciona para efectos cotidianos y vivenciales del hombre, sin embargo, pudimos ver que existen muchas implicaciones al concepto de tiempo y estas serán modificadas en función de la teoría. Stephen Hawking afirma, sin embargo, que lo que conocemos como tiempo imaginario o subjetivo puede ser para nosotros mucho más básico que lo que llamamos tiempo real que es “una idea que inventamos para ayudarnos a describir cómo pensamos que es el universo”.⁸⁰ Lo presentado muestra un panorama general

78 *Ibidem*, p. 410

79 *Ibidem*, p. 53

80 *Ibidem*, p. 189

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

de los complicados estudios y pruebas que se realizaron y aún se realizan para la comprensión del tiempo en la ciencia, para efectos de esta investigación me he concentrado en dejar claro que cada una de estas teorías ha producido un cambio en la idea general del tiempo y que todo nuevo descubrimiento que se aproxime, seguirá generando modificaciones a lo que hoy se conoce como tiempo físico.

1.1.3.- LA CONCEPCIÓN PSICOLÓGICA DEL TIEMPO

Al tratarse del estudio del tiempo, la psicología tomará en cuenta la relación que existe entre la percepción del tiempo del individuo y el tiempo objetivo y el modo en que cambian dichas relaciones de acuerdo a procesos psíquicos. Los especialistas de esta ciencia consideran que “Aunque nuestras funciones básicas mentales y fisiológicas están reguladas por nuestros relojes neurológicos y químicos razonablemente precisos”,⁸¹ éstos no tienen una relación rígida con la conciencia humana, en la cual intervienen además factores sociales y subjetivos que la conforman del todo. Lo que se cita más adelante en forma muy general, consiste en las diversas perspectivas desde las que ésta disciplina aborda el estudio del tiempo.

Según el diccionario *La psicología moderna de la A a la Z* el concepto de tiempo para la psicología es “una organización de experiencia vivida, donde contribuyen a la vez cientos de ritmos psicológicos y referencias tomadas de la naturaleza y la vida social. Varía según los individuos, según las situaciones, las edades de la vida, las civilizaciones, según que esté bien o mal amparado por acontecimientos numerosos”.⁸²

El diccionario de Psicología dirigido por Dorsch Friedrich en sentido amplio, la importancia del tiempo para la psicología reside en *la vivencia del tiempo o el tiempo vivenciado* ya que “la conciencia del tiempo depende en gran parte del modo de ser psíquico individual.”⁸³ Y en estas cuestiones, se añade como factor de importancia y estudio para esta ciencia el cómo se desarrolla la vivencia del tiempo; la manera en que se percibe el tiempo en los estados psíquicos especiales, límite y psicopatológicos y qué problemas puede llegar a tener esta percepción del tiempo en estos estados.

El *Diccionario de las Ciencias Cognitivas* del año 1998, alude a la dificultad de una definición de tiempo en el aspecto psicológico, y menciona que prueba de tal dificultad estriba en los múltiples experimentos e investigaciones que la psicología en sus diferentes ramas ha realizado en torno al tiempo; entre los que menciona: estudios de las nociones de pasado, presente y futuro, los referentes a la memoria de los sucesos

81 Paul Davies, *op. cit.*, p. 283

82 A. AMAR. [et al.] *La psicología moderna de la A a la Z*, España, Ed. mensajero 1982, pp.534, pp.525-526

83 Friedrich Dorsch [et al.] *Diccionario de psicología*, España, Ed. Herder, 1985, pp.1030, p. 833

EL TIEMPO

y organización temporal de los recuerdos, y los diferentes trabajos sobre nociones de velocidad espacio y tiempo que continuaron los experimentos de los que en un principio fuera pionero Jean Piaget en investigaciones como las referidas en su libro *El desarrollo de la noción de tiempo en el niño*. A todo esto menciona que, lo que a ocupado más a los psicólogos es la búsqueda de alguna relación entre el tiempo objetivo y el tiempo subjetivo dado que al parecer “el tiempo no es directamente perceptible, ninguno de nuestros sentidos está destinado a su percepción”⁸⁴ y para dilucidar estas relaciones la psicología científica ha tomado en consideración el estudio de diversos factores como son: los sucesos que pueden delimitar el intervalo de tiempo, el estado de vigía en el momento en que se relacionan ciertos tiempos etc.

Sobre las aportaciones existentes al estudio de la percepción del tiempo, desde el año de 1918 Ernst Mach en la 6^o edición de su *Análisis de las sensaciones* decía: “La sensación del tiempo acompaña a toda sensación y no puede ser completamente separada de ninguna”,⁸⁵ y en general puede comentarse que existen diversas visiones de lo que implica la percepción del tiempo y podemos hablar de dos posturas fundamentales:

La primera, la del “reloj biológico” o “tiempo interno” representada por Hoagland (1993), Lecomte y Du Nouy (1973), Pieron (1952), y Treisman (1963) que afirma que hay algo interno que marca y determina nuestros diferentes ritmos, basándose en los estudios de condicionamiento que revelan que el animal es capaz de estimar con precisión el tiempo que dura su acción y el lactante humano es capaz de discriminar los ritmos y duraciones de las estimulaciones, e incluso el adulto, es capaz de juzgar la duración de algunos sucesos exteriores sin necesidad de depender de un reloj.

La otra teoría que se refiere más al aspecto cognitivo, está representada por Ornstein (1969) y Fraise (1967) quien como representante principal de esta corriente, propone una teoría basada en la idea de que “la evaluación del tiempo depende del número de cambios percibidos”.⁸⁶ Los partidarios de esta posición, niegan la existencia de un procesador temporal postulando como afirmó Fríase, “que la duración subjetiva depende de cuánta información no temporal haya sido procesada durante el intervalo a evaluar”⁸⁷, Robert Ornstein afirma que entre más compleja y mayor sea la información, se tiene un mayor alcance de almacenamiento, y esto requerirá un aumento de la duración subjetiva, por lo que puede entenderse que sus investigaciones revelan que entre mayor sea la necesidad de almacenamiento, mayor será nuestra sensación de duración del tiempo.

84 Olivier Houdé [et al.] *Diccionario de ciencias cognitivas: neurociencia, psicología, inteligencia artificial, lingüística y filosofía*, Buenos Aires, ed. Amorrortu, 2003, pp497, p. 439

85 Asociación Interdisciplinar Jose de Acosta. (Reunion 1994 : San Lorenzo de El Escorial, Madrid) *Op. Cit* p. 217

86 *Ibidem*, p. 439

87 *Ibidem*, p. 440

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Analizado esto, cabe comprender que para la psicología no puede haber una sola concepción de tiempo; si no lo hubo para las diversas corrientes de la filosofía, ni para las bien fundamentadas teorías físicas, tampoco será diferente para esta ciencia, al parecer la psicología se ocupa del tiempo desde diferentes perspectivas y cada perspectiva es aplicada de alguna manera a su objeto de estudio; a continuación, nos acercaremos a algunas de las diferentes maneras en que la psicología concibe el tiempo desde su objeto de estudio

Evaluación del tiempo

La evaluación del tiempo esta íntimamente ligada con la emoción; al evaluar qué temporadas de tiempo parecen al hombre más cortas o más largas, parece ser que las temporadas de días felices, en las que se relacionó mucho el placer son recordadas y experimentadas como más cortas que las vividas con displacer y complicaciones aún si ambos periodos, tuvieron la misma duración en tiempo objetivo; así mismo, aquellas temporadas donde hubo muy pocos cambios o variaciones, no ocurrieron acontecimientos que el sujeto considerara relevantes o importantes para su vida, serán evaluados como de duración mas corta.

Tiempo de reacción

Es el desfase constante que existe entre los acontecimientos del mundo y la reacción y percepción del sujeto ante tales acontecimientos; desfase que la psicología mide desde el momento en que ocurre el cambio hasta el momento que somos capaces de captarlo; “los seres humanos únicamente pueden experimentar el pasado inmediato. Antes de que cualquier cambio en el mundo pueda registrarse por un órgano sensorial o pueda interpretarse por el cerebro, deben pasar muchos milisegundos”.⁸⁸

La psicología considera la medición de tiempos de reacción, basándose en la operación mediante la cual, organizamos una respuesta que anticipará los cambios rápidos del mundo.

Benjamín Libet; un neurólogo de California explica en su libro *Mind Time: The Temporal Factor in Consciousness* que “nuestro cerebro tarda medio segundo de tiempo para que un estímulo pase del inconsciente al consciente; adquirimos conciencia de la realidad con cierto retraso respecto a la velocidad de los acontecimientos, tan sólo una vez que ha transcurrido medio segundo”,⁸⁹ por lo que todos los estímulos con

⁸⁸ Richard L. Gregory, [et al.] *Diccionario Oxford de la mente*, Madrid; Ed. Alianza, 1995, pp. 1234, p. 1124

⁸⁹ Eduardo Martínez, *El presente es inalcanzable para el cerebro*, [en línea] *Tendencias 21: Revista Electrónica de ciencia tecnología, sociedad y cultura*; 8 de Diciembre de 2004 http://www.tendencias21.net/El-presente-es-inalcanzable-para-el-cerebro_a485.html [Consulta: enero de 2007]

EL TIEMPO

una duración menor a este tiempo, son ignorados por la conciencia. Anterior a estos estudios, Libet demostró que nuestro cerebro toma decisiones aproximadamente medio segundo antes de haberlas asumido nosotros conscientemente. Así mismo realizó un estudio donde se estimulaba la piel de la mano derecha de diferentes voluntarios al mismo tiempo que la corteza cerebral izquierda, encontrando que los estímulos en la piel son captados por el cerebro medio segundo mas tarde que la acción estimulante en la piel, sin embargo, las sensaciones de la piel son “retrotraídas en el tiempo a cuando realmente ocurrió”⁹⁰ el estímulo, mientras que no existe el mismo mecanismo a nivel de la corteza cerebral de modo que aunque se podría suponer que la corteza cerebral “estaría más próxima a la <sede de la conciencia> que la mano”,⁹¹ tal parece que nuestra piel tiene la capacidad de regresar en el tiempo los estímulos recibidos para que sean captados al instante, mientras que nuestra corteza cerebral no.

En 1976, se realizaron unas investigaciones dirigidas por H. H. Kornhuber y algunos colaboradores en Alemania como Deecke y Grötzinger donde se registraron las señales eléctricas por medio de encefalogramas; el estudio reveló que “en algunos casos las células cerebrales comienzan a dispararse un segundo o más antes de que el movimiento físico comience realmente”,⁹² lo cual conlleva que el cerebro empieza a trabajar en una decisión antes de que el sujeto lo decida conscientemente. Al estallido eléctrico anterior a la decisión conciente se le ha dado el nombre de “potencial de disposición” por el filósofo Karl Popper y el neurofisiólogo sir John Eccles.

Ambos estudios fueron analizados por Penrose en su libro *La nueva mente del emperador* (1991), y revelan que si la conciencia se demora medio segundo mientras que también las acciones ocurren un segundo antes de que se tomen las decisiones concientes, pareciera que el tiempo de nuestras percepciones esta atrasado aproximadamente medio segundo, respecto al orden real de los acontecimientos ocurridos fuera de nuestra conciencia.

Tiempo psíquico

Por tiempo psíquico habrá de entenderse la duración vivida; esto es, la sucesión temporal de hechos relacionados con la serie de vivencias y su relación con la unidad de tiempo objetivo. Según estudios de Fraisse (1967), Walllance y Rabin (1960), Doob (1971). sobre la circunstancias de que depende el tiempo psíquico, parece ser que existen muchos factores que pueden influir en los resultados finales de la noción de tiempo psíquico y su relación con el tiempo métrico en donde han de considerarse

90 Paul Davies, *op. cit.*, p. 208

91 *Ibidem*,

92 *Ibidem*, p. 280

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

también el estado fisiológico del sujeto como su temperatura, si ha ingerido drogas, lo que había hecho antes, entre otras cosas.

Pueden considerarse como unidades de medida para el tiempo psíquico: el umbral de tiempo, que es la duración mínima perceptible, el umbral diferencial del tiempo que es el mínimo nivel de percepción de tiempo y la zona de indiferencia que sería el momento en que por más que se intente no puede percibirse, así como el *momento*; que es el mínimo lapso de tiempo percibido por el hombre; aproximadamente de 1/18 de segundo, por lo que se puede concluir que el momento presente humano tanto psicológica como fisiológicamente sólo puede tener una duración de fracciones de segundo. De modo que, parece que las impresiones subjetivas del tiempo varían de acuerdo a una multiplicidad de factores; en Filadelfia el psicólogo Stuart Albert, realizó un experimento donde pidió a voluntarios que estuvieran en habitaciones donde el reloj de pared había sido alterado ya sea para que funcionase al doble de su velocidad o a la mitad de su velocidad normal. Los voluntarios fueron completamente inconscientes del engaño “sus funciones mentales se adaptaron automáticamente al paso acelerado o retardado. Por ejemplo: se probó la memoria y se encontró que se desvanecía mas rápidamente para sujetos en el grupo acelerado que en el grupo retardado”.⁹³ Como puede verse, varios de nuestros procesos fisiológicos con relación a la percepción del tiempo son influenciados por nuestros procesos psíquicos, de modo que unos pueden fácilmente adaptarse a otros.

Podemos concluir que la percepción temporal y la estimación temporal, tienen diferencias abismales con lo que en el apartado anterior entendimos como tiempo físico o el tiempo medido por un reloj, aunque en ocasiones las conclusiones subjetivas que podemos hacer basándonos en nuestro “reloj interno”, sean extremadamente exactas no se puede decir que sucede así en todo momento. A efectos de lo estudiado en esta tesis, donde la comprensión del tiempo psicológico conlleva a un acercamiento a la experiencia del tiempo del espectador, se puede resumir que el tiempo en la vida psíquica del ser humano, no es percibido como un punto en el tiempo sino “como una pequeña duración”,⁹⁴ donde nuestra experiencia del tiempo siempre implicará no sólo la secuencia temporal de los sucesos de la realidad, sino también diversos factores de percepción que harán de nuestra experiencia del tiempo una especie de representación de la sucesión y duración de los acontecimientos, que ocurren al rededor de nosotros, en relación con el sentido que damos a la duración, al futuro, y a la sincronía y asincronía de los fenómenos.

⁹³ *Ibidem*, p. 283

⁹⁴ Jaques Aumont, *La Imagen*, España, ed. Paidós, 1992, pp. 336, p. 111

EL TIEMPO

1.1.4.- LA CONCEPCIÓN BIOLÓGICA DEL TIEMPO

Tiempo en seres humanos

Desde el punto de vista de los sistemas biológicos, la forma de integrarse al tiempo y al espacio es dependiendo de la velocidad de varios tipos de señales, principalmente del impulso nervioso, que es la más rápida de todas las señales y además tiene una gran gama de velocidades dependiendo de lo que busque la señal. Si un estímulo actúa sobre alguno de los sentidos, aumenta el número de señales que viajarán por los nervios hasta el cerebro y una variación de la intensidad de estas señales en el mundo exterior se traducirá al interior de nuestro organismo como una mayor o menor frecuencia de potencias viajando por los axones del nervio correspondiente, entre más cercano y más fuerte sea el estímulo en el exterior, el número de axones que participan en el intercambio de señales por unidad de tiempo será mayor; al llegar al cerebro todas estas diferentes frecuencias se interpretan “como diferencia de intensidad”,⁹⁵ y el cerebro los atribuirá ya a diferencia de distancia. El cerebro sólo recibe frecuencias, y las variaciones de tiempo de las señales, las atribuye al espacio al exterior del organismo.

El cerebro en su fase fisico-química se relaciona también con la temperatura, puesto que, ésta acelera los procesos químicos, nosotros como seres vivos, podemos experimentar el tiempo más rápido o más lento de acuerdo a la temperatura de nuestros procesos químicos, que es influida por la temperatura del exterior y pasa lo mismo con los procesos físicos, la velocidad de estos depende también de la temperatura y cuanto más caliente está el sistema, más rápidamente suceden las cosas y en consecuencia los pensamientos”,⁹⁶ podríamos decir que nuestro sentidos siguen la ley de Weber “la percepción sensorial de un cambio es proporcional al logaritmo del cambio”,⁹⁷ lo cual, según Cerejido, implica que mucho de lo que ocurre en el mundo exterior a nuestro organismo estará mediado por el cerebro y sus reacciones tanto químicas como físicas.

-Cronobiología y ritmos biológicos

La cronobiología es el estudio de “las estructuras asociadas al tiempo en el ámbito de los seres vivos (...) considerándolo no como un factor que interviene en su fisiología, sino afectando también a su comportamiento”.⁹⁸

95 Luis de la Peña [et al.] *DEL TIEMPO: Cronos, Freud, Einstein y los genes*, México ed. Folios, 1985, pp.159, p.55

96 Paul Davies, *op. cit.*, p. 200

97 Luis de la Peña [et al.] p. 56

98 Asociación Interdisciplinar Jose de Acosta. Reunion 1994 : San Lorenzo de El Escorial, Madrid), *op. cit.* p.120

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Se relaciona con los ritmos que hay en toda la naturaleza y a todos sus niveles, partiendo de la idea de que, todo organismo vivo posee una estructura temporal determinada.

Un sobresaliente modelo de ritmo biológico, son los ritmos cardiacos de cada uno de los seres vivos, dado que se apegan al ciclo de 24 horas y es de ayuda para entender a grandes rasgos la existencia de ritmos. El ritmo cardiaco como modelo de organización cronobiología se encuentra en la mayoría de los seres vivos, afectando la gran mayoría de sus funciones biológicas.

Se ha estudiado acerca de los ritmos cardiacos comprobando que sin importar lo primitivo o avanzado que pueda ser un organismo, los ritmos cardiacos tienen las mismas propiedades generales: son endógenos, son influidos por el ambiente, aunque su frecuencia es independiente a la temperatura del mismo, y dicha ritmicidad es hereditaria.

Con relación a posibles relojes biológicos en el organismo, se puede suponer que si los ritmos cardiacos son de naturaleza endógena, entonces nuestro organismo tiene estructuras capaces de mantener funciones rítmicas, sin necesidad de un punto de referencia temporal al exterior del organismo, biólogos interesados en esto proponen a modo de hipótesis que una célula en el organismo regulara el ritmo cardiaco.

1.2.- LOS MEDIOS Y LA CONCEPCIÓN SOCIAL DEL TIEMPO

Hemos reconocido ya diferentes ángulos de la concepción del tiempo para el hombre, ahora como parte del objetivo de esta tesis, indagaremos en el fenómeno del tiempo como antecedente para determinar sus características en la representación, abordaremos este fenómeno desde la perspectiva de la influencia de los medios de comunicación en la construcción de la idea del tiempo, explicando el modo en que el uso de los medios de comunicación a lo largo de la historia, ha cambiado la experiencia y concepción del tiempo en los individuos. Me baso en la idea de que, la aparición de nuevos medios participando en la construcción de las sociedades pueden influir en las estructuras de conciencia de las mismas, aún cuando dicha influencia no sea clara y visible desde la primera aparición de la nueva tecnología.

Pudimos ver en apartados anteriores, la opinión de Lowe al respecto de la existencia de tres factores que inciden en la percepción que son, primero “los medios de comunicación a través de los cuales se hacen evidentes las informaciones que llegan a los sentidos; segundo, la jerarquía misma de los sentidos; y el tercero, las presuposiciones epistémicas que ordenan y clasifican lo percibido”,⁹⁹ ya sobre el tercer factor hablamos anteriormente con respecto al tiempo, es de fundamental importancia considerar

99 César Gonzáles Ochoa, *op. cit.*, p. 6 Apud. D. Lowe, *Historia de la percepción Burguesa*, México, Ed. FCE, 1986, cap. I

EL TIEMPO

ahora, que son los aparatos para la comunicación los que mediarán la forma en que las sociedades accederán al conocimiento y la estructura de su vida cotidiana. Según explica Cesar González Ochoa en su libro *Apuntes acerca de la representación*, hubo un cambio radical con la invención de los tipos móviles de la imprenta que originó toda una nueva cultura, éste autor afirma, que antes de este cambio cultural, el intercambio de comunicación era predominantemente oral, de persona a persona. Entre las más sobresalientes características de la cultura oral, está el énfasis en la memoria; pues al ser transmitido todo conocimiento de manera oral, se encontraron maneras para obtener la permanencia en lo que transmitían, por medio de refranes o coplas que pudieran ser fácilmente memorizadas asegurando así, la transmisión del conocimiento.

El invento de los tipos móviles, dio paso a la cultura tipográfica, aún existiendo la escritura, se conservó una cultura oral, puesto que la escritura estuvo limitada a unas cuantas personas, y presentaba cierta dificultad de reproducción y comprensión para aquellos que no tenían acceso a ella, era un conocimiento sectario que no tenía la característica masiva que tuvo posteriormente la palabra impresa, puesto que por medio de ella, ya no era necesario que el vocero de la información estuviera presente como tenía que estarlo en la cultura oral. La palabra impresa permitía que los contenidos del conocimiento fueran independientes del sujeto portador de los mismos, abriendo la posibilidad a todo aquel que supiera leer de conocerlos logrando además, que dicha información traspasara la barrera del tiempo por la permanencia del material escrito durante muchas generaciones, evitando la necesidad de memorizar los contenidos.

Otro de los factores que según Lowe inciden en la percepción es “la jerarquía misma de los sentidos”, según la incidencia de uno u otro medio masivo en interrelación con la sociedad, habrá un desarrollo y una jerarquía mayor de uno sentido sobre que se irá definiendo de acuerdo al que sea más utilizado para acceder a la información.

En el caso de la cultura oral, el oído habría sido el sentido más importante; dice González Ochoa; “bajo el dominio de esta cultura se cree más en lo que se puede oír que en lo que se puede ver”,¹⁰⁰ lo cual está determinado, como ya se dijo; por la jerarquía o importancia que puede tener este sentido para acceder al conocimiento. A partir de la invención de la imprenta, el sentido que empezó a ganar más terreno fue el sentido de la vista, ya que fue necesario éste como fundamental contacto con los medios detentores del conocimiento; al respecto advierte González Ochoa:

En cada época, los sentidos se organizan jerárquicamente, y uno, o una combinación de ellos, se acentúa, aunque ninguno es autónomo. Cada uno tiene ciertos rasgos que lo identi-

100 César González Ochoa, *op. cit.*, p. 7

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

fican: el oído es el más continuo y permanente; es más cercano y sugestivo que la vista pues esta siempre propone un punto desde el cual se ve. El tacto es el más realista, por ello es el de la prueba, de la verificación. A diferencia de los demás, la vista establece una relación de distancia, o de juicio, porque se puede analizar y medir; ver es comparar. La combinación de todos los sentidos, que es distinta en cada cultura, da experiencias distintas de la realidad.¹⁰¹

Los factores anteriores, permiten observar como la percepción y concepción histórica del tiempo en las sociedades es alterada de acuerdo al modo en que, los medios de comunicación han dado una jerarquía determinada de los sentidos. De modo que, gracias a que los individuos han hecho a los diferentes medios parte de su vida incluyendo su funcionamiento en sus actividades cotidianas, han contribuido a que el sentido al que aluden cada uno de estos medios, sea más utilizado y se vuelva más indispensable que otro, produciendo en las sociedades una determinada percepción del tiempo, una tendencia a la rapidez o a la precisión, y una consideración específica del mismo. Los medios de comunicación mediarán las percepciones de cada sociedad y conformarán sus concepciones del mundo de tal modo que a lo largo de la historia, la sociedad habrá tenido interrelaciones distintas con los medios, y habrá dado una jerarquía determinada a sus sentidos, para poder tener unas percepciones determinadas y construir una cierta idea del mundo.

Antes de la aparición del alfabeto fonético, el sentido predominante para acceder a la información era el oído. Las culturas con esta jerarquía de los sentidos, al no haber interiorizado el alfabeto fonético, poseían características relacionadas a la interiorización del medio que en estas persistía, *la comunicación oral*. Marshall McLuhan se refiere a estas culturas como culturas audio táctiles. Serán culturas audiotáctiles, dice; tanto las meramente orales, como aquellas que apenas reciben la primera embestida de la aparición del alfabeto fonético.

La interiorización de la palabra hablada dará al oído la primordial jerarquía como fuente de conocimiento, éste será el sentido más desarrollado, La idea de cerca y lejos estará determinada en base a la intensidad sonora. Los espacios y tiempos estarán estructurados no desde un punto de vista único, sino de acuerdo a su relación sonora entre ellos y el espacio, implicará una interrelación de acontecimientos simultáneos.

Los esquimales como un ejemplo de cultura puramente oral, no consideran “el espacio como algo estático y, por tanto, mensurable; de ahí que no tengan unidades formales para la medición del espacio, del mismo modo que no conocen una división uniforme del tiempo”,¹⁰² lo que nos lleva a entender el por qué los modos de comu-

101 *Ibidem*.

102 Marshall McLuhan, *La galaxia de Gutenberg*, Madrid, Ed. Aguilar, 1972, pp.410, p.99

EL TIEMPO

nicación no alfabéticos a los que pertenecen todas las culturas audio-táctiles son simultáneos y discontinuos, no se parecen a una línea recta, no van una detrás de otro en un solo orden dada su simultaneidad.

En contraste a lo mencionado, en las culturas donde la jerarquía de los sentidos da preferencia al sentido de la vista; la estructura de pensamiento de sus individuos tiende a lo explícito, lo uniforme y lo secuencial; puesto que el sentido de la vista tiene un campo limitado y cerrado en el espacio y requiere de los movimientos secuenciales del recorrido para su conocimiento del mundo. Al respecto J. C. Carothers menciona en uno de sus artículos que, el niño occidental crece en un mundo de información visual que le lleva a estructurar su mente en términos de relación espacio-temporal, dice que “en cualquier medio occidental el niño está rodeado por una tecnología visual, abstracta y explícita, de tiempo uniforme y espacio continuo”,¹⁰³ de tal modo que, la estructura de los acontecimientos se dan partir de causas y efectos que se suceden unos a otros a manera de una línea. La vida compartida durante mucho tiempo basada en esta forma de conocimiento, estructura nuestra idea del tiempo y del espacio, como continuos y homogéneos.

En una investigación anterior sobre la influencia de los medios en la estructura de la idea del tiempo y del espacio, el sociólogo canadiense Harold Adam Innis (1894-1952), sugirió que algunos medios tienden a ser interiorizados como temporales, mientras que el uso de otros, genera tendencias hacia estructuras sociales que se rigen por lo espacial. Innis proponía, según cita McLuhan, una división de las culturas en espaciales y temporales en base a los medios que se utilizaran en cada uno, medios que dividiera en medios temporales y espaciales. Entre los medios que se interiorizan a manera de conformar sociedades que tienden al tiempo, pueden mencionarse; la comunicación oral, el pergamino, la arcilla y la piedra, que por su carácter de menor permanencia creaban una atención particular al tiempo necesario para transmitir una información; en cambio, son medios que generarán una tendencia al espacio aquellos de carácter duradero y ligero como el papiro y el papel, los cuales permitirán la diseminación, serán capaces de ampliar el espacio de cobertura de la información, y extender el territorio geográfico del poder económico. Esta clasificación se basa en la capacidad de los medios para transmitir un mensaje en una mayor o menor extensión de territorio y en un mayor o menor tiempo de acuerdo a sus materiales.

Innis comprendió que los medios de comunicación eran capaces de llegar al subconsciente de las sociedades imponiéndoles sus principios; su esfuerzo se basó en estructurar esta influencia en las culturas, proponiendo esta visión antropológica y cul-

103 *Ibidem* p. 31. Apud, J. C. Carothers, *Culture, psychiatry and written world*, *Psychiatry*, Noviembre de 1959

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

tural de los medios. Sus ideas fueron la pauta para que se estudiara la jerarquización de los sentidos a partir del uso de los medios, y se pudiera comprender su influencia en la construcción de la idea del tiempo en cada momento histórico, de acuerdo a la aparición y al uso de cada nuevo medio. La forma que mejor proporcionará al lector una idea de dicho proceso, es encontrar dentro de la corriente histórica, la forma en que la convivencia constante de los individuos con los medios de su época, generación tras generación, imprimió en cada caso una estructura de pensamiento acerca del tiempo determinada por los medios implicados a cada cultura.

La cultura Griega que se desarrollaba en la era de la comunicación oral, experimentó la transición de la jerarquización de los sentidos, entre el sentido del oído y el sentido de la vista. La prioridad del sentido del oído para conocer el mundo, fue lentamente suplantada por la aparición del alfabeto fonético, medio que en convivencia constante con la sociedad, inclinaría paulatinamente esta jerarquización de sentidos, de una sociedad audio-táctil a una sociedad inclinada hacia la visión y la linealidad, primeramente manifiesta en el arte de esta época, y hasta el imperio Romano en las esferas cívica y militar.

En relación con este proceso explica McLuhan:

Aquellos que padecen la primera embestida de una nueva tecnología, sea el alfabeto o la radio, responden muy intensamente por que las nuevas proporciones de los sentidos, establecidas inmediatamente por la dilatación tecnológica del ojo o del oído, ofrecen al hombre un sorprendente mundo nuevo, que evoca una nueva y vigorosa conclusión, o nuevo modelo de interacción entre todos los sentidos en su conjunto. Sin embargo la primera conmoción se va disipando gradualmente a medida que la comunidad entera asimila el nuevo hábito de percepción en todas las áreas de su trabajo y asociación. La verdadera revolución se produce en esa mas tardía y prolongada fase de ajuste de toda la vida social y personal al nuevo modelo de percepción establecido por la nueva tecnología.¹⁰⁴

En base a lo afirmado, la cultura griega sería más audio-táctil, la conciencia total por parte de los integrantes de ese tiempo se daría más adelante y se reconocería en su esplendor en la cultura romana, cultura que habría de integrar en su organización la prioridad hacia un nuevo sentido.

Aún cuando habían existido antes del alfabeto fonético otras formas de escritura como la escritura cuneiforme, los jeroglíficos y la caligrafía china, éstas se caracteri-

104 *Ibidem* pp. 37-38

EL TIEMPO

zaban justamente por expresar ideas mediante signos gráficos, su lectura no requería llevar al extremo el uso del sentido de la vista de línea en línea, si no que un sólo signo gráfico era capaz de representar una idea. En las formas de escritura diferentes al alfabeto fonético, no se requería de un proceso secuencial y sistemático para comprender la totalidad de las ideas expresadas, esto ocurriría hasta que aparecieron “una serie de símbolos visuales simples que representan sonidos elementales”,¹⁰⁵ llevaran a su mínima expresión los sonidos del mundo y los convirtieran en signos que al combinarse y unirse transmitieran sílabas, palabras e ideas. La existencia de una forma de escritura como el alfabeto fonético, terminaría por dar una estructura de carácter fijo a la idea del tiempo, que para las culturas orales existía en base a una estructura fluida donde se recuerda el pasado como muy cercano al presente dada la casi nula permanencia de registros.

Para la Edad Media, el medio primordial fue el manuscrito. Los manuscritos eran libros escritos a mano y adornados con oro y plata, sus pastas eran de madera cubiertas con piel y el material en que se escribía el contenido era pergamino o vitela, los cuales llevaban un proceso muy largo de preparación a partir de la piel de oveja, con un formato que a diferencia de el antiguo papiro, no tenía que enrollarse y permitió más opciones en colores y en diseño, estableciendo también características de lectura y de relación ergonómica muy diferentes a las que antes se habían estructurado de la mano del pergamino. En esta etapa, lo visual aún conservaba cierta relación con lo táctil, aunque se desvanecía drásticamente la preponderancia de lo auditivo.

La relación que se daba entre lo visual y lo táctil implicaba una marcada diferencia entre los cambios sociales que se produjeron a partir de la invención de la imprenta, en un cita de Goerges Poulet tomada de su libro *Studies in human time*, se describe cómo se daban las apreciaciones del tiempo de una época a la otra diciendo que para el hombre medieval, “no había solamente una duración. Había duraciones, alineadas una sobre la otra, y no solo en la universalidad del mundo exterior si no también en él mismo, en su íntima naturaleza, en su propia existencia humana”.¹⁰⁶ La conciencia del tiempo, como lo concebimos ahora ha tenido una formación de varios siglos, ya que en la lenta interiorización del alfabeto fonético y su estructura lineal, se podía aún percibir en la sociedad. el comienzo de la jerarquización de lo visual, aún con una fuerte interrelación con lo táctil.

Uno de los efectos del alfabeto fonético que señala McLuhan es que “una experiencia segmentada es tratada secuencialmente”, como se explicó arriba, la unión y combinación de sonidos segmentados en una sola secuencia, conforman el todo de

¹⁰⁵ Philip B. Meggs, *Historia del Diseño Gráfico*, México, Ed. Trillas, 1998, pp. 532, p.50

¹⁰⁶ Marshall McLuhan, *La galaxia...*, op. cit, p. 24, Apud. Georges Poulet, *Studies in human time*, Baltimore, ed. J. Hopkins Press, 1956, pp.363; p. 7

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

un discurso y representan el habla. Entonces, la conciencia empieza a aprender a sobrevivir en una supremacía de las unidades mínimas unidas una con otra para formar un todo, asumiendo la experiencia de lo vivido de manera secuencial. Simulando la secuencialidad de la lectura tipográfica, letra tras letra, se empieza a concretizar la posibilidad de un tiempo que instante tras instante ocurre en línea recta o en una sola dirección, tal como pasa con la lectura del alfabeto fonético, que a partir del advenimiento de la imprenta, encuentra el medio para ser interiorizado más rápidamente en la conciencia, consiguiendo que diversos filósofos se ocupen de describir la estructura lineal de la lectura, como un hecho dramático que describe también la estructura temporal de los individuos:

Dice Poulet, seguramente con ironía: retornar frustrado, a la miseria de la condición humana y a la tragedia de la experiencia del tiempo: en el mismo instante que el hombre alcanza su presa, la experiencia lo engaña, y él sabe que ha sido engañado. Su presa es una sombra. En el instante en que alcanza el instante, el instante pasa por que es un instante” [...] “¿Cómo podemos describir el principio de la identidad humana entre sucesiones lineales de momentos? El yo se ve obligado, tal es la discontinuidad de esos momentos tipográficos, a olvidarse de si mismo a cada instante, a fin de reinventarse, de reinventarse a fin de volver a ganar interés en si mismo; en breve, a realizar un burlesco simulacro de reacción continua, gracias a la cual cree que escapará a la constatación de que no es nada la realidad.¹⁰⁷

El efecto del alfabeto fonético al transformar el mundo audio-táctil en un mundo visual fue, tanto en física como en literatura, crear la falacia del contenido; lo cual puede explicarse de la siguiente forma: Si se considera al espacio visual como un artefacto creado por el hombre, partiendo de la idea de que mientras el espacio acústico es parte de la naturaleza por ser el espacio percibido por todos nuestros sentidos en interrelación igual, el espacio visual es una percepción dada por los ojos cuando éstos son separados de todos los demás sentidos. Las características inherentes al espacio visual son; el ser un “recipiente continuo, conectado, homogéneo (uniforme) y estático”,¹⁰⁸ esta forma de espacio es una abstracción y sólo puede ocurrir por medio del alfabeto fonético, según explica McLuhan no ocurre en ninguna cultura que no haya experimentado la interiorización de este.

Partiendo de esta explicación, si el espacio visual es un recipiente continuo en si mismo, este será siempre una figura menos un campo y creará la abstracción de que el espacio es un conjunto de figuras menos campos refiriendo a una constante idea de con-

¹⁰⁷ *Ibidem.* p. 353, Apud. Georges Poulet, *Studies in human time*, Baltimore, Ed. J. Hopkins Press, 1956, pp.363; p. 85

¹⁰⁸ *Ibidem.*

EL TIEMPO

tenido. Según Escribe Whittaker: Aristóteles consideró el lugar de un cuerpo como definido por la superficie interna de un cuerpo que lo contuviese: los cuerpos que no están contenidos dentro de otros cuerpos no están en ningún lugar, y, por tanto, el cielo primero o mas externo no está en ningún sitio, el espacio y el tiempo no existen mas allá de él. Llegó a la conclusión de que la extensión total del universo es finita.”¹⁰⁹ De modo que, de la mano de estas ideas pueden entenderse los supuestos físicos de la etapa Renacentista, a la que nos referimos en el apartado correspondiente, como producto de la idea de un mundo visual, donde todo esta contenido en algo, y el tiempo habría de ser un tiempo absoluto, que se fue construyendo lentamente desde la época de los Romanos, quienes fueron los primeros en experimentar con la arquitectura de espacios cerrados, dada su inclinación hacia lo visual, o bien, en los mapas de Ptolomeo regidos por una red rectilínea que delimitaba un espacio “abstracto, uniforme, lineal, homogéneo y geométrico”.¹¹⁰ En adelante, y gracias a la participación del alfabeto fonético, los científicos explicarían el espacio como una figura sin campo, estático y no modificado por su contenido y al tiempo de igual modo como abstracto, homogéneo, uniforme y recipiente.

Cuando en Europa se pasaba de la Edad Media al Renacimiento y la demanda de libros crecía, la recién surgida clase media al igual que los estudiantes, retiraron del monopolio de la alfabetización al clero. Para el año 1300, después de que se había conseguido una optima producción de papel, los primeros indicios de la técnica que propagaría la cultura tipográfica llegaron desde China hasta Europa, en forma de impresión en relieve de imágenes grabadas en bloques de madera que se reproducían en papel, en esta técnica la página entera de cualquier libro se grababa en relieve en un bloque de madera y posteriormente se imprimía a manera de sello. La demanda continuaba aumentando y varios países buscaban la manera de optimizar la técnica, hasta que Gutenberg en 1650, en Alemania logró imprimir el primer libro producto de la impresión con tipos móviles.

La llegada de la imprenta tuvo influencia a gran escala, estructurando la jerarquía de los sentidos y conformando una sociedad que por mucho tiempo daría especial preferencia al sentido de la vista, separando por completo a las culturas audiotáctiles de aquellas que en adelante caminarían hacia lo visual de la mano de la letra impresa, puesto que, fue a partir de esta época que se tuvo el medio preciso para poder llevar la tipografía a muchas personas, se abrieron las puertas a los autores particulares, reconocidos en el espacio y en el tiempo; el énfasis de la permanencia sería mayor en esta época, estructurando una cultura que generaría relaciones concretas y tangibles entre presente, pasado y futuro.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 358 Apud, Edmund Whittaker, *Space and spirit*, Hinsdale (Illinois), Ed. Henry Regnery, 1948 p 79

¹¹⁰ Marshal McLuhan [et. al], *Las leyes de los medios: La nueva ciencia*, México, Ed. Alianza y CONACULTA, 1990, p.23p; p.36

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Marshall McLuhan dedica todo un libro a tratar los efectos del alfabeto fonético y la imprenta en la cultura de occidente, y escribe que “después de Gutenberg, la nueva intensidad visual requiere luz sobre todas las cosas. Y la idea de espacio y tiempo cambiará, y uno y otro serán considerados como receptáculos que han de llenarse con objetos y actividades”,¹¹¹ se tendrá una obsesión particular por el punto de “vista” y todo dependerá de nuestros ojos, habrá una preocupación por la tercera dimensión y la aparición de la perspectiva lineal.

La manera en que la propagación del alfabeto fonético por medio de la imprenta influyó en la percepción del sentido del tiempo está relacionada con la imprenta, que llevaría el sentido de la vista a su límite pues las letras en un caja cerrada obligaban a concentrar el campo visual y a leer de manera lineal de izquierda a derecha, con respecto al cambio en el sentido del tiempo;

Es el efecto necesario que se produce al sacar el modo visual de la red en que ordinariamente esta mezclado con la red audio táctil de lo sentidos. Es este proceso provocado por la experiencia de la alfabetización fonética, lo que hace remontarse a las sociedades desde el mundo del espacio y del tiempo cósmicos y sagrados, hasta el espacio destrabado o profano y hasta los tiempos del hombre civilizado y pragmático.¹¹²

De tal modo, que el alfabeto fonético implicó una visión social específica del tiempo; la alteración de la proporción entre los sentidos substituye “el punto de vista estático por la intuición o penetración en la dinámica casual”,¹¹³ como anteriormente se dijo, llevará a las personas a coexistir en un mundo lleno de causas y efectos, aislando el sentido de la vista de una relación equitativa con los demás sentidos, que según McLuhan provocará que la razón quede aislada del tiempo exterior; formando una conciencia interior separada de la duración de las cosas “y aún de la de los modos de su existencia”,¹¹⁴ lo cual termina por manifestarse en una existencia sin duración donde el momento presente se considera tan solo un instante.

Todas aquellas culturas que pasaron por la experiencia de la letra impresa tuvieron que sufrir una especialización de los sentidos que les conllevaría una experiencia específica de la duración y una asimilación dada del instante, la manifestación de este fenómeno, se puede encontrar a varios niveles de la cultura creando hábitos que persisten en cada uno de los sentidos, en el modo de hablar, en nuestras sensaciones y en la organización de nuestro espacio y nuestro tiempo en la vida diaria, así como en nues-

111 Marshall McLuhan, *La galaxia...*, op. cit, p. 157

112 *Ibidem*, p. 78

113 *Ibidem* p. 308

114 *Ibidem*. pp. 342-343, Apud. Georges Poulet, *Studies in human time*, Baltimore, Ed. J. Hopkins Press, 1956, pp.363; p 13

EL TIEMPO

tras creencias, tal como ocurre con la idea de progresión en una secuencia narrativa, la tendencia hacia poner una cosa debajo de otra o dentro de otra puesto que “el código escrito lleva para el lector la experiencia del contenido que es el habla”,¹¹⁵ que nos lleva a asimilar a la escritura alfabética como el recipiente donde caben todas las ideas en orden progresivo. La aparición del alfabeto fonético dió un recipiente material y progresivo a las ideas, también un orden lineal y orden de contenido que se manifiesta en todas las actividades de la sociedad que reaccionaba a la embestida de este medio, pues parece ser, que la visualización de las secuencias cronológicas, así como la línea narrativa de la literatura, la perspectiva en la pintura, o la armonía tonal en la música, señala una disociación entre lo visual y los otros sentidos. Mientras que lo visual es explícito, uniforme y secuencial como explica McLuhan, lo auditivo es simultáneo y discontinuo.

Según Charles Knight la imprenta “creó una victoria sobre el tiempo y el espacio [...] El tiempo (la distancia) se redefinieron bajo la influencia, primera del ferrocarril y el buque de vapor y luego de un conjunto de nuevos medios: telégrafo, radio, fotografía y cinematógrafo”,¹¹⁶ más adelante reconoceremos en estos otros medios como se interiorizó esta victoria sobre el tiempo y el espacio.

El periodo de tiempo comprendido entre los siglos XVI, XVII y XVIII terminando justo antes de la revolución industrial, se caracteriza por haber vivido el auge de la imprenta y por una sociedad estructurada en base a este medio. En este periodo, la comunicación comenzaba a tomar su lugar, términos como información, educación y entretenimiento tomaban giros de importancia, dados los acontecimientos históricos de aquellos momentos, estos términos se hacían partícipes de la conformación social de Europa, todos estos sucesos interrelacionados preparaban para la nueva investida de tecnología que ya se avecinaba. Otro gran cambio en la concepción temporal influenciado por la oleada de medios que llegaría junto con la electricidad y la revolución industrial y con esto la revolución de las comunicaciones, de las que el transporte encabezara la primera fase, fungiendo como eslabón entre la cultura que solo sabía de un mundo de textos y aquella que empezaría a construirse, luego de la electricidad.

Como primer eslabón <la revolución del transporte> puede notarse en la aparición de nuevas tecnologías de transporte; para el año de 1846, fue el apogeo de los veleros en Gran Bretaña, en 1880 la energía a vapor da paso a la electricidad, en 1881 aparece el primer barco de acero y luz eléctrica, y alrededor de 1887, estos importantes medios de transporte cuentan ya con faros eléctricos. De la mano de esta revolución un nuevo concepto de tiempo empezaba a formarse. A finales del siglo XVIII y comienzos del XIX, éstos medios se integraron de lleno a la sociedad

¹¹⁵ *Ibidem* p. 108

¹¹⁶ Asa Briggs, Peter Burke, *De Gutenberg a internet: una historia social de los medios de comunicación*, Madrid, Ed. Taurus, 2002, pp. 425 p.123

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

y estructuraron características para el concepto de tiempo; se establecieron zonas o usos horarios estandarizando a la sociedad de toda Europa y del mundo a un tiempo único; en su libro *De Gutenberg a internet*, Assa Briggs y Peter Burke describen las negociaciones que dieron unidad al tiempo en el mundo:

Las diferencias de hora local desaparecieron, aunque no a la vez ni en todas partes [...] En 1884 se reunieron en Washington los representantes de veinticinco países y tras considerable debate se adoptó el sistema de husos horarios que tenía por meridiano de origen el que pasaba por Greenwich, sistema que ya había adoptado Gran Bretaña, Suecia, Canadá y E.U, Francia, que se oponía a la elección del meridiano británico, no se unió hasta 1919.¹¹⁷

El análisis de la participación de los medios en la idea del tiempo, quedará más claro si profundizamos en algunos medios que modificaban la vida y las ideas de los individuos de esta época:

Ferrocarriles

El vapor parecía el comienzo de todo, y con esto, el comienzo de uno de los medios de transporte que más participaría en la idea del tiempo que las personas se formaban. El ferrocarril implicaba la conquista de la velocidad; superaba a cualquier medio de transporte antes conocido. Más veloz que el caballo y con una capacidad de transporte aún más grande, ésta gran máquina permitió a la sociedad viajar en el tiempo; según Assa Briggs y Peter Burke “En la gente de un pueblo creado por el ferrocarril, se advierte un nervio en el paso y una precisión en el lenguaje imposibles de encontrar en una ciudad accesible sólo a un conductor de diligencia”,¹¹⁸ y afirma Benjamín Taylor “la locomotora es un educador cabal. Enseña a todo el mundo esa virtud que llamamos puntualidad. No espera a nadie. Demuestra cuán valiosa criatura es un minuto en la economía de las cosas”.¹¹⁹

Automóviles

En la última década del siglo XIX, surge otro importante medio de transporte que llevaría aquella experiencia de la reducción del espacio y del tiempo a la sociedad gracias a la velocidad descrita en el ferrocarril, pero en este caso, a un ámbito individual en el que nunca antes se había encontrado, ya el ferrocarril llevaba a las personas en conjunto de un lugar a otro, pero el automóvil conseguirá que esta expe-

117 *Ibidem* p. 150

118 *Ibidem* p. 142

119 *Ibidem*

EL TIEMPO

riencia se redujera a un sector más íntimo, dio la oportunidad al individuo de ampliar su reducido campo de acción en la vida cotidiana, reduciendo las velocidades sin la necesidad de apegarse obsesivamente a una hora en el tiempo, como ocurría con el ferrocarril, primer signo de la exactitud y la precisión. El automóvil no tenía una hora indicada de salida, ni de llegada, tal como el carruaje de los primeros tiempos, era un vehículo individual, pero con la nueva experiencia de velocidad que ya el ferrocarril había dejado asentada.

Para 1906, las posibilidades tecnológicas de este invento le llevaron a rebasar el límite de 200 kilómetros por hora y con la aceleración del mismo, pareció haberse acelerado un tanto el ritmo de la vida cotidiana en aquel momento. Este medio, gracias a su carácter individual, a diferencia de muchos de los que veremos en este apartado, se hizo parte de la vida urbana, y aun mucho después de que fuera considerado por los futuristas como objeto de inspiración para sus obras el automóvil perdura hoy, siendo uno de los medios más populares para la reducción de la distancia y del tiempo (una reducción muy aparente en nuestros días y en nuestras ciudades pobladas de autos); un medio con muchas de las cualidades de otros medios de transporte, pero dispuesto a su uso, sin importar la hora, el momento y el lugar; fue desde sus inicios un medio que dió, a quien lo poseyera, no solo las bondades de la reducción del tiempo, sino además el poder de tránsito que con la llegada del ferrocarril aún no se había obtenido.

Aeroplano

El aeroplano fue de los diversos medios para el recorrido de las distancias, uno de los primeros que daría al hombre el dominio de los cielos; en 1903, Orville Wright realizó el primer vuelo en un aeroplano de motor, entonces no solo las fronteras del tiempo si no las de las posibilidades humanas fueron traspasadas por la sociedad.

Su aparición implicaba la supresión de todas las distancias, ya que por medio del dominio del cielo, no solo se acortaba la distancia a manera del ferrocarril o del auto si no además, se disminuía la necesidad de creación de caminos de construcción de vías, de explorar terrenos inhóspitos para construir accesos a los medios de transporte. El aeroplano evitaba todo ese transcurso de tiempo que había que esperar simplemente para poder acceder a nuevos destinos; no solamente reducía las distancias y considerablemente el tiempo durante su trayecto, también se acercaba mucho más a la instaneidad, disminuyendo como nunca antes el tiempo invertido para el traslado

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

de un lugar a otro.

Luz eléctrica

“En 1879, Tomás Alva Edison, inventor de la luz eléctrica mantuvo encendido el primer foco eléctrico durante tres horas y media”,¹²⁰ situación que a la larga, conseguiría desvanecer la diferencia entre día y noche, y sería la fuente de energía de muchos medios de comunicación que con sus aportes darían a la sociedad una forma completamente distinta de interpretar el tiempo. Bajo la idea de McLuhan, de los medios como extensiones del hombre, puede decirse de la electricidad fungió como extensión de nuestros ojos. Para comprender esto, basta imaginarnos en un entorno totalmente oscuro con una pequeña lámpara en nuestras manos e imaginar como cambia la experiencia del alcance de nuestra visión. La llegada de la luz eléctrica ampliaría en mucho las horas productivas del día, y por tanto, la experiencia del paso del tiempo.

Telégrafo

Descubierto en 1889 como el primer fruto de la electricidad, el telégrafo influyó profundamente la conducta de la humanidad, ya que gracias a éste, ahora no solo el cuerpo, si no también la información podía superar fronteras de espacio y de tiempo antes no imaginadas. El uso del telégrafo permitía hacer toda relación política, toda comunicación; en el mismo momento en que los acontecimientos tenían lugar y a kilómetros de distancia, si esta época de descubrimientos es una época de velocidad, el telégrafo aceleró toda comunicación, igual que el ferrocarril aceleró todo movimiento permitiendo que, poco a poco, esta sociedad experimentara la aparición de estos medios en sus percepciones, en la naturaleza de sus valores y en la estructura de su economía, convirtiendo lentamente en un valor fundamental la información, la velocidad y el tiempo.

Teléfono

En marzo de 1876, en la misma tesitura de esta revolución de medios, Alexander Graham Bell (1847-1922) presenta el teléfono, (palabra usada primero en 1796 para un medio de comunicación puramente acústico). Según la *Scientific American* en 1880 “el teléfono inauguraría una nueva organización de la sociedad”,¹²¹ donde cualquier persona sin importar la distancia podría comunicarse con otro de punto

¹²⁰ Josefina Alcazar, *La cuarta dimensión del teatro: tiempo, espacio y video en la escena moderna*, México, ed. INBA, CNIDIT Rodolfo Usigli, 1998, pp. 135m p. 12

¹²¹ Asa Briggs, Peter Burke, *op. cit.* p.164

EL TIEMPO

a punto sin necesidad de interrumpir sus actividades. En un principio sólo era posible realizar llamadas locales, en 1920 se establecieron llamadas internacionales que demoraban solo si se realizaban de un continente a otro 14 minutos; para 1830 ya únicamente dos minutos y medio, y en 1940 sólo un minuto y medio, hoy en día el teléfono, como extensión del oído y la voz, ha conseguido la instantaneidad, pues permite que viaje la comunicación a una velocidad superior a cualquiera de un medios de transporte. La sociedad de principios del teléfono, viajaba a una velocidad casi instantánea y con una calidad de realismo mucho más icónica que la que proporcionaba el telégrafo. Al disminuir de esta manera las distancias, el teléfono estructuraba y distribuía el ya universalizado tiempo insertándose en una sociedad de la rapidez. Josefina Alcázar, en su libro *La cuarta dimensión del teatro*, escribe sobre este medio que “a diferencia del avance de los medios de transporte que cambian la proximidad de los lugares, al reducir el tiempo para ir de un lugar a otro, el teléfono te lleva a cualquier lugar en milisegundos”,¹²² lo cual permite aún en nuestros días unir tiempos presentes muy distantes.

Fonógrafo

En 1887, Tomás Alba Edison ideó el fonógrafo siguiendo un esquema similar al del telégrafo y el teléfono, proponiendo un aparato que podría grabar y reproducir la voz humana con el fin de hacer llegar mensajes orales a lugares donde no podía llegar la red telegráfica, sin embargo, no llegó a usarse de este modo, al público le interesó más la posibilidad de poder reproducir que de poder grabar, así que, en 1888 un inventor de origen alemán, Emile Berliner, propuso un aparato con estas funciones, el gramófono o máquina de discos.

El fonógrafo fue el primero de todos éstos inventos para la comunicación que entró en el seno familiar; con el propósito de entretener a raíz de la posibilidad de grabar y reproducir, la comunicación oral ahora podía “atravesar las barreras del tiempo para fijarse en la memoria de los vivos y de los aun no nacidos, renaciendo en cada escucha un sonido proveniente del pasado”,¹²³ así que, de la mano de este medio no solo se disminuía la distancia y se acortaba el tiempo, también se conservaba parte del tiempo de vida; se lograba la trascendencia. Este aparato no anulaba el tiempo, pero lo detenía.

Radio

Instantánea, gratuita y sin restricciones, la radio como medio de comunica-

¹²² Alcázar Josefina, *op. cit.* p. 15

¹²³ Diego Levis, *La pantalla ubicua: comunicación en la sociedad digital*, Buenos Aires, Ed. Ciccus. La Crujía, 1999, pp.23, p. 41

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

ción de punto a punto, abierto a todos los que tuvieran un aparato que podría estar construido por ellos mismos, fue para 1922 el pilar de la muy cercana sociedad de masas. Para este año, con cientos de emisoras de radio con más de 4000 receptores, remplazó al fonógrafo como aparato para el entretenimiento, por primera vez, millones de personas escucharían simultáneamente las mismas noticias, los mismos textos.

La conformación de este invento se remonta a los tiempos de James Clerk Maxwell (1831-1874) quien en 1864 formuló las ecuaciones matemáticas relativas al campo electromagnético. En la generación siguiente Heinrich Hertz (1857-1894), corroboró experimentalmente esta teoría, pero ambos murieron jóvenes como para llegar más allá en el sendero hacia la radiodifusión. Oliver Lodge nacido en 1851, demostraría las ondas hertzianas y en 1895 inventaría un receptor de estas ondas que consistía en un tubo de limaduras de hierro. En varios lugares se hacían experimentos al respecto, así que para julio de 1896, cuando Guglielmo Marconi (1871-1937) llegó a gran Bretaña para mostrar lo que llamaba “progresos en la transmisión de impulsos y señales eléctricas”,¹²⁴ aunque su ideas fueron menospreciadas, porque según la audiencia sólo repetía los experimentos que se venían haciendo sin proponer nada nuevo, pudo aliarse con sir Henry Jackson, al lado de quien experimentó en la flota británica; con el fin de conseguir nuevas maneras de señalizar a parte del telégrafo, solo que al poner en práctica éstos experimentos ocurrió que los mensajes podían ser captados por otras personas a quienes no estaban dirigidos, lo que resultaba un grave inconveniente a nivel militar. Tal como muchos medios de comunicación, la radio comenzaría como una herramienta para la comunicación militar que luego entraría a los hogares. Para ese momento, diversas emisoras lanzarían al aire información referente a boletines meteorológicos, mas tarde, radio conciertos emitían sus señales para ser atrapadas por algunos usuarios en sus hogares que contarán con uno de estos aparatos, a raíz de esta pronta difusión de la utilidad de la radio, surgió una ley que prohíbe la existencia de emisoras no autorizadas dejando clara la diferencia entre emisor y receptor. Los aparatos se construían en casa y la forma de escuchar las emisiones pegaba al usuario a unos audífonos, con el paso del tiempo, empezaron a distribuirse aparatos que incluían en vez de los audífonos una bocina que abría la comunicación a muchos escuchas con solo un aparato.

Si el ferrocarril abrió las puertas a la idea de la puntualidad y la exactitud y a una vida regida por la medición del tiempo, la radio redundaría en ello, transmitiendo a

124 Asa Briggs, Peter Burke, *op. cit.* p. 175

EL TIEMPO

una hora precisa, en la que usuarios en diferentes lugares se reunirían para escuchar la señal, que entre sus múltiples contenidos y objetivos tenía el de “dar la hora”. En una sociedad que se respaldaba del tiempo y que vivía a tiempo, la radio emitía su programación en horarios precisos, y recordaba a sus usuarios el tiempo transcurrido y el tiempo restante de cada día. A este respecto Jacques Perriault menciona:

Cuando en la década de 1920 se decidió que el ferrocarril que iba de París a Burdeos no parara por Libourne, los alcaldes de la región solicitaron que se les instalara una emisora de radio para que diera la hora. Uno de sus pesares era, en efecto, no poder oír el ruido y el silbato del tren que hasta entonces marcaba la vida del pueblo. En su lugar lo haría la radio.¹²⁵

Con el tiempo fue primordial tanto para los radioescuchas como para las emisoras no sólo informar, además divertir, la radio comenzaba a trazar el sendero hacia el entretenimiento, que construían por su parte, cada uno de estos adelantos científicos y tecnológicos, y además, llevaba a sus usuarios a la naturaleza temporalizada de una nueva época donde se coexistía con el irremediable paso del tiempo, que para entonces se unificaba y era un tiempo compartido por una extensión cada vez mayor de personas y de ciudades, que poco a poco se convertiría en un tiempo unificado y mundial, un tiempo absoluto. En palabras de Jacques Perriault “la necesidad de convertir en rito la medida del tiempo que antes se satisfacía escuchando el angelus o el paso de los trenes se fijó luego en la radio y hoy lo hace en los programas de actualidad de la televisión”.¹²⁶

Cámara fotográfica

En la experiencia del hombre moderno se incluía “la instantánea mental, la secuencia de momentos de la experiencia detenidos y asilados que anticiparon el cine”¹²⁷ y que conformaban una también muy particular experiencia del tiempo. Si con el ferrocarril el hombre podía <viajar en el tiempo> con la cámara fotográfica podía detenerlo. Este medio sería tal vez, el primero capaz de registrar la realidad conservando en sus dos dimensiones lo más posible de su naturaleza icónica, y el primero que acercaba al hombre a detentar y a ser conciente del instante, de ese instante tipográfico que tanto se persigue en occidente. En palabras de Diego Levis:

“La imagen fotográfica establece siempre una conexión entre dos instantes de tiempo, aquel en que ha sido captada y aquel en que es mirada. Un puente en el tiempo que también

¹²⁵ Jacques Perriault, *Las máquinas de comunicar y su utilización lógica*, Barcelona; Ed. Gedisa, 1991, pp. 229, p. 138

¹²⁶ *Ibidem*, p. 139

¹²⁷ Marshall McLuhan, *La galaxia...*, p. 343

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

lo es en el espacio [...] puede acercarnos a paisajes no visitados, a objetos desconocidos y a rostros y cuerpos nunca antes vistos”.¹²⁸

Una sociedad embestida por este medio viajaría por primera vez en el espacio cruzaría de modo virtual distancias nunca antes recorridas en un “instante,” y conservaría la magia misma del instante vivido.

Este descubrimiento pasó por una serie de búsquedas que al final lo conformaron. Desde que en 1829 Louis Daguerre quien perfeccionó y difundió la foto como medio de comunicación desarrolló las primeras imágenes fotográficas impresas precisas llamadas Daguerrotipos, hasta que finalmente en Febrero de 1839 Daguerre, Talbot y Sir John Herschel trabajaron para encontrar mejores maneras de fijar la imagen, es como por fin se le dio nombre a este sistema.

En esta breve exposición observamos la particular influencia que algunos medios han tenido sobre la idea del tiempo. Lo que McLuhan señalara como *La galaxia de Gutenberg* se disolvería, según afirma, en 1905 con el descubrimiento del espacio curvo, porque se dejaba de lado la idea de tiempo absoluto y lineal. Para 1914 términos como sociedad de masas o cultura de masas empezaban a ser usados más comúnmente en Europa, en este siglo aparece el consumo y junto con él otro concepto, sociedad de consumo, término que se construyera en base a la influencia de la publicidad tanto en la opinión pública como en las decisiones de consumo, convirtiéndola en toda una “institución cultural” para finales del siglo XX.

Los medios de transporte que precedieron a los medios de comunicación de masas; reunían a las personas para ser transportadas de un lugar a otro con la mayor velocidad posible, los medios de comunicación de masas llegarían a un mayor número de personas con la consigna de transportar información con la mayor velocidad posible, los medios de transporte llevan individuos de un lugar a otro, los medios de comunicación de masas llevan información de un lugar a otro, igual que sus antecesores, son construidos bajo la obsesión de la inmediatez y la economía en el tiempo; la convivencia con estos interiorizará en sus usuarios una estructura temporal, una forma de vivir el tiempo y una manera de representarlo.

128 Diego Levis, *Op. cit.* p. 46

2 LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO

2 LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO

2.1.- LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN LAS ARTES

En el apartado anterior, se puso en evidencia la forma en que los medios fueron interiorizados en las sociedades de cada época para construir una forma específica de percibir el tiempo, es momento de adentrarnos en la forma en que este tiempo percibido ha sido representado en las artes; ya que estas formas de representación serán claro antecedente de las formas de representación audiovisual del fenómeno del tiempo y su comprensión; será de gran ayuda para establecer las cualidades de la representación del tiempo real en medios audiovisuales, y las condiciones en que debe entenderse este término. Las formas de representación que se tratarán más adelante, son la introducción a la forma primera de lo que el cine, la televisión o el video tomarán en cuenta para partir hacia la construcción de sus propios códigos, y de su propio intercambio de ideas con su público.

En su libro *Música, sociedad y educación*, Christopher Small desarrolló algunos postulados acerca de la función del arte y la ciencia en las sociedades, al profundizar en estas divergencias, Small desglosa las principales características del arte como forma de representar nuestra experiencia del mundo, las características a las que se refiere, son lo que hace de vital importancia un estudio de los modos de representación del tiempo en el arte, veremos pues estas características y luego redundaremos en esta idea.

Small afirma que el artista constantemente explora su realidad por medio de ordenar sus percepciones y hacer un modelo de esta. Al referirse al modo en que se dan las importantes transformaciones sociales a lo largo del tiempo, explica que éstas no se dan solo “en el nivel de las opiniones y los conceptos conscientes [sino también...] en el de la percepción y los hábitos de pensamiento, con frecuencia inconscientes, sobre los cuales basamos nuestro discurso y nuestra acción de todos los días”.¹²⁹ Dice también que los grandes cambios del arte occidental en el siglo

129 Small, Christopher, *Música, sociedad y educación*, México, ed. Patria, CONACULTA, 1991, pp. 228; p. 14

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

XX, “son metáforas de cambios que todavía apenas y están latentes en nuestra cultura”.¹³⁰ Estas ideas fungen como fundamentales puntos de vista respecto al arte. Si como afirma Small, el arte sirve como metáfora de la realidad, entonces, conocer las diferentes formas de representación del tiempo en el arte nos llevará necesariamente a conocer acerca de la experiencia del tiempo. Dicho esto, observemos cómo las disciplinas artísticas representan el tiempo; primero en forma general, y posteriormente puntualizando en las formas de arte que más sirvan como antecedente a los medios de los que nos ocupamos, pues aunque en principio, cualquier disciplina artística sucede en el tiempo y posee dimensiones del tiempo, solo algunas de estas disciplinas nos guiarán en el estudio de la representación del tiempo en los medios audiovisuales.

A continuación, se presentarán dos clasificaciones generales de distintos autores que proporcionan una división de las dimensiones temporales de la obra de arte y de su forma de representación del tiempo; al final de este apartado se proporciona un cuadro, donde el lector podrá encontrar a modo de resumen una síntesis de los diversos aspectos de la representación del tiempo en las artes estudiadas.

La primera de estas clasificaciones es explicada por Manuel López Monroy en su tesis *Tiempo y Movimiento en algunas Manifestaciones de las Artes Visuales*, donde define dos dimensiones del tiempo para la obra de arte, citando a Eco y a Calabrese, un Tiempo de la expresión y un Tiempo del Contenido; estudiando la fuente que se proporciona encontré lo siguiente:

El tiempo de la expresión.- Es la capacidad propia de las disciplinas artísticas de existir en el tiempo, aludiendo tanto al autor y su proceso creativo como al espectador y su tiempo de recorrido o contemplación de la obra.

El tiempo del contenido: Es definido como la “capacidad de la obra para representar el tiempo”¹³¹, sobre todo en las obras donde se presente una “serie temporal de hechos”¹³².

Estas dos dimensiones temporales son inherentes a cualquier obra de arte que exista en un tiempo y momento dados, pero, solo en una de estas dos dimensiones sucede la representación, y dicha dimensión es el tiempo del contenido.

Más a profundidad, Etienne Souriau, en su *Enciclopedia Estética*, describe 5 dimensiones del tiempo en la obra de arte de acuerdo a la estética, que son: El tiempo

130 *Ibidem*

131 López, Monroy, Manuel Elías, *Tiempo y Movimiento en Algunas Manifestaciones de las Artes Visuales*, [Tesis Maestría (Maestría en Artes Visuales (Pintura)] México, UNAM, ENAP, 2003, pp. 158, p. 6

132 *Ibidem*

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

como objeto estético, el tiempo como dimensión de la obra de arte, el tiempo de la contemplación, el tiempo diegético y el tiempo expresado.

Tiempo como objeto estético: Aludiendo al tiempo como tema, el autor explica que “son incontables las obras que tienen como tema el paso del tiempo y el tiempo en sí, por tanto a este respecto ya se puede considerar al tiempo como objeto estético”,¹³³ es decir, como tema central de la obra.

Tiempo como dimensión de la obra de arte: A este respecto Souriau describe dos vertientes al considerar al tiempo como dimensión de la obra de arte, *el arte en el tiempo y la conservación y la transformación de la obra en el tiempo*:

El arte en el tiempo.- Se refiere a la dimensión material del tiempo de la obra de arte, que puede ser de carácter simultáneo o sucesivo. Así algunas obras existirán simultáneamente en todas su partes; tal como las partes de una obra arquitectónica, una escultura o una pintura; mientras que otras sucesivamente, ya que sus partes no pueden existir de manera simultánea, pues “lo sucesivo tiene lugar a través de un tiempo de duración”,¹³⁴ que permitirá la existencia de efectos de encadenamiento, continuidad, ruptura o contraste tal como ocurre en el teatro, en la literatura o aún en el cine. En general, todas las artes, tanto si existen de manera simultánea como si existen de manera sucesiva tienen una velocidad de desarrollo; los audiovisuales, cine, televisión y video, son, obras sucesivas.

La conservación y la transformación de la obra en el tiempo, explica que la obra de arte, tenga o no un desarrollo temporal en el tiempo material e histórico, se refiere a la existencia de sus materiales, de acuerdo a su capacidad para mantenerse con los años, y asimismo a su capacidad para resistir los cambios históricos y estilísticos, conservando un lugar en el gusto de las personas.

Tiempo de la contemplación: Aún teniendo la obra una naturaleza simultánea, la forma en que ésta es contemplada no es simultánea, esta dimensión del tiempo en la obra de arte se refiere al tiempo de recorrido en que el observador mira la obra, de modo que, por ejemplo; tratándose de obras de tres dimensiones cuyas partes existen simultáneamente, el observador necesariamente requerirá un tiempo de recorrido sucesivo para contemplarla en su totalidad.

Tiempo diegético: Se entiende por tiempo diegético el tiempo construido al interior de la obra de arte, el tiempo diegético es un tiempo que existe solo porque la obra existe, un tiempo que se narra o que se desarrolla al interior de la obra separado del tiempo del espectador, este tiempo no necesariamente sigue la sucesión cronométrica y la dirección temporal pasado, presente y futuro del tiempo vivencial, sin embar-

¹³³ Etienne Souriau, *Diccionario Akal de la Estética*, Madrid, ed. Akal, 1998, pp. 1087; p 1026

¹³⁴ *Ibidem*

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

go, puede o no representarlas. En palabras de Souriau “la diégesis, tiene sus propias dimensiones de espacio y tiempo”¹³⁵ separadas del modo en que fluye el espacio y el tiempo fuera de la obra, aunque las más de las veces representando¹³⁶ este flujo.

Tiempo expresado (*sugerido o significado*): La posibilidad que tiene cualquier forma artística para expresar o simbolizar el tiempo, sea que tenga un desarrollo sucesivo o simultáneo; el tiempo expresado se refiere a los símbolos, códigos y convenciones que utiliza cada obra de arte para significar el tiempo o causar una impresión de que este transcurre. Souriau divide este tipo de expresiones en *los símbolos del tiempo, la expresión del tiempo y el instante que pasa*.

Los símbolos del tiempo.- Signos que se han convertido en convenciones, cuya función es significar el tiempo como es el caso del círculo y la línea, el círculo para algunas culturas representa un tiempo cósmico, mientras que la línea representa un tiempo lineal e histórico.

La expresión del tiempo.- El creador se vale de elementos como características personales, momentos discontinuos representados simultáneamente o técnicas conforme a normas tradicionales para representar un tiempo mítico, y de la representación de un mismo personaje en diversas fases de una acción, para representar un tiempo de la acción.

El instante que pasa.- Su objetivo es representar el instante, ya sea, el instante que se alarga por medio de retratos, naturalezas muertas, paisajes o personajes en reposo, manifestando la existencia de un *tiempo mítico*; haciendo perdurar un acontecimiento o expresión importante y el instante detenido a manera de una instantánea fotográfica, cuyo objetivo es representar un fragmento mínimo del paso del tiempo, *el instante fugaz* donde se plasma la fugacidad del instante como significado fundamental de la obra.

La clasificación propuesta por Souriau, abarca aspectos muy específicos de la temporalidad en la obra de arte y dada su profundidad las dos vertientes mencionadas en la clasificación para el tiempo en la pintura de Eco y Calabrese, se encuentran incluidas en la clasificación de Souriau. En adelante se desarrollará a profundidad la representación del tiempo en algunas formas de arte; claro está que en cada una de las disciplinas artísticas existe la expresión del tiempo, pero para efectos de esta investigación, únicamente tomaremos en cuenta artes secuenciales como la literatura, las artes escénicas y la pintura, formas artísticas que manifiestan la intención de representar la secuencia temporal que experimentamos vivencialmente para formar un discurso, y son además las que representan la mayor influencia en la representación del tiempo de las formas de expresión audiovisual.

¹³⁵ *Ibidem*, p. 1027

¹³⁶ Souriau define a la representación como “Presentación que repite otra; mas particularmente, percepción o imagen que ofrece la apariencia perceptible de un ser del cual la representación es equivalente” *Ibidem*, p. 947

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

En los casos de la arquitectura y la escultura; artes de carácter simultáneo cuya interacción con el tiempo como un medio de expresión se remite constantemente a tiempos de recorrido, puede considerarse en lo referente a la arquitectura, un tiempo de la contemplación, donde intervienen los tiempos de recorrido del usuario de una obra arquitectónica, con un manifiesto manejo de la experiencia del tiempo, observado en la manipulación de los tiempos de recorrido. Es posible dilatar o economizar el tiempo que el usuario invierte para trasladarse de un lugar a otro por medio de la dilatación o reducción del espacio, de modo que, el tiempo de recorrido adquiere un carácter de expresión temporal, que más que representar el tiempo lo manifiesta en la relación que existe entre la amplitud de un espacio y la duración del recorrido. Esta técnica se convierte en una forma de representación en algunas de las técnicas de manipulación del tiempo utilizadas en el teatro, el cine, la televisión y el video; claro está que en el caso del recorrido arquitectónico, tal recorrido es una representación temporal, que se sirve de la experiencia vivencial del sujeto para manifestarse, pues éste, como espectador experimenta su propio tiempo vivido durante cierto periodo de recorrido espacial, de modo que resulta dilatado por un recorrido de espacio dispuesto por el propio arquitecto. Sin embargo, será posible percatarnos más adelante de que, en el caso de algunas de las anticipaciones al tiempo real, se convierte en detalle de suma importancia la captura de los recorridos temporales reales a través de un espacio dado como forma de acercarse a la representación pura de la realidad.

Tratándose de la escultura y su relación con la representación del tiempo, Kristen Lippincott registra que durante los siglos XVIII y XIX, las academias concedían a la pintura y a la escultura particularmente un orden espacial, diciendo que “la pintura y la escultura debían ocuparse del espacio pero no del tiempo”,¹³⁷ puesto que, el interés de estas formas de arte debía centrarse en momentos únicos y no en relatos que se desarrollaran en una sucesión temporal y que implicaran la descripción del tiempo; sin embargo, muchos teóricos se contraponían a esta idea proponiendo que se considerara en la teoría académica tanto para la escultura como para la pintura una cierta dimensión temporal y a consecuencia se introdujera el uso de algunos indicadores temporales adicionales, como detalles que dieran a entender etapas anteriores o sucesivas de un relato visual. De este modo, el momento que se representaba conllevaría una dimensión temporal en la búsqueda de un momento ideal que pudiera contener la esencia del tema que se estaba representando en forma inmediata; así se centraba la atención del artista no sólo en las dimensiones espaciales al captar las dimensiones y la relación con el espacio de la obra, si no además al buscar el momento temporal

137 Kristen Lippincott [et al.], *El tiempo a través del tiempo*, Barcelona, Grijalbo Mondadori, 2000, pp. 304, p. 194

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

que representara de mejor manera un suceso o movimiento. Los códigos manifiestos para la representación de una secuencia temporal se pueden observar más claramente y con mayor abundancia en la pintura, y nos referiremos constantemente a estos.¹³⁸

En el caso particular de la música, aunque ésta, dada su “casi total carencia de contenido verbal o representativo explícito”¹³⁹, no da pautas específicas para una codificación concreta de la representación del tiempo, al ser un arte que se sucede en el tiempo y en secuencia, su marco espacial y temporal define mejor que ningún arte la forma en que se concibe el tiempo en una sociedad, de modo que, se tomará en cuenta que tal como la mayoría de las artes escénicas, la música está separada del espectador por un marco espacial, apreciado en la sala de conciertos, y por un marco temporal bien establecido en nuestra cultura por el tiempo predefinido que durará una pieza, por lo que al comenzar una ejecución musical; los espectadores conocemos su duración de principio a fin, sabemos cuánto tiempo invertiremos en escucharla y, es más, aún en nuestra asistencia a conciertos donde es posible que se ejecuten varias interpretaciones musicales, el tiempo es sumamente importante y está establecido de antemano y conocido por todos los asistentes. Según explica Christopher Small, uno de los supuestos de la música en occidente, es “la idea de la música como organización consciente del tiempo, de modo tal que uno siempre sabe, o espera saber, dónde se encuentra en relación con el comienzo y con el final; es decir, la idea de la música como una progresión lineal en el tiempo, que viene de un comienzo bien delimitado y se encamina a un final preestablecido”,¹⁴⁰ como una metáfora de la idea de un tiempo que fluye como corriente perpetua en movimiento y linealmente, tal como pudimos ver anteriormente al estudiar esta idea lineal del tiempo.¹⁴¹

Los contenidos de todas estas manifestaciones se desarrollan en cierta duración, mas no son una representación objetiva del tiempo donde intervenga una sintaxis para representarlo. Procederemos a continuación a un análisis más profundo de los modos de representación del tiempo en la literatura, las artes escénicas y la pintura.

2.1.1- LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN LITERATURA

Según el *Diccionario de Términos Literarios* de Demetrio Estébanes Calderón, el tiempo es una categoría abstracta que se refiere a la duración, sucesión y orden de los

¹³⁸ En el caso de la escultura se encuentran manifestaciones mucho más escasas de la representación de una secuencia temporal, sin embargo puede consultarse la tesis del profesor Manuel López Monroy, *Tiempo y Movimiento en Algunas Manifestaciones de las Artes Visuales*, quien ahonda en las manifestaciones escultóricas más representativas de la secuencia temporal, las cuales en general se manifiestan bajo las mismas condiciones que en las representaciones pictóricas.

¹³⁹ Small, Christopher, *Op. cit.*, p. 18

¹⁴⁰ *Ibidem* p. 45

¹⁴¹ Es importante mencionar el hecho de que después de la música clásica, existieron grandes cambios a la estructura secuencial de la progresión armónica donde los sonidos más que el orden de la sucesión de estos se convierten en protagonistas, desde ejemplos como los de Debussy o Arnold Schoenberg, hasta llegar a la música electrónica o la música aleatoria.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

fenómenos; al abordar el proceso literario, nos concentraremos en la adecuación de esta categoría abstracta al relato narrativo. La literatura es el medio donde el relato narrativo puede representar una sucesión de acontecimientos que no podría desarrollarse sino se presentan bajo los lineamientos de sucesión, orden y duración, cada uno de los acontecimientos que buscan contarse. El relato narrativo es “toda forma de ficción que se construye como narrativa; es decir, es una organización verbal –un discurso- que erige un universo propio en el que el lector asiste de una serie de acontecimientos que suceden ahí, dentro de las palabras”.¹⁴² La forma como el lector asiste a estos acontecimientos es para efecto de nuestra investigación de suma importancia, mientras que para aquellos dedicados enteramente al discurso literario, el tiempo del lector no es lo importante, ya que el autor de una novela, un cuento, o un poema, tiene libertad de extensión en su relato, para nosotros, que buscamos aproximarnos a la representación del flujo real del tiempo, es fundamental. El individuo lee una página de un libro, o detiene los acontecimientos de la historia al detener su lectura por largo tiempo y retomarla justo donde se había quedado, hay un universo temporal que además se sucede en el tiempo del espectador. Cada forma de expresión artística (como iremos viendo), tiene un tiempo del espectador o tiempo de contemplación, en este caso, la sucesión en que se realizará la lectura será sumamente diferente al tiempo en el que se desarrollan los acontecimientos al interior del relato, no sólo cuando se trate de historias que nos transporten como lectores a un pasado remoto, sino además, aún cuando el relato este conformado en tiempo presente y construido de manera tal que pueda dar a entender que los acontecimientos se suceden en un aquí y un ahora, el lector de un texto literario tendrá cierto control sobre la dilatación temporal de estos acontecimientos, y los irá construyendo dentro de su propia experiencia temporal como sucesos fragmentados; acudiendo a la memoria para el efecto de cohesionar cada uno de ellos en algo que al final le llevará a comprender la totalidad de la historia como una unidad. Sabemos que la literatura no es una forma de arte narrativo construida para asimilarse de una sola vez a manera de relato ininterrumpido, como más tarde veremos se conformará el cine, en este caso, los lectores fragmentamos el relato narrativo a nuestro antojo y podemos además dilatarlo casi indefinidamente, podemos regresar a las secuencias temporales que más nos hayan impactado o regresar en la lectura si es que algo no nos queda claro y de igual modo podemos a voluntad prescindir de algunos fragmentos del relato que creamos de poca importancia para llegar al momento que buscamos. Tomar en cuenta la forma en que el receptor de cada disciplina artística comparte su tiempo vivencial con el tiempo

142 Paredes, Alberto, *Manual de Técnicas Narrativas: Las voces del relato*, México, ed. Grijalbo, 1993, pp. 109; p. 13

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

expuesto en esta obra, dará características propias en relación al análisis de la representación del tiempo en cada una de estas artes, y lo hará también para efectos de los medios audiovisuales y la representación del tiempo real.

Ahora bien, la estructuración del tiempo diegético en la literatura se da en la narrativa; Carlos Reis escribe en su *Diccionario de Narratología* que “el tiempo como categoría narrativa surge ante todo de la condición primordialmente temporal de toda narrativa”¹⁴³. Partiendo de esta idea, es importante que tratemos de aclarar lo que es una narración, la cual se entiende como un “procedimiento representativo dominado por el relato expreso de eventos y conflictos que configuran el desarrollo de una acción”,¹⁴⁴ en esta visión de la narración intervendrán movimientos temporales que dan a la narrativa la dinámica necesaria”,¹⁴⁵ logrando la reconstrucción de la cronología de los hechos dados por la historia. En la narración, el flujo temporal no tendrá una relación simétrica con el flujo temporal de la realidad, sino que se pasará de un suceso a otro, de acuerdo a los objetivos del escritor. De modo que, los acontecimientos sucedidos al interior de la obra literaria, lograrán ser contados a partir de elementos como una historia, una trama, una acción, un tema, un motivo o motivos y personajes:

La historia es lo que sucederá al interior del mundo narrativo en base a un seguimiento cronológico de sucesos. La trama, es la forma en que se describe esa historia ya sea organizada a modo de causa y efecto o siguiendo el orden temporal cronológico, será el modo en que el creador cuenta la historia, la organización temporal de las acciones, como serán relatadas y quien las llevará a cabo. Los sucesos contados por esa trama serán la acción; “hechos y procesos psíquicos que suceden en y con los sujetos”,¹⁴⁶ participantes, el tema o el asunto de que tratará la historia; el motivo o motivos serán descritos a modo de secuencias temáticas y harán suceder y avanzar el texto; escribe Alberto Paredes que “son las cápsulas o breves entidades en las que se expone el tema en forma secuencial; lo hacen posible y lo comunican”,¹⁴⁷ y los personajes existirán en el espacio ficticio y serán los sujetos que llevarán a cabo la acción.

De las diversas partes del relato se pueden distinguir ya dos dimensiones de organización del tiempo; mientras que la historia es el orden cronológico en que sucedieron los acontecimientos, la trama integra el orden que el narrador le otorga al relato. Estas dos formas del tiempo fueron denominadas por G. Genette *el tiempo del relato* para la historia y *el tiempo del discurso o enunciación* para la trama, lo cual implica que

143 Carlos Reis [et, al], *Diccionario de Narratología*, Salamanca, Ed. Colegio de España, 1996. pp. 262; p. 235

144 *Ibidem*, p. 152

145 *Ibidem*

146 Alberto Paredes, *Op, cit*, p. 27

147 *Ibidem*

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

en la literatura la forma en que son contados los acontecimientos no necesariamente llevará el orden cronológico de la historia, de este modo, la primera forma de representación del tiempo en que se basará la creación literaria será esta estructuración de acontecimientos que dará el autor a la trama acomodando la secuencia temporal a manera que convenga a sus intenciones en el relato. La forma en que al autor disponga los sucesos, conseguirá transmitir al lector las estructuras necesarias de representación del tiempo y los códigos suficientes para que éste entienda dentro de la trama la secuencia temporal en que sucede la historia, ya sea que en la trama contada se rija por el orden sucesivo de los acontecimientos en el tiempo, apegándose lo mas posible a una realidad temporal del lector o que se rija por un orden de motivos que poco a poco, den forma a los acontecimientos aunque sean contados de manera distinta al orden temporal en que se dan en la historia; así podemos definir del siguiente modo las características particulares de estas dos dimensiones del tiempo en literatura:

El tiempo del relato ó tiempo de la historia (*en adelante tiempo de la historia*): Similar al tiempo de la experiencia humana, pero al interior del relato; el tiempo de la historia contiene una pluralidad de tiempos que sucederán a cada uno de los personajes en forma secuencial o simultanea, de acuerdo al orden temporal de fechas, edades y lugares que contextualicen a cada uno en la historia y lo relacionen con los demás; este tiempo estará conformado por la sucesión de los acontecimientos de manera simultánea o lineal dependiendo el momento en que le ocurren a cada uno de los personajes. En esta dimensión temporal, existirá una completa relación de similitud con la experiencia humana del tiempo, por lo que los sucesos acontecerán cronológicamente a estos mismos.

El tiempo del discurso ó tiempo de la trama (*en adelante tiempo del discurso*): Es el orden en que será representado el tiempo de la historia. Carlos Reis expresa dos puntos de vista desde los que se explora el tiempo del discurso, uno desde la corriente estructuralista y el otro desde el punto de vista semionarrativo:

Desde el punto de vista estructuralista: Se considera lo que explicamos en el párrafo anterior como las dos dimensiones temporales ocurridas en el tiempo narrativo, la dimensión del tiempo de la historia y la dimensión del tiempo del discurso, donde la trama, entendida como la forma en que es contada la historia, será sometida por el escritor a modo de que este consiga contar la historia de la manera que mejor le convenga, y por tanto, tendrá una sucesión temporal propia a la cual se sujetará el tiempo de la historia, para hacer esto, será necesario que se cuenten los acontecimientos en una secuencia aún si los sucesos ocurren simultáneamente; aunque se narren sucesos simultáneos sería difícil narrar simultáneamente sucesos ocurridos a

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

cada uno de los personajes, dada la característica lineal y sucesiva de la literatura Reis lo explica de esta manera:

El tiempo de la historia es múltiple y su vivencia se desdobra por la diversidad de personajes que pueblan el universo diegético¹⁴⁸ a su vez el tiempo del discurso es lineal y sujeta el tiempo de la historia a la dinámica de sucesividad [...] propia de la narrativa.¹⁴⁹

Ejemplificaremos esta y otras manifestaciones temporales en la literatura con la obra *La insoportable levedad del ser*, de Milan Kundera, en esta obra el autor relata en tres partes los sucesos que ocurren en la vida de cuatro personajes centrales: Tomás, Teresa, Sabina y Franz, que desarrollan historias amorosas en la época de la invasión soviética de Checoslovaquia.

En las primeras páginas del libro Kundera escribe:

Se encontró por primera vez a Teresa hace unas tres semanas en una pequeña ciudad checa. Pasaron juntos apenas una hora. Lo acompañó a la estación y esperó junto a él hasta que tomó el tren. Diez días más tarde vino a verle a Praga. Hicieron el amor ese mismo día. Por la noche le dio fiebre y se quedó toda una semana con gripe en su casa.¹⁵⁰

En este caso, el tiempo de la historia se da en el universo donde Tomás y Teresa “existen” implica todos los sucesos que acontecieron mientras que se conocieron, y pasaron juntos una hora, lo que vivieron simultáneamente, Tomás en Praga y Teresa en la ciudad Checa durante esos 10 días que pasaron hasta que Teresa fue a visitarlo a Praga.

Mientras que el tiempo del discurso es justamente como relata Kundera el transcurso de ese tiempo, puede ser fiel al tiempo de la historia describiendo detalle a detalle el tiempo que pasaron juntos, pero decide relatarlo diciendo “Pasaron juntos apenas una hora”¹⁵¹, de igual modo, mientras que en el tiempo de la historia, Tomás y Teresa vivieron simultáneamente los 10 días antes de volver a verse, en el tiempo del discurso, el autor no nos los da a conocer, solo nos menciona el momento en que estuvieron juntos, y nos da un indicio de que pasaron 10 días sin describirnos los hechos de esa duración.

Desde el punto de vista semionarrativo: Se observan las diferentes formas de representar el tiempo de la historia en el tiempo del discurso, susceptible de ser co-

148 Según Carlos Reis en su *diccionario de narratología*, el término diegético se refiere a “al universo espacio temporal en que se desarrolla la obra” (Carlos Reis, *Diccionario de Narratología*, p. 21) o sea el mundo y conjunto de sucesos que acontecen cuando se lee la obra y que dan validez y conformación a lo que se está contando. Se hablará de diégesis siempre que se haga referencia al plano de acontecimientos al interior de la historia.

149 Reis Carlos, *op. cit.*, p. 237

150 Milan Kundera, *La insoportable levedad del ser*, España, R.B.A. Editores, 1993, pp. 316; p.10

151 *Ibidem*, p. 10

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

dificado permitiendo un gran repertorio de signos temporales, que Genette divide en tres áreas de codificación el orden, la velocidad y la frecuencia que implican signos como la analepsis, la prolepsis, la escena dialogada, la pausa descriptiva, etcétera, a las que nos referiremos más adelante; estas formas de representación del tiempo, imprimen particularidades específicas al relato, permitiéndoles dar a entender una conformación temporal específica:

El orden temporal: Es el orden de aparición que el autor da a los sucesos ocurridos en la historia al momento de organizar el discurso narrativo. Las herramientas de que se vale para dar los efectos temporales deseados se denominan anacronías; alteraciones del orden de los sucesos de la historia al momento de representarla en el discurso, que pueden ser, dependiendo la intención de orden temporal, analepsis o prolepsis:

-Analepsis: Si el tiempo de la historia se desarrolla de manera lineal A-B-C-D-E, el autor puede conformar un orden temporal donde se narre primero B y sea recuperada A en un momento más adelantado de la narrativa, obligando al lector a hacer una retrospectiva que implicará una analepsis que es un “movimiento temporal retrospectivo destinado a relatar momentos anteriores al presente de la acción”,¹⁵² lo cual no implicaría que se elimina un suceso de la historia, a la hora de narrar, sino que se modifica el orden secuencial de A a E en el que han ocurrido los sucesos en la historia para darles un orden temporal diferente al momento de narrarla, como puede ser B-A-C-D-E.

Retomando la cita anterior, el autor habla del encuentro de Teresa y Tomás, pero no explica como se conocieron y por qué pasaron juntos una hora, sin embargo en la segunda parte del libro, lo hace:

“La llamó para decirle que quería la cuenta. Cerró el libro (la contraseña de la hermandad secreta) y a ella le dieron ganas de preguntarle que estaba leyendo.

-¿Me lo puede apuntar a mi habitación? -preguntó él.

-Sí -dijo-, ¿Qué número tiene?

Le enseñó la llave, a la cual estaba atada una plaquita de madera y en ella pintado un seis de color rojo

-Es curioso -dijo ella- la número seis.

-¿Qué tiene de curioso?- preguntó él.

Se había acordado de que, cuando vivía en Praga y sus padres aún no se habían divorciado, su casa llevaba el número seis. Pero dijo otra cosa (y nosotros podemos valorar su astucia):

- Usted tiene la habitación número seis y yo termino de trabajar a las seis”.¹⁵³

152 Carlos Reis, *Op. cit.*, p. 20

153 Milan Kundera, *op. cit.*, p. 53

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Prolepsis: Contraria a la analepsis, la prolepsis es un movimiento que anticipa eventos en el discurso que en la línea temporal de la historia ocurrirían posteriormente, siguiendo por ejemplo el orden B-A-C-D-E-Z-F-G. En el mismo texto de cundera se encuentra una prolepsis en el siguiente fragmento:

“Por desgracia, al poco tiempo ella misma empezó a tener celos y sus celos no fueron para Tomás como un premio Nobel, sino como un carga de la que no se libraría hasta poco antes de su muerte”.¹⁵⁴

La velocidad: La velocidad de la narrativa surge de la interacción de la componente cronológica del tiempo de la historia y el tiempo del discurso, donde se elige la forma sucesiva en que se contarán una pluralidad de tiempos ocurridos cronométricamente en el tiempo de la historia, ya sea que ocurrieran en minutos, horas, días, meses y años son representados en el discurso según la velocidad, ya sea sincronizando la velocidad de la narrativa con los hechos que se narran, o bien, seleccionando ciertos hechos, lo cual imprimirá a la narrativa una velocidad mayor a la de la historia.

Tanto el tiempo de la trama como el tiempo de la historia, serán tiempos que en su relación mutua permitirán al autor absoluta libertad para manipularlos según sus necesidades creativas. Una misma historia de ficción puede ser contada en presente o en pasado a la vez, adelantar algunos de sus acontecimientos y hacer uso de varias categorías temporales del tiempo vivido, como el recuerdo, el olvido o el instante.

La velocidad hace uso del signo temporal conocido como pausa descriptiva, donde el autor se detiene en descripciones o reflexiones en las que no está sucediéndose el tiempo de la historia, no están pasando horas ni días, es como si se hubiese detenido el tiempo de los personajes para dar un espacio a la descripción de un paisaje, de una escena o de un personaje; la pausa descriptiva, al concluirse permite el seguimiento del desarrollo de la narración de la historia:

“Desde la ventana se veía la ladra en la que crecían los cuerpos retorcidos de los manzanos. En la ladera el bosque cerraba el horizonte y la línea de montes se extendía en la lejanía. Al anochecer salía la luna en el cielo pálido y éste era el momento en que Teresa, salía al umbral”.¹⁵⁵

Otro de los signos temporales usado para dar la idea de velocidad a una narración es el sumario, que se utiliza haciendo un resumen de la historia “de tal modo que el tiempo de esta aparece reducido en el discurso”¹⁵⁶.

154 *Ibidem*, p. 58

155 *Ibidem*, p. 283

156 Carlos Reis, *op. cit.*, p. 231

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

Y así, en un período de tiempo increíblemente breve, se transformó por completo el escenario de su vida. Hasta hacía poco tiempo vivía en una gran casa burguesa con criada, hija y esposa, y ahora reside en un piso pequeño del casco antiguo...¹⁵⁷

Por contraste la elipsis permite suprimir totalmente lapsos temporales acontecidos en la historia, que de algún modo, puede ser sobreentendidos por el lector basándose en el contexto.

“Aunque no le había herido la noticia de que le era infiel, no dudaba de que la heriría la noticia de quién era su rival. Por eso le habló de Sabina sin dejar de mirarla a la cara. Poco después se reunió con Sabina en el aeropuerto. El avión levantó el vuelo y él se sentía cada vez mas liviano.”¹⁵⁸

La frecuencia: Es el número de veces y el modo en que un acontecimiento de la historia es mencionado en el discurso, de acuerdo a la disposición del autor de realizar alguna repetición de ciertas acciones. Se entiende la frecuencia como:

la relación cuantitativa establecida entre el número de eventos de la historia y el número de veces que son mencionados en el discurso; de este modo la frecuencia tiene que ver con la capacidad o disponibilidad manifestada por el narrador para realizar la repetición de ciertas acciones, desvanecer ese carácter repetitivo, ceñirse a la singularidad de ocurrencia de los acontecimientos o evocar anafóricamente¹⁵⁹ eventos singulares.¹⁶⁰

Carlos Reis propone el siguiente ejemplo de esta forma de representación del tiempo al nivel del discurso:

El poeta Trifón Cármenes también acudía sin falta a la hora del correo. Pasaba revista a varios periódicos con febril ansiedad y desaparecía enseguida con un desengaño más en el alma. Era que no se lo habían publicado. Se trataba de alguna poesía o cuento fantástico que había mandado a cualquier periódico y que no acababa de salir.¹⁶¹

En este ejemplo Reis señala que la posición del narrador, quien relata los acontecimientos en un momento en el tiempo posterior al desarrollo de la historia, permite que se reduzcan los momentos dentro del tiempo diegético por medio de hacer

157 Milan Kundera, *op. cit.*, p. 123

158 *Ibidem*, p. 117

159 Anafóricamente se refiere a anáfora, “parte de la misa de las liturgias griegas y orientales que corresponden al prefacio y al canon en la liturgia romana” (Diccionario enciclopédico quillet Tomo 1), en el caso de la cita hace referencia a una forma repetitiva o a una figura que se repite constantemente

160 Carlos Reis, *op. cit.*, p. 109

161 *Ibidem*, p. 109, *Apud*, Clarín, *La Regenta*, p. 114

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

énfasis en el “sentido de rutina que caracteriza el comportamiento del personaje”,¹⁶² a través de las formas verbales como *acudía, pasaba*, que en este caso conllevan a la economía en la mención de una acción cotidiana que evidentemente no ocurrió solo una vez dentro del discurso. De modo que, se representa una acción cotidiana sin el requerimiento de utilizar una y otra vez, un texto que se refiera a la misma.

Finalmente, otro modo del que se vale el autor para estructurar el tiempo del discurso, representando al lector los acontecimientos sucedidos en el tiempo del relato, es por medio de la ubicación del narrador al contar la historia, de acuerdo a donde esta situado en el desarrollo de la trama, lo cual se logra por medio de los tiempos verbales.

Los estudios de Genette y B Gray, describen cuatro modos de narración delimitados por la posición del narrador en tiempo al contar la historia. A continuación se presenta una pequeña descripción de cada una donde se utilizan los tiempos verbales para dejar claro al lector la posición temporal del narrador en la historia:

Narración anterior: acto narrativo que se desarrolla antes de que ocurran los eventos que generalmente ocurrirían por medio de un sueño, una profecía o la especulación de un oráculo.

Narración intercalada: “acto narrativo que, no esperando a la conclusión de la historia, resulta de la fragmentación de la narración”,¹⁶³ a modo que existan varias etapas puestas una junto a la otra donde se producen micro-relatos que en su totalidad darán forma a la historia

Narración Ulterior: Es un acto narrativo posterior en el tiempo al desarrollo de la historia, de modo que, cuando en la historia se hubo resuelto todo, la trama comienza y el narrador expresa un conocimiento total de los acontecimientos que narra.

Narración simultánea: “Aquel acto narrativo que coincide temporalmente con el desarrollo de la historia”,¹⁶⁴ y por tanto, presenta más rigor temporal que la presentada en la narración ulterior y anterior, dado que en este caso se busca como eje rector en la trama, la cronología de la historia.

2.1.2- LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN LAS ARTES ESCÉNICAS

Al abordar la representación del tiempo en las artes escénicas nos aproximaremos a expresiones artísticas como el teatro, la ópera y la danza, en principio analizaremos el teatro; un arte de temporalidad sucesiva, que como espectáculo, está conformado

162 *Ibidem*, p. 110

163 *Ibidem*, p. 154

164 *Ibidem*, p. 155

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

por la participación de elementos como un espacio escénico, actores, acción dramática y público asistente, quien tomará parte en el juego de “ilusión de realidad participando en la experiencia de la acción representada”,¹⁶⁵ descrita en un texto literario. La unión de estos elementos habrá de converger en una puesta en escena, donde el texto literario tomará forma a través de procedimientos expresivos de índole verbal, corporal y gestual por parte de los actores, así como indumentaria, distribución del espacio, iluminación, sonido, decorados, utilería y todo lo necesario para una expresión técnica del texto, que habrá experimentado una cohesión que forma un espectáculo teatral, donde todos estos elementos crearán, como en la danza, una imagen dinámica donde el tiempo de la contemplación será igual al tiempo de la expresión.

En el caso del teatro, “no es lo mismo texto impreso que texto representado [...] si el primero, implica la posibilidad de una escenificación ideal, el segundo, es irreplicable, efímero, a la vez que implica una propuesta especial (lectura) del director escénico”,¹⁶⁶ es decir, una obra teatral existe como un texto literario escrito y parte de ahí para su puesta en escena, de modo que, es fundamental distinguir entre el proceso de dramaturgia y el proceso de la puesta en escena que hace del espectáculo teatral una forma de arte escénico.

A partir de los elementos que conforman una representación teatral, y en base a las diferentes etapas por las que pasa el texto dramático para convertirse en puesta en escena María Rubio Martín y otros autores proponen en su libro *El comentario de textos narrativos y teatrales*, que las diferentes formas del tiempo serán marcadas por el momento creativo en que se encuentre la obra teatral, es decir, según el nivel productivo en que ocurren en la construcción de la puesta en escena:

Nivel textual: El autor de un texto dramático es el dramaturgo, quien establece las codificaciones adecuadas del tiempo en papel, para ser luego retomadas en la puesta en escena; en este nivel de escritura del texto dramático es donde el teatro se considera como parte de la literatura, y es donde intervienen el tiempo del relato y el tiempo del discurso, que juntos, conforman el tiempo de la ficción que abordamos con detenimiento al referirnos a la representación del tiempo en la literatura:

Tiempo de la ficción: Es el tiempo que se vive al interior de la puesta en escena, puede relatar unas horas, un día, o el transcurso de años, independientemente de la duración que tuviera la obra para el público presente, pues es llevado al espectáculo teatral por medio de procesos significantes capaces de representar el paso del tiempo dentro de la puesta en escena.

165 Demetrio Estébanes Calderón, *Diccionario de Términos Literarios*, Madrid, ed. Alianza, 1996, pp. 1134; p. 1021

166 María Rubio Martín [et, al], *El comentario de textos narrativos y teatrales*, Salamanca, ed. Colegio de España, 1994, pp. 166, p. 94

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Nivel espectacular: Cuando el texto dramático existe sobre papel, el director de escena y los actores participan de él dándole vida en escena, llevando todo lo ideado por el autor, a una conformación visual en el escenario que será presenciada por un público asistente, en este nivel existen dos manifestaciones temporales:

Tiempo dramático¹⁶⁷: Es el tiempo de la duración del espectáculo al que acuden los espectadores, el tiempo total en que se vive una puesta en escena y que únicamente existe como vivido en la conciencia del espectador, acoplándose a un tiempo cronométrico cuando se establece la duración total del espectáculo desde el comienzo hasta el final de la puesta. Su característica fundamental es su carácter de presente continuo, este tiempo fluye continuamente, es “percibido directamente por el público y [...] constituye una experiencia que ningún discurso podrá reemplazar”¹⁶⁸, lo que descubre otra de las características fundamentales de este tiempo: no está representado, es tiempo vivido, fluyendo continuamente en el ser de cada uno de los participantes tanto actores como espectadores.

Tiempo de la contemplación¹⁶⁹: El tiempo que el espectador consume atendiendo al hecho teatral.

Tiempo referenciado: El tiempo histórico concreto al que alude la obra. El momento histórico al que se hace referencia por medio de distintos códigos temporales propuestos por cada uno de los momentos de la construcción de la puesta en escena, tanto en el nivel textual como en el nivel espectacular.

El orden en que se suscita la oportunidad de abordar cada uno de estos tiempos en el proceso de construcción de la puesta en escena, es descrita por María Rubio Martín y otros autores en *El comentario de textos narrativos y teatrales* de la siguiente manera:

“Espacios y tiempos en el teatro se presentan como una selección reductiva llevada a cabo por el autor primero, por el director de escena después y, finalmente por el espectador”¹⁷⁰.

PRIMERO: Cuando el dramaturgo modela su historia para que sea representada como género dramático, confronta el tiempo del relato con el tiempo de la historia a modo de conseguir una cohesión entre ambos, que se imprimirá en el ritmo y ve-

167 Se le da el nombre de **Tiempo espectacular de la representación** en *El comentario de textos narrativos y teatrales*, por pertenecer al nivel espectacular y referirse al tiempo de la puesta en escena, nosotros lo conoceremos como tiempo dramático.

168 María Rubio Martín [et, al], *Op. cit.*, p. 510

169 O bien Tiempo espectacular del espectador nombre que María Rubio Martín y otros autores en *El comentario de textos narrativo y teatrales*, describen como similar al **tiempo de la contemplación**, solo que en este caso, se considera que aún estando presente en la puesta en escena, el espectador podría distraerse en al misma, el **tiempo espectacular del espectador**, se referiría únicamente a los momentos en que éste atiende a la puesta en escena, aún estando presente en esta, durante la total duración de la misma, pero dado que no nos concentraremos en el fenómeno de la atención, un fenómeno primordialmente psicológico, entenderemos al **tiempo espectacular del espectador** como tiempo de la contemplación sin tomar en cuenta el tiempo que en realidad el espectador pudiera atender a la puesta en escena. Claramente el término **tiempo espectacular del espectador** se utiliza únicamente para artes escénicas, pero nos inclinaremos por su término general **tiempo de la contemplación** que es el que abarca el tiempo que el espectador u observador de cualquier obra de arte comparte con esta.

170 María Rubio Martín, *Op. cit.*, p. 111

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

locidad de la obra, a partir de la forma en que el dramaturgo estructure los acontecimientos y las interrelaciones necesarias en la vida de los personajes, sujetando estos acontecimientos y situaciones a múltiples manipulaciones del tiempo.

SEGUNDO: El director de escena toma el texto creado por el dramaturgo para conformar los tiempos espectaculares, tiempos que llevarán al hecho teatral las formas de representación temporal descritas en el texto, buscando tengan un sentido temporal para los espectadores.

FINALMENTE: El espectador atiende al hecho teatral compartiendo su tiempo vivencial con el tiempo en que se desarrolle la obra.

Así, el teatro posee formas temporales, tanto en el nivel textual, como en el nivel espectacular. En el nivel textual, que tiene base en un texto literario, posee las características de representación narrativa mencionadas para efecto de la literatura, mientras que para el caso de la puesta en escena presenta, sus propias formas de representación temporal, que tienen por objeto llevar al espectador la idea del tiempo, que en un principio se imprimiera en el texto. De este modo es como se determina en el teatro la representación del tiempo. Podemos mencionar algunos signos concretos para representar el paso del tiempo dentro de la puesta en escena son los siguientes:

1.-Continuidad-Discontinuidad: La acción se presenta ininterrumpida y según un ritmo o inversamente en fragmentos separados con tajantes rupturas.

2.-Aceleración-desaceleración: Aceleración si un acontecimiento esperado surge abruptamente encogiéndose lo más posible la representación del paso del tiempo necesario para dicho acontecimiento, y desaceleración cuando la tensión entre un acontecimiento esperado y lo que en realidad sucede en la escena se lleva al máximo dilatando lo más posible el tiempo entre uno y otro.

3.-Obstrucción: se establece un conflicto que surge de repente desviando la atención de la progresión que llevaba el texto, impidiendo por un instante alguna decisión o progresión hacia el desenlace esperado de la obra.

4.-Distensión: Cuando se sobrepasa el tiempo que en la realidad se necesitaría que transcurriera para la realización de un acontecimiento o la llegada de un momento culminante o sorpresa.

5.-Suspensión “de la imagen”: Técnica anti-dramática que obliga al espectador a reflexionar sobre la acción. En un momento determinado, todos los actores en escena permanecen inmóviles, a veces en un momento preciso en que se desarrolla una acción que casi llegará a un clímax del movimiento, de este modo es como si se detuviera el flujo temporal de la historia para hacer énfasis en un momento, una situación, una emoción o una acción.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

6.- Desaceleración, repeticiones, estribillos gestuales: “Permiten tomar conciencia de una desviación con respecto a los movimientos habituales”.¹⁷¹

7.- Reminiscencia o flashback: Antes de que se popularizara el término flash-back en el cine, existía en la novela o en el poema para designar una escena que remite a un momento temporal anterior al desarrollado como presente. En teatro se enuncia por medio de un narrador, un cambio de iluminación, cambio de música, o algún otro motivo que enmarque el momento en que empieza y el momento en que termina este paréntesis en la obra.

Hasta aquí nos hemos referido al suceso teatral en su conformación mas clásica, sin embargo, dentro de la historia del teatro se ha desarrollado la relación entre artes escénicas que ha permitido no solamente la presencia de varias disciplinas en el teatro, sino también de varios medios que conforme aparecieron, se adecuaron a esta forma de arte y presentaron al espectador nuevas formas de representaciones temporales. De modo que, así como en el apartado siguiente enfocado a la representación del tiempo en los medios audiovisuales, se permeará la influencia de una u otra de las formas de arte mencionadas en este apartado, también la aparición del cine, la televisión y el video que en el horizonte social habría de tener una influencia en la puesta en escena teatral.

Directores de escena y dramaturgo como Meyerhold, Maiakovski, Erwin Picastor, Max Reinhardt y muchos otros a lo largo del siglo XX, adoptaron las tecnologías de su época al arte escénico, e incluyeron proyecciones cinematográficas y muchas otras innovaciones tecnológicas de su época a las estructuras temporales del teatro clásico, reestructurando la representación del tiempo, que se vería reflejada tanto en los códigos del tiempo de la ficción, como en la duración del tiempo dramático, desde cada uno de los niveles temporales del teatro, textual, espectacular y referenciado, proponiendo muchas más formas de expresar la dimensión del espacio y la dimensión del tiempo.

El teatro de los inicios del siglo XX, se formó como una puesta en escena en la que podía disfrutarse simultáneamente en el escenario, la influencia del montaje cinematográfico rompió la secuencia original de los acontecimientos antes bien conocida, dando paso a una veloz combinación de múltiples fragmentos y proponiendo escenas con una duración de pocos segundos.

Con el objeto de “alcanzar una brevedad esencial y sintética en el teatro para poder competir con el cine”¹⁷², surgía un teatro regido por los principios escénicos de dinamismo, simultaneidad y unidad de acción entre actores y ambiente. La represen-

¹⁷¹ *Ibidem*, p. 514

¹⁷² Josefina Alcázar, *op. cit.*, p. 35

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

tación temporal en un arte, basado en estos principios abre la puerta a la representación de un espacio con muchas dimensiones temporales en una sola escena, donde se recurriría a la simultaneidad y a la yuxtaposición como elementos fundamentales de la representación del tiempo.

Esta evolución comenzó con artistas como Maiakovski y Meyerhold, quienes utilizaron todos los medios que los avances técnicos habían puesto a su alcance para hacerlos parte de la construcción escénica, reflejando en sus montajes teatrales la estructura temporal y el ritmo de las películas mudas por medio de los cambios rápidos de escena. Ambos, desarrollaron sus ideas a la par de Edwin Picastor, quien llevaría las proyecciones a la puesta en escena denominándolas “la cuarta dimensión del teatro”¹⁷³. Picastor pionero del teatro proletario en Alemania en 1920 e involucrado con el movimiento Dadaísta en Berlín, fue partidario del uso de diapositivas, cine documental o discursos grabados, como parte de la puesta en escena y presentados al mismo tiempo que la acción dramática de los personajes. Con estas experimentaciones se abrió la puerta a las nuevas tecnologías en el nivel espectacular del teatro. Se presentaron en el teatro varios acontecimientos sucedidos en lugares diferentes en un solo escenario; bajo la idea de simultaneidad se unieron diferentes espacios y tiempos en un mismo momento y en un solo escenario, en adelante, todo tipo de experimentación con las nuevas tecnologías de captura y proyección de audio e imagen tales como proyecciones cinematográficas, diapositivas, discursos, programas de radio, y más adelante video y televisión, se integrarían al teatro gracias a la posibilidades técnicas que al capturar, reproducir, dilatar o agilizar el tiempo, agregarían nuevos modos de representación del tiempo al teatro clásico.

La repetición y la dilatación del tiempo permitirían nuevas interpretaciones y nuevas propuestas de la puesta en escena como el Living Theater, el happening y el performance en los sesenta, que se manifestaron en espacios diferentes a los que se conocían para la puesta en escena pero que conservaban sus cualidades inherentes, tal como las artes escénicas clásicas, eran creados para existir solo una vez “y luego desaparecen para siempre”,¹⁷⁴ así mismo el teatro de vanguardia en los ochenta en Nueva York, producto de un tiempo donde de nuevo los adelantos tecnológicos como la televisión, el video y la computadora ocupan un lugar primordial y son aceptados por una cultura que poco a poco convierte su concepción del espacio y el tiempo en un híbrido, tiene representantes como Richard Foreman, Laurie Anderson y Robert Wilson, que en un momento en que por fin la sociedad se ha adaptado a la forma del collage, el reciclaje y las imágenes superpuestas, se puede fácilmente resguardar la

¹⁷³ *Ibidem*, p. 46

¹⁷⁴ *Ibidem*, p. 69, *Apud*, Jean-Jaques Lebel, *El happening*, p. 37, *Apud*, Allan Kaprow, *art News*, Mayo de 1961.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

creación de obras teatrales que presentan un “collage de elementos escénicos [donde...] todos se vuelven significativos, se entrecruzan y contrastan entre sí”.¹⁷⁵ El teatro de los ochenta, se caracterizará por adaptar las formas particulares de representación del cine a base de sus propios medios, de modo que citando a Helga Finter, Josefina Alcázar explica lo siguiente:

así como el ángulo, la distancia, la nitidez de la imagen, el movimiento y el punto de vista son los parámetros de la imagen fílmica, en el teatro de los ochenta el ojo del espectador se vuelve el lente de la cámara; efectos análogos al primer plano en cine, al plano general o al plano panorámico, en el teatro son función de las proporciones de la composición de la imagen y de la iluminación. El cambio de punto de vista en el teatro se puede lograr a través de proyecciones de diapositivas, de filmes o de videos; mediante el desplazamiento de los actores hacia el fondo o hacia las entrepiernas; a través de movimientos en el plano vertical y también, con el movimiento del mobiliario. De este modo, el espacio cúbico en el que se actúa parece girar ininterrumpidamente en torno a su propio eje.¹⁷⁶

Un teatro con estas características técnicas, conformará una representación del tiempo influenciada por el cine de principios del siglo XX, y además, con la confluencia de todos los adelantos tecnológicos que sobrevinieron después de esa época, comienza la transformación de la estructura narrativa, se conforma lo que sería un teatro de imágenes donde ya no domina la linealidad narrativa, donde se dejan de lado las estructuras convencionales de los niveles textuales del teatro, como la narración consecutiva, para dar paso a una no-narratividad donde como cita Josefina Alcázar, “no se reconocen relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o consecuencia entre los planos o los elementos de la imagen”.¹⁷⁷ El drama ya no se centra exclusivamente en personajes actuantes motivados por la complejidad de su psicología o su sociedad, el teatro de la no-linealidad desarticula los elementos dramáticos desarrollándolos “ya sea paralelamente o yuxtapuestos”,¹⁷⁸ situando el drama en los sentidos y componiendo nuevos tiempos, nuevos espacios y nuevos personajes.

Uno de los más importantes representantes del teatro de imágenes es Bob Wilson, quien presenta al espectador un teatro de collage donde se ensamblan imágenes, acciones, actividades, sonidos y palabras que no están relacionados, pero además donde la representación del tiempo toma un carácter potencialmente distinto del que se pudo haber presentado anteriormente en el teatro. Descrito como un creador

175 *Ibidem*, p. 81

176 *Ibidem*, Apud, Helga Finter, *la cámara ojo del teatro posmoderno*, p. 39-40

177 *Ibidem*, p. 77, Apud, Luis Mario Moncada, *Percepción y nuevos lenguajes: Una perspectiva teatral*, Educación artística, 3:10, julio-sept. (1995): p. 11

178 *Ibidem*, p. 77

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

de “un teatro de imágenes, pero con el tiempo subvertido”.¹⁷⁹ Wilson tensa y dilata el tiempo haciéndolo personaje central en sus producciones teatrales.

La autora explica que “el interés de extender el tiempo y retardar el movimiento, y de repetirlo una y otra vez, le surgió a Wilson de una experiencia personal, que lo marcó profundamente. Durante su infancia tuvo problemas de dicción, hasta que Bird Hoffman, una maestra de danza, lo ayudó con unos ejercicios que consistían en relajarse y hablar muy pero muy despacio. Más tarde conoció al Dr. Daniel Stern, un psiquiatra cuyos estudios sobre el movimiento lento le permitieron adentrarse en el conocimiento de la conducta humana [...] Wilson se convenció de que dilatar el tiempo era un medio para ampliar los canales de percepción y comunicación, y de aligerar la saturación personal”.¹⁸⁰ En sus propuestas artísticas está incluida por primera vez una experimentación constante con la representación del tiempo, por medio de la dilatación del tiempo, el uso de la cámara lenta, saltos temporales, silencios, voces aceleradas, etc, ha dado a sus obras duraciones que van desde siete horas, pasando por siete días hasta llegar a veinticuatro días, cambiando por completo la duración consensuada que generalmente los espectadores consideramos para el tiempo dramático, y por tanto, saliéndose de los estándares establecidos para una puesta en escena.

Al interior de la puesta ha revolucionado las condiciones en que se maneja la representación del tiempo, manipulando el tiempo de la ficción, como lo hace en *The life and times of Sigmund Freud*, donde pasa alrededor de una hora para que una tortuga gigante de papel maché atraviese el escenario. En general, Wilson se caracteriza por haber aprendido a disociar el tiempo y el espacio de la representación, con el tiempo que comúnmente se había representado en escena para el teatro clásico.

Estos nuevos exponentes de la representación teatral dejan claro el hecho de que, además de existir las consideraciones clásicas establecidas en un principio para la representación del tiempo, junto con las dimensiones temporales descritas, el uso de nuevas tecnologías en el teatro, y las experimentaciones con el tiempo como las de Bob Wilson, proponen muchas más formas de representar el tiempo en esta forma de arte, que llevaría poco a poco a una división entre aquellas manifestaciones teatrales que utilizarán las proyecciones como un elemento del teatro clásico y aquellas que revolucionarían los conceptos culturales sobre la puesta en escena, separándose del teatro y generando una particular forma de arte, que conocemos hoy como multimedia escénico, sin embargo para efectos de este apartado, consideraremos el punto intermedio en que algunas tecnologías audiovisuales entraron a escena como parte de la expresión teatral, y dejaremos de lado para otros estudios el momento en que

179 *Ibidem*, p. 82

180 *Ibidem*

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

esta convergencia partiera del teatro para generar una forma de expresión distinta.

Josefina Alcázar describe varias formas en que los creadores del teatro han conseguido alcanzar la intensidad a través de las proyecciones dentro de la acción teatral, formas que además de conseguir la intensidad, instauran nuevas características a la representación del tiempo en el nivel espectacular, y ciertamente desde el nivel textual, al construir el tiempo de la ficción aludiendo ya sea a la simultaneidad o a la yuxtaposición:

La superposición: término tomado del cine, donde es proyectada una escena o una historia, mientras en vivo dentro de la puesta en escena esta ocurriendo una acción dramática. En este caso, se logra mostrar el transcurso de dos secuencias temporales ocurriendo en distintos lugares, pero presentadas al espectador al mismo tiempo.

La contradicción: En términos generales tiene las mismas características que la superposición y permite el mismo manejo del tiempo, solo que con esta técnica la imagen que aparece proyectada “proporciona información visual que discrepa con la acción en vivo”,¹⁸¹ y su participación da un sentido de contrapunto y de contradicción dentro de la puesta en escena.

La interacción: En esta técnica, los actores se muestran concientes de las imágenes proyectadas y reaccionan a ellas, permitiendo un intercambio de acción entre la actuación en vivo y la escena proyectada. El recurso técnico de la proyección no alude a la simultaneidad y la disociación de espacios y tiempos, sino que aún estando disociados los espacios y los tiempos en la proyección, estos se organizan en una sola secuencia temporal al estar interconectados durante la puesta en escena por medio de la yuxtaposición, donde tal como afirmaba Josef Svoboda al utilizar esta técnica en su *Linterna Mágica*: “la representación de los actores no puede existir sin la imagen proyectada, y viceversa. Uno no es el fondo del otro, sino, más bien, se tiene una síntesis, una fusión de actores y proyección”.¹⁸²

El montaje¹⁸³: Esta técnica de yuxtaposición, a manera del cine, busca entretejer la acción en vivo con las imágenes proyectadas para conformar una acción total, es similar a la interacción, pero en este caso, los actores no se muestran concientes de que ocurre este suceso. La representación del tiempo tiende a conformarse tal como se forma la representación del tiempo en el plano cinematográfico, a base de la yuxtaposición de tiempos individuales con una duración determinada de tiempo en escena, que al unirse conforman una totalidad temporal pero que aluden en conjunto

¹⁸¹ *Ibidem*, p. 85

¹⁸² *Ibidem*, p. 86, *Apud*, Jarka Burian, *The scenography of Josef Svoboda*, 1970, p. 103

¹⁸³ Aún cuando para el teatro el término montaje suele referirse a la puesta en escena, en este caso dada la fusión de medios audiovisuales con esta forma artística se utiliza el término montaje como término cinematográfico, definiendo al superposición de un acción en vivo con acciones audiovisuales proyectadas durante la puesta en escena. *Ibidem*, p. 85

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

a las temporalidades desarrolladas en diferentes espacios y en diferentes momentos.

Close up: Esta técnica se presenta en teatro gracias a un circuito cerrado donde se proyectan “fragmentos de la escena en vivo que se quieren destacar”.¹⁸⁴ En este caso, se representan puntos de vista diferentes de una acción al mismo tiempo. En el teatro el *close up* se centra generalmente en la simultaneidad, mientras que en el cine, es más frecuente que el *close up* se encuentre como imagen única del discurso organizada linealmente en una secuencia narrativa, mientras al contrario, en el arte escénico, parece mucho más común la simultaneidad entre una escena en vivo y un *close up* de la misma, logrando la simultaneidad de planos seleccionando una imagen sin necesidad de que el plano general sea alterado y ofreciendo al espectador un espectáculo donde la representación de la simultaneidad temporal llega a sus límites gracias a la repetición de una acción en vivo, y al mismo tiempo tantas veces como el creador crea necesario, ya que puede existir una o muchas pantallas que proyecten uno o varios puntos de vista de la misma escena y al mismo tiempo.

En estas técnicas, la simultaneidad y la yuxtaposición se manifiestan como una oportunidad de diversificación de la intensidad de la imagen teatral, y como la representación de una multiplicidad de tiempos dentro de la puesta en escena.

Gracias a la utilización de proyecciones tales como transparencias, filmes, videos o circuitos cerrados de televisión, se conforma el teatro como una expresión completa de los lentos cambios de percepción que sufren los espectadores al haber sido expuestos a la embestida de las nuevas tecnologías. Lo cual centra la creación en la manipulación del tiempo y abre las puertas a una temporalidad simultánea que deja de lado la linealidad de las creaciones clásicas, logrando que las relaciones entre tiempo de la contemplación, tiempo dramático y tiempo de la ficción, muestren una gran riqueza en su interrelación, mucho más expresa que la que se mostrara en las formas clásicas de las artes escénicas. En la actualidad encontramos unas muy claras fusiones entre artes que en un principio actuaron independientes; desde que Richard Wagner propusiera una “concepción totalitaria del drama”¹⁸⁵ en un momento donde cada arte se encontraba totalmente separada de la otra, se instauró una época a partir de la cual, en palabras de Robert Pignarre, “no habrá sinfonía sin tema dramático, ni expresión del drama fuera de la trama musical”.¹⁸⁶ Esta unión entre las artes escénicas llegaría más allá de la ópera y empaparía al teatro, la danza y todas las formas de artes escénicas conocidas hasta aquel momento, situación que permite que éstas se conjunten para dar sentido a su propia naturaleza temporal, que para con la llegada del

184 *Ibidem*, p. 85

185 Pignarre Robert, *Historia del teatro*, Buenos Aires, ed. Eudeba, 1962, pp. 71; p. 53

186 *Ibidem*, p. 53

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

teatro contemporáneo se expresa en la simultaneidad temporal, pues las artes escénicas pueden permitir la simultaneidad de tiempos en escena, la igualación del tiempo de la ficción con el tiempo dramático y experiencias muy particulares en cuanto al tiempo de la contemplación, que en la actualidad experimentamos conjuntamente, pues tenemos en nuestro entorno muestras de muy diversas formas de artes escénicas; podemos acercarnos a la clásica manipulación del tiempo en aquellas puestas que se apegan rígidamente a los textos literarios clásicos y podemos encontrar las mismas, adecuadas a las nuevas tecnologías, abrazando muchas más disciplinas artísticas y una variedad de temporalidades en una sola puesta, dando un matiz particular al tiempo de la contemplación, que le han impreso tanto las fusiones de las artes escénicas dentro de la obra de arte total, como la inclusión en ésta de los medios audiovisuales; veremos que la forma en que las artes escénicas representan el tiempo serán herramientas fundamentales cuando los medios audiovisuales se internen en la construcción de un discurso propio.

Finalmente, abordaremos la danza; un arte secuencial definido como una “serie de movimientos rítmicos, cadenciosos y concertados, que suele regular la música”,¹⁸⁷ expresa en muchas de sus formas, una historia interpretada por los bailarines que sin dejar de lado la expresión corporal regida por la música, pueden presentar una serie de acontecimientos regidos por una duración, una sucesión y un orden temporal que se presenten al espectador como una narrativa de acontecimientos.

Dentro de las artes escénicas, tanto la danza como el teatro, permiten al observador presenciar una acción o un movimiento en sus duraciones reales, pero en la danza los movimientos y las acciones ejecutadas por los bailarines y dispuestos por lo coreógrafos conforman tal vez la parte fundamental de este arte, “la danza es una apariencia”¹⁸⁸ en palabras de Susanne K. Langer, quien dice que más allá de los movimientos interpretados por los bailarines, el acto en la danza se conforma en nuestra percepción, está construido para ser percibido en un cúmulo de tiempo como una “imagen dinámica”¹⁸⁹; para esta autora, la conjunción de lugar, gravedad, cuerpo, fuerza y control muscular, luz y sonido desaparece cuando al unirse, crean un todo, y dan forma a esa imagen dinámica.

Si ha sido primordialmente a través del movimiento como mejor podemos percatarnos del paso del tiempo, la danza, al presentar esta imagen dinámica, necesariamente posee una dimensión del tiempo que queda codificada a partir de la ejecución de movimientos corporales, capaz de transmitir una idea del transcurso del mismo y no

¹⁸⁷ Calzada Echeverría Andrés, *Diccionario Clásico de Arquitectura y Bellas Artes*, Barcelona, ed. del Serbal, 2003, pp 820, p. 263

¹⁸⁸ Susan Langer, *Los problemas del arte—Diez conferencias filosóficas—*, Buenos Aires, ed. Infinito, 1966, pp. 183, p. 14

¹⁸⁹ *Ibidem*, p. 15

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

sólo eso, de dilatarlo o apresurarlo con el uso del cuerpo; sobre todo en la danza moderna se ha dado al movimiento la importancia de materia prima con la que coreógrafos y bailarines construyen la estructura de la danza, ellos consideran que todo movimiento posee “un comienzo, un desarrollo y un final”.¹⁹⁰ Una idea tal acerca del desarrollo del movimiento en la danza, nos da un indicio de que el transcurso del tiempo en esta forma de arte es tomado en cuenta y participa como parte de la sustancia expresiva, es más, es un indicio de que el elemento fundamental en la danza, es justamente el intervalo de duración que existe entre el comienzo y el final del movimiento.

Mientras que en el ballet clásico “se hacía destacar el final del movimiento y este era menos un movimiento que una pose o actitud”,¹⁹¹ el bailarín moderno expresa el movimiento en toda su duración, “los movimientos se vuelven así desarrollables, tanto dentro de ellos mismos, como en relación con los que les preceden y los que le siguen”.¹⁹² De modo que el ballet clásico, se diferencia de la danza contemporánea no sólo por su carácter narrativo y el énfasis en que sus bailarines representaran una historia, sino por las cualidades distintas que se da al movimiento. A la llegada del siglo XX, la danza moderna comenzó a ocuparse de la continuidad y la secuencia en el movimiento, buscando que este fluyera para que esa imagen vital que describe Susanne Langer se encuentre, tal como explica Bergson, en los intervalos que son percibidos durante el desarrollo de la danza por los espectadores, como la duración y la secuencia entre un movimiento y otro, el instante entre estos.

Así, en la danza moderna se generaron movimientos en secuencia que buscaban unificar la danza de modo que cada movimiento naciera del anterior. Isadora Duncan afirmó que “Los movimientos primarios fundamentales de la nueva escuela de danza deben tener en ellos las semillas de las que se desarrollarán todos los movimientos, dando cada uno a su vez nacimiento a otros en un sucesión interminable de pensamientos e ideas de expresión aún más alta y más grande”,¹⁹³ idea que reflejara el carácter de la época y que plasmara mucho antes que los medios tales como el cine, la televisión o el video la imagen en movimiento y el transcurso del tiempo en la misma.

La danza posee, tal como el teatro, expresiones particulares del tiempo de la expresión y del tiempo del contenido, al igual que el teatro, se desarrolla con una duración determinada que requiere de la atención del público asistente durante la totalidad del espectáculo. De principio a fin, el tiempo que el espectador dedica a la percepción del espectáculo (tiempo de la contemplación) tendrá la misma duración que el tiempo del desarrollo de la danza que el público observa (tiempo dramático),

190 Paul Van Derveer Love, *Terminología de la Danza Moderna*, Buenos Aires, ed. Eudeba, 1964, pp. 132, p. 81

191 *Ibidem*, p. 81

192 *Ibidem*

193 *Ibidem*, p. 86

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

de modo que al momento que se encuentran los ejecutantes en escena, éstos compar-ten con el espectador y con la danza un presente continuo.

El peso de lo abstracto sobre lo narrativo en la danza, permite que las manipula-ciones temporales dentro de la misma sean mucho mas libres; sin embargo, existen en ella categorías que rigen el flujo temporal de los acontecimientos al interior de los sucesos en el escenario, de modo que, como en el espectáculo teatral, existe un tiempo diegético que se manifiesta en un tiempo de la ficción, donde se desarrollan el tiempo del relato y el tiempo del discurso, que se valen de todos los elementos visua-les de este espectáculo; la escenografía, el vestuario, la música y la acción de la danza para manifestar lo que denominamos tiempo expresado en cualquiera de sus formas.

2.1.3- LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN LA PINTURA

Referirse a la representación del tiempo en la pintura, siendo esta un arte de carác-ter simultáneo, que solo puede representar un momento de la acción, necesariamente nos llevará a la búsqueda de una forma de representación temporal, que valiéndose del espacio, el color o el re-encuadre, pueda dar al espectador la idea de tiempo, que artes como el teatro y la literatura pueden construir gracias a los tiempos verbales y el orden de acontecimientos regidos por la acción. De modo que estudiaremos como hace un arte del espacio y de carácter simultáneo para representar el tiempo.

La pintura, contiene una dimensión temporal manifiesta en los medios a los que recurre el artista pictórico para representar esta dimensión, como son imágenes fijas en secuencia, un tratamiento de la luz que exprese la hora del día dentro de la escena, o la aparición de un mismo personaje en diversos cuadros que represente determina-dos momentos de su vida.

En el libro *Tiempo en la Pintura*, Omar Calabrese menciona seis formas que des-de principios de la Edad Media han utilizado diversos pintores para representar el tiempo. El cuadro que se presenta a continuación, fue propuesto por Calabrese en el mencionado libro para explicar estas formas de representación:

TIPO DE TIEMPO REPRESENTADO	TIPO DE IMPLICACIÓN
El tiempo de la historia	Sucesión de acontecimientos
El tiempo de la acción	Sucesión de movimientos
El tiempo de la escena	Marco de acontecimientos
La escena temporal	Estilo y emoción
El tiempo del pintor	Acto de Pintar
El tiempo del observador	Dialogo con el cuadro

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

En la columna de la izquierda, se expresa la idea de temporalidad que se busca representar, mientras que en la columna de la derecha, se describe el medio del que se vale el artista para transmitir esa idea a sus espectadores; en base a este cuadro, Omar Calabrese describe a lo largo de las dos terceras partes del libro las diferentes maneras de representar el tiempo a lo largo de la historia de la pintura, desde la Edad Media hasta la época Moderna. Antes de entrar en estas particularidades, Calabrese expresa dos grandes divisiones temporales relacionadas con la pintura, el tiempo de la pintura y el tiempo de la lectura.

El tiempo de la pintura, se refiere a todos los signos que dicen al espectador algo al respecto de la presencia del artista o del proceso de creación de la obra, proporcionando datos acerca de momento en que se realizó la misma. Mientras que el tiempo de la lectura, es el nivel donde se plasma el tiempo de los sucesos al interior de la escena representada, a la que remiten todas aquellas señales que en su conjunto buscarán situar al observador en el tiempo a que se está refiriendo la obra, si es de día o de noche, si remite a un acontecimiento histórico o religioso, si el clima expresa o no una sensación o una experiencia, si se expresa una sucesión de acontecimientos ocurridos a un mismo personaje, etcétera.

De modo que, en sí, el tiempo de la pintura es el tiempo del autor, el tiempo en el que fue realizada la obra y los trazos que la conformaron manifiestos en ella, siempre existe esta dimensión temporal, es necesaria para la creación pictórica, pero se toma en cuenta cuando se encuentran manifestaciones de la misma en la pintura terminada, cuando el autor tuvo la necesidad de manifestar abiertamente al espectador la existencia de ese tiempo. Mientras que el tiempo de la lectura se refiere a la época, momento y proceso temporal que se desarrolla dentro de la historia o suceso que se plasma en la pintura.

A continuación, se anexa detalladamente la descripción de cada una de las formas de representación del tiempo descritas en el cuadro tipo de tiempo representado/ tiempo de implicación proporcionado anteriormente:

1.- El tiempo de la historia:

Cuando se busca representar el flujo temporal de una historia a manera de narración lineal en un arte como la pintura, que es un arte de imágenes fijas, se recurre a una sucesión de acontecimientos que conforman una totalidad con sentido de sucesión temporal, una secuencia. Si más adelante, el cine se conformaría a partir de imágenes fijas unidas en una secuencia y proyectadas a gran velocidad, podemos señalar como antecedente estético esta forma de composición.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Esta forma de representación temporal se logra a través de unidades singulares que, al agregarse una después de la otra, están relacionadas entre sí según las direcciones de la horizontalidad y la verticalidad; valiéndose muchas veces de un marco que delimita el espacio de cada elemento estructurando un relato *por secuencias*.



Duccio di Buoninsegna, LA "MAESTÀ" DE LA CATEDRAL DE SIENA, parte posterior. Témpera sobre tabla de dimensiones 370 x 450 cm. (1308-1311).¹⁹⁴

Otro modo de representar una secuencia narrativa donde no se utilizaban los recuadros, fue usado más en el Renacimiento que en la Edad Media, y expresa los diferentes momentos en el tiempo, separados espacialmente en el mismo cuadro y conformando una composición única, *el relato simultáneo*.



El incendio del Borgo (en italiano L'Incendio di Borgo) es un fresco ejecutado por el taller del artista Rafael Sanzio.¹⁹⁵

194 Fundación Wikimedia, *Historia digital del arte/ Arte gótico/ Pintura del trecento*, [en línea], wikibooks, <http://es.wikibooks.org/wiki/Historia_digital_del_Arte/_Arte_g%C3%B3tico/_Pintura_del_Trecento>, [consulta 20 de Julio de 2007]

195 Fundación Wikimedia, *El incendio del Borgo*, [en línea], wikibooks, <http://es.wikipedia.org/wiki/El_incendio_del_Borgo>, [consulta 9 de Enero de 2008]

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

Ambas formas de representación de una sucesión de acontecimientos recurren a la identificación de alguno de los personajes que es presentado como protagonista de los sucesos ocurridos en el tiempo y da forma a la narrativa.

Con esta técnica se dan señales al observador de una estructura narrativa a manera de la narrativa de un texto; fue usada muchas veces en pintura para contar historias conocidas por muchas personas, como la vida de Cristo, de la virgen o de personajes religiosos, ya que al presentar sólo los sucesos representativos de la secuencia de la historia en texto, se logra transmitir la idea de sucesión a un observador que con anterioridad está informado de los acontecimientos, y solo le basta encontrar signos específicos que identifiquen al personaje en diferentes momentos de la historia para dar sentido a la secuencia. Según explica Calíbrese, esta forma de representación de un tiempo de la historia a través de la sucesión de acontecimientos, privilegia el desarrollo narrativo, dando “más importancia a la lectura en serie que al recuadro individual, que en este contexto solo asume significado en cuanto parte de la macrosecuencia narrativa”.¹⁹⁶

Podemos encontrar ejemplos de este tipo de representación en la pintura de la Edad Media y principios del Renacimiento, principalmente en los polípticos. Su función era transmitir sucesos de la historia religiosa al gran número de personas analfabetas que había durante esa época. Esta forma de representación no es frecuentemente utilizada en el arte contemporáneo, aunque en la actualidad, el comic utiliza la misma técnica para representar el flujo temporal de una historia, apoyando la imagen con un texto escrito que forma parte de una totalidad que da sentido a la narrativa.

2.- El tiempo de la acción:

Al representar una acción en un arte de escenas inmóviles, el artista pictórico busca dar a entender al observador que la imagen fija contenida en el cuadro alude a una acción, a un movimiento o sucesión de movimientos, o a una idea temporal; para esto, parte del principio de que el tiempo es irrepresentable por sí mismo y sabemos de su duración a través del movimiento, por lo que descompone el movimiento en “una serie de estados sucesivos”.¹⁹⁷

Para indicar que una acción representada es parte de un movimiento que tiene una temporalidad dada en la realidad, el pintor únicamente puede recuperar una síntesis inmóvil de la totalidad de una acción temporal, reduciendo la duración total de una acción a un momento mínimo, que será el plasmado en la obra, y que representará toda una duración, o por el contrario, encontrando “estados que contengan

¹⁹⁶ Umberto Eco, *op. cit.*, p. 45

¹⁹⁷ *Ibidem*, p. 28

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

duraciones infinitas”.¹⁹⁸ Lo cual Calabrese reduce en dos umbrales: *La síntesis de lo infinitamente pequeño o la síntesis de lo infinitamente grande*. Al referirse a La síntesis de lo infinitamente pequeño, se refiere a la duración mínima extraída del presente, al instante como la partícula más pequeña de tiempo, Si antes dijimos que el tiempo presente del ser humano tiene una duración aproximada de menos de 3 segundos, el interés de la humanidad por rescatar este instante mínimo, recuperando lo más trascendente y representativo de una acción, ocurrió en la pintura mucho antes de que los estudios fisiológicos y psicológicos se ocuparan de ello, a partir del Renacimiento, época en que puede verse la búsqueda de la representación de un tiempo cada vez más breve, como es el caso de los esbozos de rostros de Leonardo Da Vinci, los primeros experimentos que desencadenarán en la pintura, la idea de captar el instante infinito; al capturar las acciones y pasiones de los personajes que miran los sucesos o los objetos en su duración mas mínima, en el momento intermedio de su desarrollo, se lograr representar el instante mínimo de la acción.



Cabezas grotescas, (1490) Leonardo da Vinci¹⁹⁹

Al referirse a La síntesis de lo infinitamente grande, considera la representación de lo infinitamente inmóvil bajo la idea de “detener el tiempo”, refiriendo a la eternidad por medio de la ausencia de la vida en movimiento.

En esta forma de representación se presentan imágenes inmóviles que intentan evocar el sentido de la eternidad por medio de la monumentalidad, como ocurre en los retratos y las naturalezas muertas, utilizando como signos de esta eternidad una mirada perdida o un suceso totalmente inmóvil.

¹⁹⁸ *Ibidem*

¹⁹⁹ Fundación Wikimedia. *Cabezas grotescas*. [en línea], wikibooks, <http://es.wikipedia.org/wiki/Cabezas_grotescas>, [consulta 10 de Enero de 2008]

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.



Philippe de Champaigne, *Vanitas s.f.*²⁰⁰

3.- El tiempo de la escena o tiempo cronológico:

Emplea al tiempo como medio expresivo, en esta forma de representación del tiempo, el autor da como referencia al observador una ambientación cronológica con el fin de que este, reconozca la hora del día en que se desarrolla la acción; bajo la idea de que “la hora de la acción no es indiferente a la acción misma”,²⁰¹ y construyendo una totalidad narrativa donde el peso de la ambientación cronológica es visible.

La representación del tiempo de la escena por medio de la ambientación cronológica fue menos detallada y poco recurrente en la pintura antigua, y fue hasta la llegada de la civilización industrial. cuando la sociedad volcó fuertemente su atención en las horas del día, dado que, a partir de entonces nuestros hábitos estuvieron fuertemente regidos por éstas, de modo que surgieron pintores capaces de expresar detalladamente las diferencias entre unas y otras horas del día por medio de la luz, según explica Calabrese “solo la pintura moderna, desde el siglo XIX hasta nuestro siglo [siglo XX] ha tratado la diferencia entre las horas de la manera más realista posible desde el punto de vista del relato”,²⁰² con esto se observa el surgimiento de una nueva forma de expresión narrativa dentro de la pintura; si hasta el Renacimiento, la

200 Fundación Wikimedia, *Philippe de Champaigne Still-Life with a Skull*, [en línea], wikimedia commons, <http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Philippe_de_Champaigne_Still-Life_with_a_Skull.JPG>, [consulta 29 de Enero de 2008]

201 Humberto Eco, *op. cit.*, p. 34

202 *Ibidem* p. 34

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

forma de expresión narrativa del tiempo que dominara, fue la sucesión de acontecimientos, con la llegada del ferrocarril y la precisión en el flujo del tiempo, el tiempo de la escena o tiempo cronológico tomó un lugar preferencial en las creaciones pictóricas como medio de expresión narrativa. Así, se recurrió al manejo detallado de la luz para expresar indicaciones horarias precisas dentro de un escenario.



Aseo matinal, (1898) Telemaco Signorini

4.- La escena temporal:

Si con la llegada de la sociedad industrial, la representación del tiempo cronológico que enmarca la escena ocupó un lugar importante en la construcción de sentido de un cuadro, la evolución del estilo y la emoción en estas representaciones fue capaz de dar al tiempo cronológico un protagonismo absoluto al momento de transmitir pasiones y emociones.

La escena temporal, es el objeto de esta representación, busca, por medio de la representación del tiempo cronológico como único protagonista del cuadro, transmitir al observador pasiones y emociones sin valerse de una estructura narrativa, utilizando únicamente el estilo y la emoción en un momento temporal determinado.

Un ejemplo de los artistas de su tiempo que respondieron a los efectos de la sociedad industrial es Claude Monet, quien se interesó por los fugaces efectos de la luz buscando un solo momento de ésta. El proceso para lograrlo implicaba esperar día a día ese momento para seguir trabajando y dejar de hacerlo en cuanto ese momento ya no fuera captado, lo que hacía que sus procesos creativos se volvieran cada vez más lentos. Entre menor fuera el tiempo de luz que plasmaba, mayor tendría que ser la inversión de tiempo creativo que implicaba su cuadro.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.



La estación de Saint-Lazare, (1877) Claude Monet

5.- El tiempo del artista:

El tiempo del artista o tiempo del pintor, nos referirá siempre al proceso temporal del acto de pintar, e implicará al pintor y a su acción creativa dentro del cuadro. Para Calabrese “el hecho de que el pintor se manifieste abiertamente en la misma obra, subraya la existencia de otra temporalidad: la temporalidad de la pintura [...] el cuadro no manifiesta solo el tiempo de lo que está representado, sino también el tiempo de la acción a representar”,²⁰³ que define el acto de producción del discurso y no el tiempo del contenido.

El tiempo del pintor es el fragmento real del tiempo en que la obra fue creada, este puede manifestarse o no en la pintura; según Calabrese, la forma en que el tiempo del pintor es expresado en la composición pictórica, puede ser por medio de la firma del autor, sus autorretratos escondidos en la obra, su sombra pintada dentro de las diversas formas del cuadro, etc, estas incluyen dentro de la estructura temporal de la escena representada, una referencia temporal a su presente creativo que para nada se relaciona con el tiempo representado en la totalidad del cuadro. Los pintores contemporáneos consiguen hacer esto, a través de presentar cuadros que guardan en sí mismos la sucesión de su proceso creativo, presentando rastros del bocetaje o mostrando la trayectoria de la pintura en sus diversos instantes; hasta llegar al punto donde el proceso en sí llega a ocupar el tema del cuadro.

Ya a finales del siglo XIX, los impresionistas en su búsqueda de “dar un sentido de inmediatez análogo por diferentes medios”²⁰⁴, presentaron como obras terminadas lo

²⁰³ Umberto Eco, *op. cit.*, p. 38

²⁰⁴ Lippincott, Kristen, [et al.] *op. cit.*, p 196

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

que un antes era un trabajo de bocetaje; convirtiendo dicho proceso el tiempo de la expresión en tema y objeto primordial de la creación pictórica.

Igualmente, los dibujos de André Masón representaban el proceso de construcción de una imagen, de modo que la obra resultante contuviera el tiempo invertido en la obra, representado por la tinta de una pluma que había dejado correr libremente en una hoja de papel, para posteriormente decidir cuáles trazos serían resaltados y cuáles no, de este modo, empezaba sin un tema consciente y tomaba después de las imágenes, los resultados que aparecieran en estos dibujos, era lo que hacía que todo el proceso de su ejecución en el tiempo quedara plasmada claramente en sus creaciones.

Asimismo, las obras de Jackson Pollock dejan ver la estela del proceso creativo representada en la misma obra, por medio de las tramas de líneas superpuestas que dejan el registro de la actividad artística y del tiempo invertido en ella, a pesar de que en este caso, las obras no presentan una idea figurativa. Explica Dawn Ades que la fuerte conciencia de que las líneas se cruzan y se superponen “produce una sensación de actividad temporal”.²⁰⁵



Uno (número 31, 1950), 1950, Jackson Pollock

6.- El tiempo del observador:

El tiempo del observador, se refiere a los signos dentro de la pintura que le indiquen a éste cómo leerla, todos aquellos rastros de una temporalidad compartida entre la obra terminada y el momento en que un observador está frente a ella, suscitando un diálogo directo entre obra y observador.

Durante el Renacimiento se usaba un espectador extra llamado “comentarista”, que ocupaba un lugar en la obra, mirando lo que ocurre dentro del cuadro o indicando lo que sucede dentro de la pintura, y que aparecen solo para compartir el tiempo presente

²⁰⁵ *Ibidem*, p.205

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

del observador, indicándole de qué manera debía verse la obra, aún, sin la existencia de éste, la propia perspectiva “se funda sobre un punto de vista que coincide con la posición de frente a la escena de un espectador ideal”,²⁰⁶ o del mismo modo se determinan varios puntos de vista que obligan al espectador a moverse para obtener una lectura del cuadro.

Para Calabrese, esto define claramente “la simultaneidad cuadro-espectador [...] y sirve para manipular las posiciones de lectura a fin de conseguir efectos de significado cada vez más teatrales”²⁰⁷. El tiempo del observador se da, por tanto, en la simultaneidad basada en la existencia de un tiempo en el que se dialoga con el cuadro, un tiempo presente e íntimo que se desarrolla durante el tiempo de la lectura que cada observador dedique a la contemplación de la pintura, desde su particular tiempo vivido.

Monet, consideraba que entre más empeño se pusiera en el proceso creativo y más detalle tuviera un cuadro, más daba al espectador para ver, y el tiempo que este espectador dedicara a la obras habría de ser más extenso, pues tendría que concertarse en los detalles que le interesasen y en la experiencia del instante captado.

Tanto el tiempo del artista como el tiempo del observador forman parte del tiempo de la pintura, como se dijo al principio, una de las dos manifestaciones temporales de esta forma de arte. Algunas de las precisiones que aborda Calabrese para remitir estas dos expresiones de la temporalidad al tiempo de la pintura son que:

el tiempo del pintor y el del observador son del mismo tipo, mientras que el tiempo representado como contenido es narración del tiempo y esta dentro del texto, el tiempo del pintor y del observador, están, por así decirlo, fuera del texto, [...] Dicho de otro modo, el tiempo del pintor y el tiempo del observador pertenecen a una dimensión particular de la obra, su dimensión comunicativa [...] en cuanto mensaje transmitido por un emisor a un destinatario.²⁰⁸

De modo que, todo texto (refiriéndonos a un texto como todo medio que contenga un contenido dado por transmitir), no representa sólo el contenido enunciado, sino también la relación entre un emisor y un receptor. En la totalidad de una pintura están contenidos un tiempo del enunciado y un tiempo de la enunciación que existen a su modo como dos dimensiones temporales. Para efectos de esta investigación, nos referiremos en adelante a tiempo del enunciado como tiempo al exterior de la obra de arte o tiempo de la expresión y al tiempo de la enunciación como tiempo al interior de la obra de arte o tiempo del contenido. El modo en que son expresadas nos remite a las seis formas de representación del tiempo, desglosadas anteriormente, actuando de manera conjunta, donde como mencionamos, el tiempo del pintor y el tiempo del observador

206 Umberto Eco, *op. cit.*, p. 225

207 *Ibidem*, p. 42

208 *Ibidem*, p. 225

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

pertenecen al tiempo de la enunciación, o tiempo de la pintura y los cuatro tiempos anteriores: el tiempo de la historia, el tiempo de la acción, el tiempo de la escena y la escena temporal pertenecen al tiempo del enunciado o tiempo de la lectura.

Finalmente, cada una de estas formas de representación del tiempo actuará de manera simultánea en el cuadro, el predominio de una o de otra, será determinado por cada época y cada escuela que ha impuesto sus modos de representación temporal de acuerdo a la idea que se tuviera en su entorno social de tiempo y de espacio, y la forma de representación de los mismos.

Hasta aquí, reconocimos seis formas de representación del tiempo y las implicaciones de las mismas dentro de las dos dimensiones temporales que tiene la pintura, durante esta investigación hemos seguido las premisas dispuestas por Lowe en relación a los factores que inciden en la percepción, que son los medios de comunicación, la jerarquía de los sentidos y “las presuposiciones epistémicas que ordenan y clasifican lo percibido”;²⁰⁹ a lo largo de esta investigación basándonos en estos preceptos, podemos dilucidar que conforme se integran nuevas tecnologías a la organización social, se da predominio a uno u otro sentido como forma de obtener el conocimiento, y se conforma una determinada ideología para un momento de la sociedad, que tendrá como consecuencia un modo particular de expresar y representar conceptos como el tiempo.

Hemos abordado las diferentes formas de representación del tiempo en la pintura, y hemos tocado algunas de las maneras en que ciertos puntos nodales de la historia fueron plasmados en la obra de arte, representando una determinada visión del tiempo; ahora nos adentraremos en las convenciones estilísticas, que poco a poco, fueron constituyendo una particular manera de representar el tiempo en los medios audiovisuales que influenciados por cada una de las formas de arte mencionadas hasta este punto, construyeron sus propias formas de representar el tiempo, basadas en la fuerte influencia de las artes que para el momento en que estos medios comenzaban, ya habían recorrido un largo trecho en el desarrollo de formas de representación temporal.

Como pudimos ver, hay dimensiones temporales que se dan en todas las formas de arte, mientras que algunas únicamente aparecen en artes cuyo carácter es simultáneo, o por el contrario, únicamente se dan en artes cuyo carácter es sucesivo. De igual manera, encontramos que muchas de las formas de representación del tiempo se dan en ciertas manifestaciones artísticas con diferentes acepciones, pero con la misma función. Una síntesis de todo lo abordado, se presenta en el siguiente cuadro, donde se señala una generalización de las dimensiones temporales de la obra de arte, y se distingue entre las que la poseen dichas dimensiones y las que no; asimismo se señala en qué expresiones artísticas se dan dichas dimensiones.

209 Jesús González Ochoa, *Loc. Cit.*, p. 6

Cuadro 1.- La representación del tiempo en las artes

		ARQ.	ESCULTURA	MÚSICA	DANZA	LITERATURA	TEATRO	PINTURA
Tiempo al exterior de la obra de arte o Tiempo de la expresión		*	*	*	*	*	*	*
	Manifestaciones o formas en que sucede:							
	Tiempo de la contemplación (En el caso de las artes escénicas Nivel espectacular: Tiempo espectacular del espectador: tiempo que el espectador consume atendiendo al hecho teatral)	*	*	*	*	*	*	*
	Tiempo como dimensión de la obra de arte El arte en el tiempo/ dimensión material del tiempo de la obra de arte, que puede ser de carácter simultáneo o sucesivo	*	*	*	*	*	*	*
		(simultáneo)	(simultáneo)	(sucesivo)	(sucesivo)	(sucesivo)	(sucesivo)	(simultáneo)
	Tiempo como dimensión de la obra de arte La conservación y la transformación de la obra en el tiempo/ se refiere a su existencia material y su capacidad de mantenerse con los años como estilo conservando su lugar en el gusto de las personas	*	*	*	*	*	*	*
	Nivel espectacular: Tiempo espectacular de la representación: ó Tiempo dramático tiempo que dura la puesta en escena			*	*		*	
	Tiempo de la pintura El tiempo del creador (Definido por Calabrese únicamente para la pintura)							*
	Tiempo de la pintura El tiempo del observador (Definido por Calabrese únicamente para la pintura)							*
Tiempo al interior de la obra de arte Tiempo del contenido		*	*	*	*	*	*	*
	Tiempo como objeto estético o Tiempo como tema en la obra de arte	*	*	*	*	*	*	*
	Tiempo diegético Tiempo de la ficción (nivel textual) En el se dan el tiempo del relato y el tiempo del discurso		*	*	*	*	*	*
	Tiempo diegético Tiempo referenciado tiempo histórico concreto al que aluden los acontecimientos presentados	*	*	*	*	*	*	*
	Tiempo diegético Tiempo de la historia Es la historia lineal tal como se suceden los acontecimientos		*	*	*	*	*	*
	Tiempo diegético Tiempo del discurso, enunciación o trama Es como se cuenta el tiempo de la historia		*	*	*	*	*	*
	Tiempo expresado -Símbolos del tiempo -La expresión del tiempo -El instante que pasa	*	*	*	*	*	*	*
	Tiempo de la acción							*
	Tiempo de la escena o tiempo cronológico							*
	La escena temporal							*
	Tiempo de la lectura (Definido por Calabrese únicamente para la pintura)							*

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

Antes de concluir este capítulo, es importante hacer algunas aclaraciones respecto a las diversas formas de representación del tiempo en las artes, que serán necesarias en el capítulo siguiente, dado que, estas formas del tiempo se manifestarán en la representación del tiempo en los medios audiovisuales.

El lector encontrará en las páginas anteriores, que cada autor específico utiliza términos distintos dentro del tiempo de la expresión para referirse a la relación que existe entre el tiempo de la experiencia del espectador y el tiempo que manifiesta el creador de la obra. Mientras Calabrese señala la existencia de un tiempo de la pintura, y un tiempo de la lectura, el primero, existe al exterior de la obra de arte y se da a partir de la relación que existe entre el tiempo en que el espectador observa la pintura y el tiempo en que el pintor la realiza, en tanto que el tiempo de la lectura existe al interior de la obra pictórica y se refiere al tiempo que se está representando al interior de la obra pictórica. Etienne Souriau manifiesta la dimensión temporal del observador o espectador de una obra como tiempo de la contemplación. En el capítulo siguiente, consideraremos como tiempo de la contemplación, aquella forma temporal que se refiere al tiempo que consume el espectador atendiendo a la expresión audiovisual, como el tiempo que invierten los creadores en la realización de dicho audiovisual.

2.2.- LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Este apartado, funge como el antecedente más inmediato a los códigos para una representación del tiempo real; ya que estudiamos las ideas acerca del tiempo y profundizamos en sus formas de representación en el campo del arte, podemos reconocer las formas de representación del tiempo que se integraron tanto en el arte como en las sociedades, con el advenimiento de las nuevas tecnologías de representación.

En su *Diccionario Técnico de Expresiones Audiovisuales*, Florentino González Pertusa define el término Audiovisual como aquel que se emplea para “denominar el equipo técnico y material en que se emplean conjuntamente la imagen y el sonido”²¹⁰. Al respecto, Mariano Cebrián Herreros escribe que se puede considerar lo audiovisual desde el punto de vista natural y desde el técnico, donde el audiovisual natural esta dado por nuestra capacidad de experimentar la realidad audiovisualmente por medio de nuestros sentidos, desde esta idea, cualquier experiencia cotidiana para aquellos que poseen la facultad de

210 Florentino Gonzáles Pertusa, *Diccionario Técnico de Expresiones Audiovisuales*, Murcia, Editor Diego Martín, 1998, pp, 271 p. 26

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

cada uno de sus sentidos puede ser considerada como una experiencia audiovisual, aún cuando sabemos que intervienen todos los sentidos, pues no solo el sentido del oído y la vista sino todos los sentidos, son receptores que comunican a nuestro cerebro lo que perciben del mundo. Asimismo, el audiovisual técnico concierne a todo “aquello que representa la realidad auditiva y visual mediante instrumentos técnicos”.²¹¹ Será justamente del audiovisual técnico, del que nos ocuparemos en este apartado y durante el desarrollo de esta tesis, donde tomaremos en cuenta que toda forma de audiovisual técnico estimula alguno o a algunos de nuestros sentidos, para poder llegar a nuestra conciencia, de acuerdo al modo en que estas diferentes tecnologías de representación audiovisual son percibidas por nuestro sentidos. Noé Sánchez proporciona una clasificación de acuerdo a esta idea, que tomo en cuenta para dejar claro al lector a qué medios audiovisuales me referiré en adelante al profundizar en su forma de representación del tiempo. Explica en *Una reflexión sobre el término Audiovisual*, la forma en que cada uno de estos medios audiovisuales, o audiovisuales técnicos, estimulan a alguno o a algunos de nuestros sentidos, señalando “seis tipos de actividad comunicativa a la que suele considerársele como audiovisuales”,²¹² que desglosa de la siguiente manera:

Grupo 1: Medios didácticos como el pizarrón, el rotafolio y el proyector de diapositivas

Grupo 2: El cine, la televisión, el diaporama y el video como audiovisuales técnicos que emiten estímulos tanto visuales como auditivos en sincronía.

Grupo 3: Aquellos medios que aún presentando medios visuales y auditivos no conservan la sincronía de los del grupo anterior, como es el caso de libros didácticos acompañados por una pista de audio.

Grupo 4: Medios que comparten con el cine alguna característica, especialmente aquella de montar escenas o cuadros como la fotonovela, el comic o el teatro.

Grupo 5: Medios que utilizan un solo canal ya sea el visual o el auditivo, pero que implican una reacción del sentido que no está siendo afectado directamente como una radionovela que nos lleva a hacernos imágenes mentales de lo narrado o ver un film sin acompañamiento sonoro, así como pudiera ser en cierto caso la lectura que nos lleva a escuchar nuestra voz al momento de leer un texto en silencio.

Grupo 6: Al último grupo pertenecerán “medios que potencialmente o en la práctica pueden llevar estímulos para más de dos sentidos”²¹³ como es el caso de las artes escé-

211 Mariano Cebrián Herreros, *Información Audiovisual, Concepto, Técnica, Expresión y Aplicaciones*, Madrid, ed. Síntesis, 1995, pp. 520 p. 51

212 Noé Martín Sánchez, *Una reflexión sobre el término audiovisual* [en línea] 1º marzo de 2004,

< http://www.nicenet.org/ICA/class/document_start.cfm?anID=080223121716 > [consulta 18-09-07] Pag. 1, referencia de las notas de clase

213 *Ibidem*, p. 2

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

nicas²¹⁴ o muchas de las comunicaciones digitales que son conocidos como multimedia.

En adelante, tanto en los siguientes apartados como en el capítulo siguiente, tomando en consideración estas divisiones con respecto al audiovisual, abordaré el grupo 2, pues tanto el cine como la televisión y el video son medios que “emiten estímulos visuales y auditivos en sincronía”.²¹⁵ Al final de este apartado, (al igual que en el apartado anterior) se encuentra un cuadro que sintetiza las diferentes formas de representación del tiempo y dimensiones encontradas en cada uno de estos audiovisuales, comparadas con las ya dadas sobre las artes, dicho cuadro será una herramienta útil para comprender todo lo relacionado al tiempo real, en el capítulo siguiente. En las páginas siguientes, el lector encontrará que los medios audiovisuales a los que nos referimos tomaron muchas de las formas de representación de las artes que fueron medios que les precedieron como vehículos para la representación, y que sus modos de manifestar el tiempo y representarlo no solo encontraron resguardo en aquellos primeros inventos para la representación audiovisual si no además en los audiovisuales más desarrollados: el cine, la televisión y el video. Si en una primera etapa el cine fue el medio que contuvo en si mismo todas las formas de representación del tiempo de medios y artes tanto simultáneas como secuenciales, la televisión y el video, contendrían las formas de representación que se elaboraron en el cine, y simultáneamente, cambiarían los contenidos del cine y lo convertirían en una forma de arte. Comprendiendo la adecuación en los audiovisuales de las formas de representación del tiempo ya vistas dentro de la manifestación artística, encontraremos aquellos preceptos temporales que nos servirán de herramienta al momento de determinar el término tiempo real, para estos mismos audiovisuales y estructurar sus códigos de representación.

2.2.1.- REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN EL CINE

El cinematógrafo, nombre propio que designa a la marca patentada del invento de Lumiere, un “dispositivo tecnológico que permitía la toma, la proyección y hasta el copiado de imágenes en movimiento,”²¹⁶ sería el nombre que además, designaría al espectáculo público que se generó de su existencia, y que hoy denominamos cine. Este aparato tuvo detrás de sí investigaciones y expectativas de hacía mucho tiempo, y que empezaban a vislumbrarse desde el siglo XVIII. La búsqueda de años de un

214 Mas arriba describimos las dimensiones temporales que se dieron en el teatro a partir de la inserción de proyecciones en esta forma de arte. Cuando la participación de todos estos nuevos medios en el teatro, lleva también a variados medios digitales a escena, y estimula a mas de dos de nuestro sentidos, se convierte al espectáculo teatral, en la expresión conocida como “multimedia escénico”.

215 Noé Martín Sánchez, *Op, cit*, p. 2

216 Eduardo A. Russo, *Diccionario de cine*, Buenos Aires, ed. Paidós, 1998, pp. 305 p. 56

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

aparato que pudiera reproducir el movimiento, despuntaría en una serie de ideas que unidas le darían vida.

El 28 de Diciembre de 1895, en el Gran Café de París, un invento encontraría un público y crearía un medio. El cine, con una sucesión secuencial de imágenes fijas que se unían para construir toda una secuencia de imágenes en movimiento, se abrió paso en una sociedad que a partir de su aparición, interiorizaría una nueva visión del tiempo. La larga historia del desarrollo de este medio sería la síntesis de toda una vorágine de descubrimientos que se diera en ese siglo; según escribe Andrew Darley en su libro *Cultura Visual Digital*. El cine “parece ser la culminación y el símbolo de todas las formas de representación visual estética basadas en las nuevas tecnologías que surgieron durante el periodo de modernización industrial.”²¹⁷ Y fue, de alguna manera la culminación necesaria de muchos descubrimientos tecnológicos anteriores, que llegaba para enfrentar a las personas de aquel momento con una nueva idea del tiempo.

Las posibilidades técnicas del cine, explica Paul Davies, se basan en el fenómeno perceptivo relacionado con que el ahora de nuestra percepción conciente se dilata al menos 1/25 de segundo requiriendo de 2 a 3 segundos para integrar los datos sensoriales percibidos en una sola experiencia unitaria, lo cual ha permitido al proyector cinematográfico presentar “una sucesión de fotografías estáticas que pasan a 25 fotogramas por segundo”²¹⁸, y dar la idea de movimiento continuo, gracias a nuestra incapacidad perceptiva de advertir las uniones a tal velocidad. Con este aparato fue posible recoger los movimientos que se suceden ante el objetivo y además, “reproducir a continuación esos movimientos, proyectando a tamaño natural, sus imágenes sobre una pantalla y ante una sala entera”.²¹⁹

La llegada de este medio iniciaría un largo trayecto hacia una estética propia de las formas de representación del tiempo; tal como las artes, el cine fue dotado desde su primera proyección de un público observador que acudía a al espectáculo del movimiento capturado, y tendría ya desde un inicio, las dos dimensiones temporales que conserva hasta ahora, un **tiempo al exterior de la proyección**²²⁰, o **tiempo de la expresión** y un tiempo al **interior de la proyección**²²¹ o **tiempo del contenido**.

Asimismo, su propia naturaleza tecnológica le imprimiría una sensación de presente que sin embargo, es sólo una representación; dado que, el cinematógrafo, proyecta imágenes capturadas en tiempo pasado para ser observadas con una idea de presente

217 Andrew Darley, *Cultura Visual Digital*, España, ed. Paidós, 2002, pp. 333 p. 71

218 Davies Paul, *Sobre el tiempo*, Barcelona, ed. Crítica; Grijalbo Mondadori, 1996, pp. 314, p. 274

219 Roman Gubern, *Historia del cine*, Barcelona, ed. Baber, 1988, 3 vol; p. 30 vol. I

220 En el caso del video y la televisión este tiempo se llamará tiempo al exterior de la transmisión, por tanto como criterio unificador a los tres audiovisuales, en adelante utilizaremos para referirnos a esta dimensión temporal el término, tiempo de la expresión.

221 En el caso del video y la televisión este tiempo se llamará tiempo al interior de la transmisión, como en el caso anterior, en adelante utilizaremos para referirnos a esta dimensión temporal el término, tiempo del contenido.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

que fluye al mismo tiempo que el presente de los espectadores, según explica Diego Levis en *La Pantalla Ubicua*, el cine es un medio donde salvo excepciones:

Se desarrolla un fluir ajeno al del tiempo originario de la toma; donde la foto refleja un instante capturado, el cine presenta un tiempo propio hecho de la suma de actualizaciones de fracciones de tiempos (pasados) diferentes. Una abstracción que siempre se manifiesta ante los ojos del espectador en presente y que paradójicamente, no afecta la ilusión realista de las imágenes.²²²

De modo que, en primera instancia la imagen en movimiento que presenta el cine aún siendo una recolección de tiempos pasados, será entendida por los espectadores como si ocurriera en tiempo presente aunque sea sabido por éstos, que la imagen fue capturada tiempo antes, y a veces, a diferentes tiempos y en diferentes espacios, los espectadores hemos aprendido a lo largo de generaciones en compañía de este medio, a decodificar ese proceso como un presente que fluye en el conjunto de acontecimientos de la imagen fílmica.

Si echamos un vistazo a los principios de esta forma de representación, encontraremos que en las primeras proyecciones cinematográficas, no había una estructura precisa para representar el tiempo (aún cuando éste se representaba), y apenas se conformaba el público de este medio y sus ideas al respecto de la decodificación de las propuestas para una representación del tiempo. De modo que, proseguimos a entender cómo se desarrolló la estética del cine, y cómo lentamente se construyeron las convenciones que en la actualidad dictan una referencia temporal a cualquier espectador. Después de conocer el cómo se suscitó esto, entraremos de lleno en la clasificación de estas convenciones a nivel narrativo y profundizaremos en cómo se dan las dimensiones temporales en este medio.

En los inicios del cine, los hermanos Lumiere eran quienes presentaba los primeros programas, cuya fascinación no se centraba en los temas de las películas como en sus imágenes, las cuales tenían el encanto de presentar fieles reproducciones gráficas que “conservaban su movimiento real”.²²³ Poco a poco, el público y los usuario del medio, se adecuaron a éste, incluyendo en sus resultados finales movimientos y formas estéticas que con el tiempo se convirtieron en convenciones que guiarían al espectador por las imágenes proyectadas. En 1896 “un operador de Lumiere, descubre por azar el efecto travelling, cuando paseaba en góndola por Venecia”,²²⁴ y de forma similar es como se empiezan, poco a poco, a emplear encuadres y movimientos dis-

222 Levis Diego, *La pantalla Ubicua -comunicación en la sociedad digital-* Buenos Aires, Ed. CUCCUS, La Crujía, 1999, pp. 236 p 46

223 Roman Gubern *Op, cit*, p. 31

224 *Ibidem*, p. 46

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

tintos, muchas veces, en el proceso de captura de imagen que realizaban empleados de Lumiere por todo el mundo.

Estos encuadres y movimientos llegarían a formar construcciones narrativas que en la actualidad son comunes a este medio, e hicieron posible que se pasara de la captura de imagen en movimiento al uso de las posibilidades de la cámara cinematográfica para contar una historia. La primera forma que se encontró para narrar en el cine, fue heredada del teatro; al acoplarse sus convenciones para la representación del tiempo, se acoplaron también al cine las dimensiones temporales del teatro y en suma las de la literatura dramática, de modo que, para ese momento, el cine contaba con un tiempo dramático y un tiempo de la ficción, en el que claramente estaban incluidos un tiempo de la historia y un tiempo del relato. En la adecuación de las convenciones de representación teatral, la más destacada participación fue la de Georges Méliès, quien imprimió a esta nueva forma de espectáculo la puesta en escena de origen teatral, y las formas de representación del tiempo usadas en el teatro, además de ser, quien descubriría lentamente muchos de los trucajes que a la larga se volverían protagonistas en las manifestaciones cinematográficas del cine en la actualidad, como maquetas, desapariciones y apariciones, objetos que se mueven solos, personajes voladores, sobre impresiones o fotogramas coloreados pacientemente, etc. Para este momento, la cámara de cine fungía únicamente como objeto de registro, permaneciendo estática ante la puesta en escena.

Al mismo tiempo, la Escuela de Brighton en Inglaterra, imprimía movimiento a la cámara. La búsqueda de cambiar el punto de vista del espectador se había planteado teóricamente desde el teatro, pero fue la llegada del cinematógrafo la que logró que estas expectativas se llevaran a la práctica gracias a las inmensas posibilidades de la cámara móvil; este dinamismo preludiaba una nueva sintaxis que le daría a este medio su propia forma de representación y una propia narrativa; tal como afirma Gubern en su *Historia del cine*: “la movilidad de la cámara y la aparición de un rudimentario montaje en estas cintas inglesas preludiaba el nacimiento no lejano, de una auténtica narrativa cinematográfica”,²²⁵ cabe aclarar, que mientras para Roman Gubern las primeras manifestaciones de la expresión cinematográfica son rudimentarias, Andrew Darley las considera, tal como muchos otros investigadores del cine, “un tipo específico de cine, que sólo cabe comprender correctamente cuando se lo deja de examinar exclusivamente en relación con la historia posterior de la forma y se lo piensa al hilo de las fuerzas (culturales, sociales, políticas e ideológicas) que estaban en juego en el momento de su aparición”.²²⁶ Es fundamental dejar de lado las creencias

²²⁵ *Ibidem*, p. 62

²²⁶ Andrew Darley, *Cultura visual digital*, Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós, 2002, pp. 333, p. 71

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

de una historia del cine en línea ascendente, sin tomar en cuenta el momento histórico específico, es cierto que cada momento cinematográfico ha heredado a la narrativa actual, construcciones estéticas que ahora son inherentes a la misma, no por eso, consideraremos que el cine de los primeros tiempos, es un escalón rudimentario de la ascendente narrativa que hoy es la narrativa cinematográfica.

Si hasta entonces, Méliès aportó la puesta en escena, los ingleses daban la pauta para “el descubrimiento del montaje como elemento narrativo”²²⁷ y Zecca pronto daría forma a una propia estructura del relato. Sería hasta 1902, cuando Porter, cohesionaba las diferentes aportaciones de estos tres importantes creadores, consolidando por completo, una técnica narrativa propia del cine, que se desarrolló durante años, de la mano de múltiples creadores, quienes aportaron de una forma u otra, la construcción de una narrativa cinematográfica y una particular forma de representar el tiempo.

A los 12 años de vida de este medio, se había implementado el uso de *acciones paralelas, el primer plano y el plano americano*, entre los variados nombres de creadores alrededor del mundo que experimentaban con el nuevo medio, muchos propusieron nuevas técnicas cinematográficas y diferentes formas de estructurar el relato. David Wark Griffith, implementó el *flash-back, el plano medio, la acción paralela, la tensión dramática y el montaje alterno*, Abel Gance de la escuela Impresionista, utilizó *el tríptico o pantalla triple*, desplegando horizontalmente sus escenas, Jean Epstein, utilizó el *ralenti*, en 1928 en su película *El hundimiento de la casa Usher* bajo su idea de “Violentar la naturaleza del tiempo real”,²²⁸ pues según creía, el cine era capaz de, “la modificación de la naturaleza del tiempo, conseguida por primera vez en la historia de la ciencia y del arte gracias *al acelerado, al ralenti y a la inversión de movimientos*”.²²⁹ El primer plano, el encuadre y el montaje, ocuparon entonces el lugar de unidades fundamentales del cine.

Para este momento, el cine tenía convenciones estilísticas propias, y el público que había formado para sí, desde su primera proyección, era capaz de traducir estas convenciones, al menos en occidente, dejándose guiar por la narrativa. En 1923 Sergei Mijailovich Eisenstein, aportaba a la representación del tiempo el TIEMPO ARTIFICIAL basado en la dilatación del tiempo, ejemplo de ello es *El acorazado Potemkin* (1925) donde se prolonga hasta 6 minutos la escena de *la escalinata* con 160 planos con el fin de potenciar el drama, y finalmente Chaplin, utilizaba por primera vez las *sugerencias visuales y la elipsis* como economía expresiva para sugerir “el paso de un

227 *Ibidem*, p. 74
228 *Ibidem*, p. 188
229 *Ibidem*, p. 188

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

tren mediante los reflejos de las ventanillas sobre el rostros de la protagonista”²³⁰ en *Una mujer en París* (1923).

El cine aún no se conformaba como el medio audiovisual que presentara estímulos visuales y auditivos en sincronía, y sin embargo se perfilaba una nueva forma estilística que tomaría fuerza y cohesión con el cine sonoro de la mano de Stroheim y Murnau, quienes conformaron en sus obras la continuidad y la coherencia espacio-temporal de las escenas convirtiéndolas en “unidades de acción dramática”,²³¹ antecedente inmediato del cine sonoro según Gubern.

A la llegada del cine sonoro, William Wyler, sería de los primeros que adecuaría “largas escenas, sostenidas por la acción y diálogos de los personajes que evolucionan en el decorado”,²³² con la idea de seguir la acción, evitando lo más posible los cortes por medio de planos mas vivos e interesantes para el espectador, que permiten a éste estudiar a cada personaje a su gusto y realizar los cortes por sí mismo. En el cine soviético, la conformación de la nueva estética sonora se consolida por medio de la más tarde denominada *Técnica del plano secuencia*, que abandonaba la estructura fragmentada del *cine-montaje* que se había perfeccionado hasta ese momento. Eisenstein después de 10 años de improductividad conformó lo que sería su *Teoría del montaje audiovisual* creada bajo las consideraciones necesarias para adecuarse a los nuevos retos del cine sonoro, pues se establece del entendido de la “conjunción, conflicto o contrapunto de los elementos de naturaleza distinta: la imagen y el sonido”.²³³

Así se conformó el cine como imagen temporalizada, y se abrió el camino para el desarrollo de la *Imagen-Tiempo*, que Gilles Deleuze describe en un estudio semiótico de dos tomos, titulado *Estudios sobre cine I y II*, cuyo segundo tomo esta dedicado precisamente a la imagen-tiempo, que técnicamente se manifiesta en la cámara fija, el *plano-secuencia*, la cámara subjetiva y el montaje- cut, describiendo un cine donde

Los movimientos de cámara se hacen cada vez más escasos; los travellings son <bloques de movimiento> lentos y bajos, la cámara permanentemente frontal o de ángulo constante, los fundidos se abandonan en provecho del simple *cut*. [Explica Deleuze que] El *montaje-cut*, que habrá de dominar en el cine moderno, es un paso a una puntuación puramente óptica entre imágenes, y procede de una manera directa sacrificando todos los efectos sintéticos”²³⁴

Anteriormente pudimos ver que el montaje se consolidó como una de las primeras técnicas fílmicas, que se usó para dotar de sentido narrativo a las imágenes

230 *Ibidem*, p. 252

231 *Ibidem*, p. 274

232 *Ibidem*, p. 314

233 *Ibidem*, p. 340

234 *Ibidem*, p. 27

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

capturadas por la cámara cinematográfica, es “el principio organizador de todo film en cuya estructura haya distintos puntos de vista ópticos”,²³⁵ permite decidir el orden de la secuencia de imágenes que aparecerán en pantalla, así como su duración, regulando la conexión de un plano con otro, por medio de un corte o un cambio de encuadre; atributos que hacen del montaje elemento responsable del ritmo del film. Mientras que algunos autores lo simplifican únicamente al proceso de edición, hay otros que se refieren al montaje como el principio que regula la organización de elementos fílmicos, visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración,²³⁶ lo que da al montaje no sólo el carácter de corte y pegado de película cinematográfica, sino también el de eje rector de la planeación de la imagen y el sonido que dará forma y sentido a todo el mensaje fílmico. Gracias al montaje, creadores como Griffith o Eisenstein lograban sensaciones de tensión y de impacto en su público por medio de la dilatación o aceleración temporal, regidas por la intervención de un gran número de cuadros interpuestos de manera magistral en sus obras. El montaje como herramienta para generar la aceleración temporal, fue considerado por muchos de los creadores fílmicos del cine mudo el “patrón mismo de la noción de ritmo cinematográfico”²³⁷. Más tarde, el cine americano lo utilizaría a la llegada del cine sonoro no solo para acelerar y dar tensión y ritmo a una sola unidad temporal, sino a manera de economía del tiempo y del espacio, representando diferentes unidades de tiempo y lugar en una secuencia corta. Durante los años 1930 y 1940 una variante del montaje acelerado, el montaje conocido como “montaje americano” fue usado de modo similar como estrategia narrativa que, valiéndose de secuencias veloces y complejas simulaba un collage en pantalla que condensaba días, meses, años y vidas enteras en unos pocos segundos de imágenes muy veloces, como otra forma de economía de tiempo muy similar a la del montaje acelerado. La llegada del neorrealismo italiano, que surge de la mano del montajista Luchino Visconti y la película *Obsesión* en 1942, es según Deleuze, el parte aguas entre un ritmo de la imagen cinematográfica basada en el corte, y otro que busca la recuperación de los tiempos muertos. El neorrealismo optaba por actores amateurs, escenarios naturales, tramas cotidianas y temas de dimensión social que aludían a la ética y al sentimiento del espectador. Planos prolongados destituían a la cámara del trabajo de narrar a través de fragmentos, para darle el papel de un testigo de los acontecimientos que relacionaría al cine con la realidad de una forma nueva, que haría del *plano secuencia*, y del dominio adecuado de los *tiempos muertos*, las herramientas

235 Eduardo A. Russo, *Op, cit.*, p. 160

236 *Ibidem*, p. 161

237 *Ibidem*, p. 162

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

estéticas y productivas que proporcionarían al espectador una nueva conciencia del movimientos, y por tanto una nueva sensación del tiempo. El *plano secuencia* tenía como característica fundamental, el hecho de que en una sola toma, se desarrollaba una acción íntegra, tan prolongada que podía considerarse como una secuencia, pues a diferencia del montaje, conseguía transmitir la estructura narrativa de los sucesos por medio de movimientos de cámara, en vez de recurrir a la superposición de planos variados que ofrecía el montaje. Bazin sostenía que el *plano secuencia*, no relegaba al montaje si no más bien lo incluía en su práctica.²³⁸

Hasta aquí, hemos visto cómo se desarrolló la narrativa a lo largo de algunas partes fundamentales de la historia del cine; ahora sentemos las cualidades de la representación del tiempo en esta narrativa. Comencemos justo donde nos quedamos más arriba: el cine posee dos dimensiones temporales; **un tiempo de la expresión** y **un tiempo del contenido**. Éstas dos presencias temporales se manifestarán de modos distintos, todos relativos al tiempo, así, el cine, en su **tiempo de la expresión**, tiene necesariamente, tal como las artes un **tiempo como dimensión de la obra de arte** y tal como el teatro un **nivel espectacular** dentro del cuál existe un **tiempo dramático** y un **tiempo de la contemplación** (que incluye el tiempo del creador y el tiempo del espectador), en el caso del **tiempo del espectador**, cualquier asistente a una proyección cinematográfica que quiera acceder al contenido del mensaje en la pantalla, debe vivir la duración de éste a cada instante, no es posible intervenirlo, ni detenerlo, ni objetarlo, esto gracias a la propia característica del medio que lo contiene que es una máquina de reproducción, tal como afirma Bettetini:

En un solo caso el espectador no puede influir, excepto mecánicamente, sobre los tiempos del discurso: cuando la enunciación ha sido grabada y el discurso le llega a través de la mediación de un artefacto que ha transformado en huellas mecánicas o electrónicas las vibraciones de la emoción vocal, o cuando la emisión le llega por vía radiofónica a distancia sin posibilidad de feed-back.²³⁹

Esta sola condición provee al cine de características temporales propias como medio de comunicación; pues si bien “el cine de los primeros tiempos ya había dado inicio en su seno a la asimilación inexorable de las formas más populares de entretenimiento en vivo”,²⁴⁰ por su capacidad de representarlas y reproducirlas, “el nuevo

238 Aunque Russo escribe en su *Diccionario de cine* que este término se ha impuesto frecuentemente aún cuando por el hecho de la realización de movimientos de cámara y acercamiento como una forma de montaje, una rígida teoría del cine denomina a éste montaje en plano, nosotros entenderemos en adelante por estas características de representación de sucesos plano-secuencia.

239 Bettetini Gianfranco, *Tiempo en la expresión cinematográfica -La lógica temporal de los test audiovisuales-*, México, Fondo de Cultura Económica, pp. 403; p.22

240 Andrew Darley, *Op, cit*, p. 85-86

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

medio presentará posibilidades (y limitaciones) que le son propias y que alteran, y al mismo tiempo incrementan, una serie de modos previos de narración dramática,²⁴¹ de este modo, encontraremos formas de representación del tiempo en el cine que son heredadas directamente de espectáculos en vivo, como el teatro mezcladas con formas de expresión temporal que surgieron específicamente para el cine. Retomando las dimensiones temporales en este medio, al **tiempo del creador**, se incluye el tiempo del cineasta, los actores o participantes de la imagen y el editor, que necesariamente se desarrolla en el pasado de la proyección.

De igual modo, en la otra dimensión temporal del cine, el **tiempo del contenido**, encontraremos que existen diversas modalidades de expresión temporal cuyo objetivo es la representación del tiempo. Dentro de las similitudes del cine con algunas manifestaciones artísticas, podemos considerar la existencia del **tiempo como tema en la obra de arte**, un **tiempo diegético**, donde al igual que en el teatro, existe un **nivel textual**, un nivel que refiere directamente a un contenido literario que fue acoplado para su puesta en escena,²⁴² y contiene por tanto, un **tiempo de la ficción**, en el que se dan un **tiempo del relato** y un **tiempo del discurso**, con muchas de las condiciones narrativas que se suscitan tanto en teatro como en literatura, siempre partiendo de un **tiempo referenciado**; el tiempo cronológico al que se hace referencia, simulando una temporalidad real que fluye en dirección del tiempo cronométrico y un **tiempo expresado**; de modo que, para efectos de la narrativa audiovisual,²⁴³ a continuación se desglosarán estas dimensiones:

Tiempo diegético:

-Tiempo de la ficción: Se desarrolla al interior de la puesta en escena fílmica, por eso forma parte del tiempo diegético. Es llevado a lo espectadores a partir de las relaciones que existen entre un tiempo del relato y un tiempo del discurso, construidas en un nivel textual, que se da en el proceso de creación cinematográfica en la manipulación que realizan el director de escena, y el director de cámaras, para dar sentido a la obra literaria propuesta por el guionista.

Tiempo del relato o tiempo de la historia: Partiendo de la idea de que la sucesión de acontecimientos de una historia, tiene un proceso temporal lineal, encontramos que el tiempo del relato o el tiempo de la historia es precisamente ese proceso lineal

241 *Ibidem*, p. 86

242 En el caso del cine, la puesta en escena fílmica, es según Jesús García Jiménez, el contenido del plano proyectado, que "es una unidad de espacio temporalizado", pues la acción se desarrolla en un tiempo capturado, y proyectado posteriormente. (Jesús García Jiménez, *Narrativa Audiovisual*, 1993 p. 188)

243 La narración es un procedimiento representativo, donde se expresan eventos, que configuran el desarrollo de una acción, en el caso de la narrativa audiovisual, esta se consigue por medio de la disposición de imágenes visuales y acústicas en secuencia para contar historias

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

en que suceden los acontecimientos en una secuencia lógica del pasado al futuro, García Jiménez explica, que el tiempo del relato es la historia que posteriormente será contada por el discurso icónico, o sea, el discurso generado por imágenes en movimiento y sonido en sincronía.

Tiempo del discurso: Es cómo se cuenta la historia, “el flujo de las imágenes que asumen la función impropia de signos lingüísticos (no de lengua, si no de lenguaje) capaces de transmitir un mensaje y, por consiguiente, de contar una historia”.²⁴⁴

Así como en la literatura, desde un punto de vista semionarrativo, el tiempo del discurso, tiene tres propiedades que afectan el discurso narrativo y sirven al guionista precisamente para representar el tiempo de la historia. Estas son, según García Jiménez; el orden, la duración y la frecuencia, y aportarán elementos reguladores para estructurar las relaciones y similitudes que se dan entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Explicaremos a continuación como se da cada una de éstas propiedades:

Orden en el tiempo del discurso: El orden de aparición de las imágenes que cuentan los sucesos ocurridos en la historia, que es decidido y estructurado por medio del montaje. En el orden se da un doble comportamiento de la imagen en el discurso, ya sea que éste se atenga a un orden sucesivo y lineal de los acontecimientos, en cuyo caso se denomina secuencia crónica, o que no se atenga a él, denominándose secuencia anacrónica; las Secuencias anacrónicas se pueden manifestar de tres formas distintas: 1.- analépsis narrativa, 2.- prolepsis narrativa y 3.- Silepsis narrativa.

1.- **La Analepsis narrativa o flash back:** Que se manifiesta cuando “la historia no se atiene al tiempo del discurso (presente) de la imagen, sino que remite a un tiempo pasado.”²⁴⁵ Forma narrativa que es aludida constantemente en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) de Orson Welles, que representa en dicho caso el fundamento del ritmo narrativo, pues durante el desarrollo de la historia, un periodista busca el significado de la última palabra dicha por el Charles Foster Kane, antes de morir (momento en que comienza la película). En su búsqueda, este periodista se acerca a personas allegadas a Kane, y su historia es contada al espectador por medio de los recuerdos de sus conocidos.

2.- **La Prolepsis narrativa o flashforward:** En donde “la historia remite a un tiempo futuro en relación con el presente discursivo de la imagen.”²⁴⁶ Como ocurre en *La fuente de la vida* (*The fountain*, 2006) de Darren Aronofsky, donde el personaje

244 Jesús García Jiménez, *Narrativa Audiovisual*, Madrid, ed. Cátedra, 1993, pp. 421; p. 176

245 *Ibidem*, p. 177

246 *Ibidem*, p. 177

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

principal, busca durante diferentes momentos en el tiempo, (siglo XVI, el momento actual y siglo XXVI) convergiendo en un descubrimiento.

3.- **La Silepsis narrativa:** Que se manifiesta “en el caso de que entre la historia y el discurso no medie una relación cronológica”.²⁴⁷ Este es el caso de películas como *Historias del desencanto* (2005) de Alejandro Valle, donde la historia se desarrolla en una especie de universo paralelo y atemporal que cambia constantemente.

Asimismo las secuencias anacrónicas están conformadas por a) distancia y b) amplitud:

a) **La distancia en las secuencias anacrónicas**, se refiere al tiempo que va del “presente discursivo de la imagen, al inicio de la anacronía narrativa”, de modo que, se refiere a qué tan distante es al presente la anacronía que se presenta en la narración. Mientras que la amplitud: Se relaciona con la duración que tendrá dicho suceso anacrónico, que puede ser de unos instantes o de gran parte de la narración.

b) **La amplitud de las secuencias anacrónicas**, está clasificada justamente de acuerdo a cómo se relaciona la duración de dicha secuencia con la historia contada, de modo que pueden distinguirse cinco tipos de amplitud: 1.- amplitud interna, 2.-amplitud homodiegética, 3.-amplitud heterodiegética, 4.-amplitud externa y 5.-amplitud mixta.

- **Amplitud Interna:** El comienzo y el final de la historia ocurren después del momento presente del relato. Un ejemplo claro es la adaptación de la novela *El amor en los tiempos del cólera* (*Love in the time of cholera*) de Gabriel García Márquez realizada en 2007 por Mike Newell, donde el principio de la película ocurre cuando Florentino Ariza escucha las campanadas de la catedral e intuye que murió alguien importante, inmediatamente se desarrollan los acontecimientos anteriores en la historia, hasta que esta llega de nuevo a ese momento, a partir de ahí se desarrollan los acontecimientos que desembocarán en el final.
- **Amplitud Homodiegética:** La duración de la secuencia anacrónica interfiere la historia que se interrumpió para iniciar dicha secuencia. Como en *Corre Lola corre* (*Lola Rennt*) (1998) de Tom Tykwer. Durante el desarrollo de la película, Lola se topa con personas de las cuales se nos relatan fragmentos de su historia que no se relacionan con la secuencia principal más que por la coincidencia de que se topan con su protagonista. Al terminar la secuencia que interrumpe la historia original, la secuencia vuelve a la historia principal.
- **Amplitud Heterodiegética:** La duración de la secuencia anacrónica, no interfiere la historia que se interrumpió para iniciar dicha secuencia. Ocurre generalmente cuando se presenta un flash back con voz en off o que se presenta una pantalla

247 *Ibidem*, p. 178

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

- dividida donde se describan sucesos en pasado. El primer caso lo encontramos en, *Corre Lola corre* cuando Manni, novio de Lola, le relata por teléfono cómo se quedó sin dinero, dichos sucesos aparecen en blanco y negro y se desarrollan sin interrumpir la secuencia de la llamada por teléfono, que mantiene su continuidad con la voz en off; mientras que el segundo es mucho menos común, un ejemplo puede ser *Conversando con la otra*, (*conversation(s) with other women*, 2005) dirigida por Hans Canosa. película totalmente narrada en pantalla dividida, que trata del reencuentro de un hombre y una mujer que mucho tiempo atrás fueron pareja; en diversas escenas, se conserva la secuencia del momento de su reencuentro mientras en la otra pantalla uno de ellos narra sus desencuentros en el pasado.
- **Amplitud Externa:** El comienzo y el final de la historia ocurren antes del momento presente, que puede verse en *Volver al Futuro II* (*Back to the Future II*, 1989) de Robert Zemeckis, donde se narra el viaje en el tiempo de un chico y un profesor de física que construye una máquina del tiempo. La película inicia en el momento presente, los personajes viajan después al futuro y un suceso en su viaje cambia el momento presenta al que regresan, por lo que tienen que arreglar ese nuevo presente.
 - **Amplitud Mixta:** La historia comienza antes y concluye después del momento presente, Esto sucede por ejemplo en la película *Kill Bill I* (2003) de Quentin Tarantino, pues ésta comienza cuando “The Bride”, el personaje interpretado por Uma Thurman es aparentemente asesinada por Bill, sin embargo, ese no es el principio de la historia, el principio lo conoceremos mucho más adelante igual que el final. Una variante poco frecuente de esta forma de amplitud, se da cuando la historia comienza después del momento presente y concluye antes, Como es el caso de la película *Amnesia (Memento)* (2000) de Christopher Nolan, cuya línea temporal se desarrolla del futuro al pasado, mostrando las causas de lo que, acontece de modo que comienza con un asesinato y se desarrolla con el relato de las causas del mismo, finalizando en el origen de este.

Duración en el tiempo del discurso: Ésta se refiere a la relación de duración entre “el tiempo de la narración icónica y el tiempo narrado.”,²⁴⁸ digamos que es una forma para regular la duración de ciertos tiempos ocurridos en el tiempo de la historia, por medio de imágenes que en el tiempo del relato, pueden economizar o ampliar la sucesión de acontecimientos de la historia. Esta propiedad del tiempo del discurso está relacionada con el concepto de diégesis, como ya se mencionó el tiempo

248 *Ibidem*, p. 182

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

diegético, es el tiempo al interior de la obra cinematográfica, el cual, para efectos de la duración, puede ser:

a) Diégesis pura: El tiempo de la narración y el tiempo narrado son iguales. Es particularmente de esta forma de diegésis de la que nos ocuparemos más adelante al hablar de la representación del tiempo real en el cine.

b) Diegesis impura: El tiempo de la narración es mayor o menor que el tiempo narrado. La diégesis impura puede darse gracias a una forma de economía del tiempo conocida como elipsis, gracias a la cual, se pueden dar indicios al espectador del paso de largo tiempo por medio de imágenes. Al utilizar esta forma de representación del tiempo “el tiempo de la narración audiovisual se interrumpe, conceptual e imaginariamente”,²⁴⁹ pero el espectador tiene la noción de que el tiempo de la historia sigue fluyendo. Ejemplo de esta forma de diegésis es casi cualquier narración cinematográfica, casi podría decirse que desde *Intolerancia (Intolerante) (1916)* de David Wark Griffith, se encontró la tendencia a esta economía o dilatación temporal en la relación entre tiempo de la historia y tiempo del discurso.

Frecuencia en el tiempo del discursos: Igual que en la literatura, es el número de veces que un acontecimiento de la historia es mencionado en el discurso, de acuerdo a la disposición del autor de realizar alguna repetición de ciertas acciones, o no hacerlo, pero reducirlo a modo que se de a entender que ese acontecimiento, se repite una y otra vez, sin necesidad de presentar dicha repetición. En el cine, presenta cuatro casos distintos:

1.- La singularidad: Se sintetiza un momento privilegiado de la acción, lo que en pintura conocimos como el tiempo de la acción, donde se resalta un instante infinitamente grande para representar un tiempo eterno. En la película *El aura* (2005) de Fabian Bielinsky, el protagonista dice reconocer el momento en que va a tener un ataque epiléptico por una sensación de paz, ante la que ya no puede hacer nada, pero que le da indicios de que inicia el ataque, durante la película se representa esta sensación como un instante largo en que la trama se ve interrumpida por el repentino aviso de un ataque epiléptico y el ataque inmediato del personaje principal.

2.- La múltiple singularidad: Un solo momento representa muchos momentos significantes; la película *Ciudad de Dios* (2002) de Fernando Meirelles se caracteriza por la presencia de momentos con estas características desde el principio, cuando el protagonista habla de que espera no encontrar a Ze Pequeño, en el momento que se cruza con el y su banda que persiguen a un pollo, Ze pequeño le grita que atrape al pollo, aparece la

249 *Ibidem*, p. 182

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

policía, el protagonista está en medio de la banda y de la policía y dice “Una foto hubiera podido cambiar mi vida pero en la ciudad de Dios si corres te agarran y si no corres también”, al momento que, en un movimiento de cámara circular alrededor del protagonista, éste se convierte en adolescente llevándonos a otro momento en la historia. Como será evidente con el desarrollo de la película, esta historia sobre un fotógrafo en ese ambiente encuentra en ese momento la representación del constante flujo que llevará la historia.

3.- La iteratividad: Basada en repeticiones y variaciones, puede verse en *Amnesia*, en el desarrollo del caso de Samy, donde su esposa decide probar la veracidad de su falta de memoria a corto plazo, pidiéndole a Samy una y otra vez, que le aplique una inyección de insulina, siempre del mismo modo atrasando su reloj a las 3:00.

4.- La repetitividad: “varias representaciones discursivas que se refieren a un mismo momento de la historia”,²⁵⁰ Un ejemplo muy conocido en México fue la película *Amores perros* (2000), de Alejandro González Iñárritu que trata fundamentalmente de las diversas situaciones e historias de personajes, que de un modo u otro, son alteradas por un mismo acontecimiento, un choque, producto de una persecución, que es presentado al espectador dentro de cada una de las historias de los personajes con un punto de vista característico.

Tiempo expresado:

Otra manifestación del **tiempo del contenido** es el **tiempo expresado**; la posibilidad que tiene cualquier forma artística para expresar o simbolizar el tiempo, sea que tenga un desarrollo sucesivo o simultáneo; que se manifiesta por medio de los símbolos del tiempo, la expresión del tiempo y el instante que pasa. Se encuentran manifestaciones del tiempo expresado en algunas de las formas de manifestación del tiempo en el arte pictórico, de modo que, nos detendremos a observar la influencia de las formas de representación del tiempo en la pintura, en la representación temporal cinematográfica:

Tiempo de la acción²⁵¹: En este caso, se busca captar la síntesis de lo infinitamente pequeño, la síntesis de lo infinitamente grande, o la acción tal cual. En el caso de la síntesis de lo infinitamente pequeño se plasma el instante como la partícula más pequeña de tiempo, la duración mínima extraída del presente; tratándose de lo infi-

²⁵⁰ *Ibidem*, p. 191

²⁵¹ Es importante que se entienda el tiempo de la acción como parte del tiempo del contenido, es decir, que el tiempo de la acción se refiere a la acción representada y no al desarrollo de la acción al exterior del medio. En esa dimensión temporal, es más importante cómo se representa la acción al interior del medio, que el desarrollo de la acción capturada al exterior del mismo.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

nitamente grande, se busca representar momentos eternos por imágenes que parecen de una naturaleza inmóvil aún dentro de la imagen en movimiento y finalmente, en el caso de la representación de la acción tal cual, tema del que nos ocupamos específicamente en esta tesis, se busca conseguir la fidelidad del tiempo y el espacio de las acciones lo más apegadas a su desarrollo real. La forma en que se lleva al espectador a la síntesis de lo infinitamente pequeño, es gracias a una categoría del tiempo narrativo, **la velocidad**, según García Jiménez, “El discurso de la imagen permite crear la impresión de aceleración y ralentización del tiempo, gracias a procedimientos técnico-mecánicos”.²⁵²

La síntesis de lo infinitamente pequeño, de un instante fundamental dentro de la secuencia narrativa de imágenes; generalmente se representa por medio de la ralentización del tiempo en la imagen. Por ejemplo, en la película *Los intocables* (*The intouchables*, 1987) de Brian de Palma, se representa en cámara lenta el pequeño instante en que Eliot Ness, reconoce la situación peligrosa en que se encuentran una madre y su hijo en la estación del tren al momento en que va a interceptar a un importante testigo que intentan llevarse de la ciudad los secuaces de “Al Capone”.

La síntesis de lo infinitamente grande, por la elección de ciertos instantes fundamentales utilizando la toma fija de una situación que representa un estado de un personaje, por ejemplo los largos *planos secuencia* en *Batalla en el cielo* (2005) de Carlos Reygadas que tienden a transmitir el carácter de sus personajes, como un ejemplo claro podemos recordar la escena en que Marcos es asediado por el sentimiento de culpa por el niño que secuestró mientras conduce el auto de Ana, a quien recojió en el aeropuerto, llega un momento en que la luz cambia a verde, pero Marcos, perdido en sus pensamientos no pone en marcha el auto, aunque la toma permanece concentrada en él, se escucha el sonido del claxon de los autos que le indican avanzar y no se observa una acción en él hasta cierto tiempo después, dicha escena indica, sin palabras, la angustia interior de Marcos que le separa del aquí y el ahora aislándolo de los sonodosa los que en una situación normal, debería estar atento al conducir.

La representación de la acción tal cual, implica la búsqueda fiel de la representación de la acción de los personajes en su velocidad real, esta forma de tiempo de la acción será fundamental para comprender las condiciones que conforman la representación de la temporalidad real, dado que, la búsqueda de la representación del tiempo de la acción tal cual, se ve de manifiesto en dicha forma de representación temporal, ejemplos de esta forma del tiempo de la acción, se encuentran en fragmentos de pelícu-

252 Jesús García Jiménez, *Op. cit.*, p. 384

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

las como *Millennium Mambo* (*Qianxi manbo*, 2001), cuya historia es narrada en largos planos secuencia que capturan la constante temporal de las acciones de sus personajes.

Tiempo de la escena o tiempo cronológico: Se emplea al tiempo como medio expresivo, por medio de una ambientación cronológica, que nos da referencias de la hora y momento de la acción y nos sitúa en el tiempo y el momento durante el desarrollo de la secuencia narrativa. Esta forma de tiempo expresado da participación fundamental al momento del día, la iluminación y el entorno en la construcción del relato cinematográfico, Jesús García Jiménez, denomina a esta forma de tiempo expresado **Condición planetaria:** “cuando las imágenes se asocian a luz y a tiempo, como en la pintura”.²⁵³ La mayoría de las producciones han tomado muy en cuenta esta condición, que ha tenido mucha más clara expresión a partir del cine en color, que permitió el manejo de la iluminación para construir la experiencia detallada del día y la noche en sus diferentes momentos. Grandes producciones como *Lo que el viento se llevó* (*Gone With the Wind*) (1939), cuyos creadores, representados por el director Victor Fleming, pusieron especial atención en el tiempo de la escena, al grado que lograron escenas de una notable estética pictórica.

Escena temporal: En el caso de la escena temporal, el tiempo del entorno, se vuelve el protagonista de dicha escena, ya no sólo es tomado como referencia para situar al espectador en un momento del día durante la narrativa audiovisual, sino que es el único protagonista, y referencia estados de ánimo, pasiones y emociones. Es sumamente visible esta condición en la película *Batalla en el cielo*, (2005) de Carlos Reygadas, que manifiesta un cambio claro de la condición del tiempo por medio del plano secuencia de la inclinación de la sombra de un árbol.

Clasificadas las manifestaciones de las dos dimensiones del tiempo en el cine, se clarifica que, los modos de representación del flujo del tiempo que se fueron conformando a lo largo de la historia del cine, crearon ciertas convenciones para la representación del mismo que muchos de los espectadores de cine en occidente conocemos ya esas convenciones, y gracias a ellas entendemos el fluir del tiempo dentro del relato cinematográfico. Estas convenciones se dan a partir de ciertas relaciones, que son **relaciones de movimiento, relaciones a la estructura narrativa y relaciones al tiempo fiel**, las cuales se manifestarán no sólo en el fenómeno cinematográfico, también en los audiovisuales subsecuentes, la televisión y el video.

1.- Relaciones al movimiento:

Mientras que en la representación teatral, únicamente es posible condensar el paso del tiempo por discontinuidad, el cine, logró hacerlo por medio del movimiento

253 *Ibidem*, p. 387

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

acelerado, desacelerado o deteniéndolo totalmente, gracias a los efectos logrados técnicamente por medio de la manipulación mecánica de este medio. Podemos considerar relaciones al movimiento, aquellas formas estéticas del relato cinematográfico que se valgan de la manipulación del ritmo y la velocidad de la toma como son el ralenti, la fijación de fotograma o *frame-stop*, y la aceleración de la imagen. A continuación se describen sus características:

Tiempo ralentizado o Ralenti: Es una forma de dilatación del tiempo, donde se presentará un hecho en un tiempo mayor del que tomaría en realidad. Hoy también conocido como cámara lenta o en inglés *slow motion*, efecto que proviene de “la aceleración de la cadencia del registro de la cámara. En lugar de los habituales 24 fotogramas por segundo el aparato toma 36, 48, 72 o más”,²⁵⁴ cabe señalar que para cualquiera de los audiovisuales que estamos abordando, el tiempo ralentizado funge como una especie de microscopio del tiempo que nos permite un zoom temporal a aquellos acontecimientos que ocurren tan rápido que nuestra percepción no aprecia. Gracias al efecto del tiempo ralentizado, nos acercamos a fragmentos mínimos de tiempo para apreciarlos en sus más profundos detalles, tal como el zoom nos permite ver detalles de un objeto que a simple vista, parece no mostrar dichas cualidades.

Fijación del fotograma o *frame-stop*: Se hace evidente “una congelación artificial de un tiempo y su transformación en elemento compositivo de una temporalidad nueva y discursivamente arbitraria”.²⁵⁵ Como puede verse en la película *Vanilla Sky* (2001) de Cameron Crowe, que narra la historia de David Aames y su vida luego de un fatal accidente, hay un momento en esta historia, en que el protagonista se encuentra en un bar y de repente se le acerca un hombre misterioso para asegurarle que tiene el control de todos los sucesos y personas en su vida, David Aames para comprobarlo pide que en ese caso, se callen todos en el bar y al instante se detiene la acción de todos los personajes excepto la del protagonista y la de su interlocutor.

Tiempo acelerado o Aceleración de la imagen: “Se logra con cámaras de filmación lenta y reproduciendo a mayor velocidad”,²⁵⁶ que producen un efecto de movimiento acelerado que a modo de una panorámica en la imagen, nos da una amplia perspectiva de acontecimientos que en la realidad fluyen con tanta lentitud, o en una duración tan larga, que no podríamos observarlos completos.

254 Eduardo A. Russo, *Op. cit.*, p. 46

255 Gianfranco Bettetini, *Op. cit.*, p. 54

256 Enrique Martínez Salanova Sánchez, *Glosario de cine* [en línea] <<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/glosariocine.htm>> Aula creativa, [consulta 23 de Febrero de 2008]

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

2.- Relaciones a la estructura narrativa:

Los códigos que el cine ha creado, para poder contar una historia valiéndose de los medios técnicos de captura y reproducción de la imagen que posee el cinematógrafo, son en la actualidad, formas comunes a una gran cantidad de personas que utilizan el cine para contar una historia audiovisual a una gran audiencia.

Estos códigos compartidos entre los profesionales de la imagen cinematográfica y sus espectadores, son los que aquí llamaremos **relaciones a la estructura narrativa**, las cuales parten de sus unidades fundamentales: plano, toma, escena y secuencia, para configurar el universo diegético de la historia contada, pues el plano, como la unidad básica de la narrativa audiovisual conforma la escena, que al agruparse con otras escenas formará secuencias; que juntas crearán la totalidad del film, así señalaremos como **relaciones a la estructura narrativa** tanto las unidades fílmicas básicas, como las construcciones que se hacen a partir de éstas:

Toma: También llamada *plano de registro*, es “un término que se aplica para designar la captación de imágenes por un medio técnico”.²⁵⁷

Plano: Es la unidad básica de la narrativa; una porción de tiempo que transcurre separado de los otros planos por el corte; es un momento en que la cámara captura un suceso, al momento de estructurar la narrativa, su longitud o duración está determinada por el montaje, que al relacionar las múltiples duraciones en el plano crea el aparente flujo del tiempo del relato cinematográfico. La naturaleza estética del plano está constituida, tal como en el caso de la toma por formas de encuadre con una duración de tiempo, que pueden ser: *plano panorámico*, *plano general*, *plano americano*, *plano medio*, *primer plano*, *gran primer plano*, *primerísimo primer plano* y *plano detalle*.

Escena: Dentro del lenguaje cinematográfico se considera la duración de la escena como el espacio del tiempo en que se desarrolla la acción en un mismo “escenario”, compuesta por un determinado número de planos.

Secuencia: Compuesta por un conjunto de escenas, la secuencia es la “unidad de división del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática”.²⁵⁸ Una secuencia estará limitada por razones de:

Ubicación general: Exterior o interior.

Tiempo: día, noche, amanecer, mediodía y

Ubicación específica: Ya sea Palacio postal, calle de Tacuaba etc. y su marcada división dependerá de la intención de la narración, donde “la acción se produce sin interrupciones de tiempo ni espacio”.²⁵⁹

257 Federico Fernandez Diéz, *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona-México, ed. paidós, 1999, pp. 269; p. 29

258 Federico Fernández Diez, *Op. cit.*, p. 29

259 Joaquín Romaguera Ramió, *Enciclopedia Ilustrada del Cine*, Barcelona, Labor S.A., 1971, 2v. p. 305.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

Plano secuencia: Un plano que comprende una secuencia completa, tomada sin parar la cámara, donde se pueden focalizar los puntos fundamentales de dicha secuencia por medio de los necesarios movimientos de cámara, en vez de recurrir al corte y al montaje.

Montaje: Forma de estructura fundamental del relato cinematográfico gracias al que se decide el modo en que el discurso construye el relato.

Montaje Paralelo: Es una forma de montaje narrativo que “pone en contacto dos acciones simultáneas y que ocurren en espacios diferentes, aunque unidas dramáticamente”,²⁶⁰ donde la acción avanza mediante el curso de dos acciones que van a la par, simultáneamente y en lugares diferentes, pero presentadas al espectador por medio del montaje de una y otra. Pueden existir dos expresiones del montaje paralelo; la temporalidad no pertinente y el sintagma descriptivo:

La temporalidad no pertinente: La temporalidad deja de ser un dato pertinente, hay una alternancia de imágenes pero no se necesita hacer referencia a días u horas. Un ejemplo claro es la película *Historias del desencanto* (2005), dirigida por Alejandro Valle, cuya historia se desarrolla en una especie de momento sin alguna clara referencia temporal.

Sintagma descriptivo: No se refiere a coexistencias temporales sino espaciales, el espectador ordena los acontecimientos mentalmente en el espacio, pues se carece de referencias temporales. Como sucede constantemente en *Sueños, misterios y secretos* (*Mulholland Drive*) (2001) de David Lynch, esta película presenta diversos momentos que en espacios similares cambian los tiempos, los personajes y la trama, aún cuando las escenas hagan referencias visuales a espacios y acciones afines.

Montaje Alternativo: Es una forma de montaje narrativo similar al montaje paralelo pero donde “las acciones que se muestran desde puntos distintos son simultáneas en el tiempo de la ficción y suelen concluir en un espacio común”,²⁶¹ esta forma de montaje distingue dos tipos de denotación temporal, la alternancia diegética y la simultaneidad diegética.

Alternancia diegética: “La imagen representa dos o más acciones que difieren en tiempo. Cada una de ellas tiene su propia temporalidad”²⁶². En *Amnesia* (2000) de Christopher Nolan Leonard, el personaje principal, quemó los objetos que conserva de su esposa, secuencia que alterna con imágenes de ésta utilizando dichos objetos.

Simultaneidad diegética: “La imagen representa dos o más acciones o acontecimientos que se desarrollan simultáneamente”,²⁶³ forma de montaje que puede verse en la secuencia inicial de *Ciudad de Dios*, (*Cidade de Deus*, 2000) de Fernando Meirelles

260 Eduardo A. Ruso, *Op. cit.*, p. 165

261 *Ibidem*, p. 165

262 Jesús García Jiménez, *Op. cit.*, p. 201

263 *Ibidem*, p. 201

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

y Kátia Lund, donde la banda de Zé pequeno persigue al pollo mientras que Cohete, el protagonista, habla con su amigo, secuencias que al final se unirán en un sólo espacio.

Fundido: “Refiere al comienzo o al fin gradual de un plano, generalmente con el oscurecimiento de la pantalla a partir de, o hasta el, negro”.²⁶⁴ Cuando comienza desde el negro suele llamársele *fade-in*, mientras que en el caso de sea una transición hacia el negro suele denominarse con el término *fade-out*. En ambos casos, el fundido se utiliza para indicar la transición entre una secuencia y otra, de modo que, son una especie de punto y parte o punto y coma en el relato narrativo, así como elementos para la construcción de la economía temporal, puesto que el utilizar un fundido permite eliminar una parte del tiempo que fluye dentro del *tiempo de la historia*.

Encadenado o disolvenia: “Es una forma de articulación entre planos, en la que la transición de uno a otro es gradual, de modo que durante cierto lapso ambos se superimprimen”.²⁶⁵ El encadenado se usaba mucho durante los 30`s y 40`s, tanto para significar un contraste dramático como para justificar un cambio de espacio o de tiempo.

Flash-Back: Forma narrativa utilizada también en la narración literaria, que busca la relación entre un tiempo presente y un tiempo pasado por medio de un corte y una presentación de un plano o una escena que sucede en un tiempo anterior al presente, en un hipotético pasado narrativo. Existen diversos modos de configuración visual de la escena, para advertir al espectador que se trata un tiempo distinto al que fluye en el relato, la presentación de un personaje más joven que en escenas anteriores, la toma de un periódico o calendario con la fecha y el año del tiempo anterior, la *voz en off* de un personaje en presente relatando una citación anterior que se muestra en pantalla, etc.

Elipsis: Figura del lenguaje cinematográfico asimilable a lo gramatical, a través de la cual, se omiten en una escena situaciones o momentos que “siendo necesarios para completar la imagen de una acción, no lo son para que permanezca perfectamente comprensible su sentido”.²⁶⁶ Esta puede ser realizada de diferentes formas, ya sea eliminando una escena, o escenas de la acción, o utilizando signos como un reloj un calendario o hasta un letrero.

3.- Relaciones al tiempo fiel:

Jesús García Jiménez denomina Relaciones al tiempo fiel, a la relación que se da entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, cuando el tiempo de la historia y el tiempo del discurso coinciden en duración.

264 Eduardo A. Russo, *Op, cit*, p. 115

265 *Ibidem*, p. 94

266 Joaquín Romaguera Ramió, *Enciclopedia Ilustrada del Cine, Op, cit*, p.139.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

En adelante, se pondrá especial énfasis en estas relaciones, pues construyen lo que en esta tesis se denomina **Tiempo real**; la adecuación durativa entra **el tiempo del discurso** y el **tiempo de la historia**, que no solo tendrá efectos al interior del discurso cinematográfico sino que estará además, directamente relacionada con el tiempo al exterior de este medio, pues estos tiempos presentarán adecuaciones durativas con el **tiempo del discurso** que como ya se dijo, serán iguales al **tiempo de la historia**, es decir, se dará una interrelación de igualdades durativas entre el tiempo que se narra, el que se vive y el que se observa, que desembocarán en una intención de representación de la temporalidad tal como es experimentada por el espectador, es decir, una representación de la temporalidad real. La manera en que este medio logra la representación de dicho tiempo, será abordada en el capítulo siguiente, de acuerdo a los modos en que se dan estas relaciones, a fin de que se llegue a un efecto de “realidad” en la representación del tiempo.

4.- Variables al tiempo narrativo:

Son variables al tiempo narrativo todas las forma de manipulación del tiempo que alteran de una u otra forma, el efecto del tiempo representado dentro del discurso, y son *dirección, flujo, velocidad, perspectiva, referencia y condición planetaria*.

Dirección: En la constricción del tiempo narrativo, se asume que existe una dirección del tiempo apegada a la dirección del tiempo físico, que rige el flujo de los acontecimientos, dirección que puede ser alterada o conservada de acuerdo a la estructura del relato.

Flujo: “La imagen narrativa tiene la posibilidad de producir en el espectador la vivencia o percepción de un flujo discontinuo”,²⁶⁷ o continuo que lleva una dirección aparente. El tiempo representado en la imagen cinematográfica se estructura en función de la continuidad/discontinuidad del flujo temporal, la cual permite establecer relaciones entre tiempo y ritmo, de modo que aunque todo tiempo de la historia está regido por la dirección del tiempo físico, el flujo de éste puede ser alterado al nivel del relato, por medio del **orden**, la **duración** y la **frecuencia** en el tiempo del discurso. Así, películas como *Amnesia* pueden presentar un flujo completamente discontinuo en la relación entre el ritmo de la narración y el tiempo que relata, mientras que películas del cine clásico, como *Lo que el viento se llevó*, expresan un flujo adecuado a la dirección del tiempo físico.

Velocidad: Abordamos anteriormente la velocidad, diciendo que esta variable permite en el discurso cinematográfico crear la impresión de aceleración y ralentización del tiempo, que por medio de procedimientos técnico-mecánicos imprime ma-

267 Jesús García Jiménez, *Op. cit.*, p. 382

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

yor o menor velocidad a las secuencias proyectadas, alterando sus duraciones reales y enfatizando sucesos o movimientos.

Perspectiva: La idea de las artes plásticas de la perspectiva como el punto de vista único, es transportada aquí a la narrativa audiovisual al remitir “al conjunto de procedimientos de focalización que sirven para estructurar el discurso. Si la perspectiva significa la posición de un observador, cuyo enfoque y punto de vista se asume en el relato, también la percepción del tiempo puede ser reconducida, asumiendo la vivencia de uno o de varios espectadores”,²⁶⁸ según explica Jesús García Jiménez. Un ejemplo de perspectiva puede verse en *21 gramos* (2003) de Alejandro González Iñárritu, película en que se narran diversos puntos de vista e interpretaciones temporales de un acontecimiento.

Referencia: La referencia que necesariamente existe al tiempo objetivo y cronométrico en el contenido de la historia. *Corre Lola corre*, hace referencia a las horas que le quedan a Lola para llegar donde encontraría a Mani, por medio de un reloj colocado en la calle en que Mani la espera, o el momento en que Lola pide la hora; o bien en *Juego del miedo* (*Saw*) (2004) de James Wan, cuyo ingrediente principal de tensión es el tiempo que tienen los protagonistas para resolver una serie de acertijos que les presenta el hombre que los tiene capturados.

Condición planetaria: Como se explicó anteriormente, es cuando las imágenes utilizan la luz y el tiempo de una escena para dar referencias al espectador de momentos en el tiempo cronométrico en que se suscita una acción en el relato.

2.2.2.- REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN TELEVISIÓN

La televisión, un sistema de telecomunicaciones heredera de la radio y el cine, es un aparato cuya tecnología se desarrolló entre 1920 y 1930. Se realizaron sus primeras emisiones en 1936, y entró a los hogares como uno de los pocos medios de comunicación de su tiempo, dedicado al entretenimiento.

La televisión es posible gracias al siguiente proceso:

1.- Se genera una imagen que es explorada por una serie de líneas secuenciales de luz que se mueven de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.

2.- A medida que la luz pasa por cada sección de la imagen, produce señales que se convierten en impulsos eléctricos.

3.- Estos impulsos se amplifican y son transmitidos por cables o mediante ondas radiales

268 *Ibidem*, p. 384

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

4.- Estas señales vuelven a convertirse en señales luminosas al llegar a un aparato receptor de las mismas, tomando el mismo orden y la misma frecuencia de recorrido de su fuente originaria.

5.- A esta imagen formada en la pantalla luminosa, le es posible aparecer a los ojos del ser humano como una imagen de la realidad gracias a la persistencia retiniana.

A diferencia del cine, la imagen televisiva esta formada por unos cuantos datos luminosos, de modo que ofrece a su espectador una pobreza de datos muy distante de la nitidez ofrecida por la cámara de cine, o la cámara fotográfica. Señala McLuhan que la imagen televisiva es “un contorno de cosas que están formándose incesantemente”,²⁶⁹ ofreciendo a sus receptores gran cantidad de puntos luminosos por segundo, que a manera de un cuadro impresionista, se unifican para completar la imagen.

La sola naturaleza técnica de áste medio nos da una idea del modo en que el espectador común fue implicado en éste; al tener que poner más de su participación para completar imagen tras imagen, el espectador televisivo se acostumbró a dialogar con el aparato, a convivir con él, a sumergirse en él. Independientemente del contenido televisivo, el acto de ver televisión requiere que el espectador comparta el tiempo individual con el medio; en tanto la radio permite la acción simultánea de otras actividades durante sus transmisiones, la televisión aparece como un medio al que hay que atender, que esta siempre emitiendo señales para que el posible espectador, termine dejando de lado cualquier actividad que se encuentre realizando para verlo, deteniéndose a completar los datos vagos que da la imagen televisiva, si quiere ser partícipe de la información que contiene.

Una característica aparentemente tan simple, no sólo marca una abismo enorme entre la radio y la televisión, sino también entre el cine y la misma. La imagen cinematográfica, no esta materialmente en la pantalla del cine, la imagen televisiva sí. Con la imagen cinematográfica se obtiene una fina precisión del detalle, en la imagen televisiva no. Mientras la acción de ver cine se asemeja a la lectura de un libro, la acción de ver televisión tiene mas similitud con la lectura de un manuscrito, dice McLuhan, lo cual hace de la televisión un medio táctil, pues según explica, la jerarquía de los sentidos en la cultura del manuscrito tiende a lo táctil, no a lo visual, cosa que desembocará en una idea no-lineal del tiempo; McLuhan dice en base a esto, que la televisión es una prolongación del sentido del tacto, no de la vista, pues para acceder a su información recorreremos la pantalla luminosa rápidamente como si la recorriéramos con las manos, compara así a la televisión con un mosaico, y de esta forma explica su naturaleza no lineal:

269 McLuhan Marshall, *La comprensión de los medios como extensiones del hombre*, México, Diana, 1987, pp. 443, p. 382.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

El mosaico no es uniforme, continuo ni repetitivo. Es discontinuo, sesgado y no lineal, lo mismo que la imagen táctil de la televisión. Para el sentido del tacto, todas las cosas son súbitas, opuestas, originales, escasas y extrañas [...] La forma de mosaico de la imagen televisiva, exige participación y profunda implicación por parte de todo el ser, tal como lo exige el sentido del tacto.²⁷⁰

Un medio de esta naturaleza, no comparte el concepto de duración que comparten los medios lineales, para un medio no lineal, no existe una duración, existen duraciones, las cuales, se interrelacionan constantemente.

Para 1956, el magnetoscopio separó a la televisión de las emisiones en directo permitiendo la edición de imágenes televisivas y el registro de las mismas, desde los años sesenta era posible “que millones de personas de todo el mundo reciban simultáneamente la transmisión televisiva en directo, de un acontecimiento que tiene lugar a miles de kilómetro de distancia”.²⁷¹ La posibilidad de registrar la imagen televisiva para transmitirla posteriormente, abrió las posibilidades de este medio, reconfigurando las nociones de tiempo y de espacio; la imagen televisiva podía fungir como testigo de sí misma gracias al *re-play* y a la posibilidad de repetir una y otra vez, un acontecimiento captado, convirtiéndose en una prueba de credibilidad más fuerte que la palabra, “la pantalla encendida, tanto si se transmite un film, como un concurso de preguntas o un espectáculo, es por lo menos en principio, por lo menos en teoría, la garantía de que cualquier variación de acontecimientos será registrada inmediatamente”,²⁷² por lo tanto, aún el cine con su alta fidelidad, preferido como espectáculo, no puede sustituir la experiencia del <contacto con todo> que por primera vez proporcionará un audiovisual, el llamado *plug-in*, la inserción en el circuito, que logra en el espectador, según explica Darley: la sensación de una “aparente instantaneidad.”²⁷³

La llegada del control remoto a la televisión permitiría que la experiencia ya de por sí fragmentada de ver un canal televisivo, se combinara con la fragmentación generada por el propio espectador, al cambiar de un canal a otro, fenómeno que pronto regiría los contenidos televisivos, conocido como *zapping*. Las televisoras lucharían acérrimamente por la atención del espectador, los comerciales se tornarían más vistosos posible, acentuándose así la fragmentación; con el tiempo la programación misma se construiría en fragmentos, programas conocidos como *de zapping*, comenzarían a tratar exclusivamente de la televisión, presentando los fragmentos más

270 *Ibidem*, p. 408.

271 Diego Levis, *Op, cit*, p. 46

272 Colombo Furio, *Televisión: La realidad como espectáculo*, Barcelona, ed. G. Gil, 1976, pp. 107; p.14

273 Adrew Darley, *Op, cit*, p. 91

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

sobresalientes de programas que eran transmitidos en diversos horarios y canales. El control remoto en manos del público modifica el tiempo al interior de la transmisión televisiva, los contenidos, los ritmos y los temas, ahora sujetos a la pérdida de audiencia instante a instante.

Así se conforma la experiencia televisiva, como una especie de ventana al mundo que en cierta medida puede modificarse a voluntad. Capaz de llevar los acontecimientos a los hogares en el aquí y el ahora, es además, uno de los primeros medios interactivos con quien tiene contacto el espectador común, hasta entonces pasivo, para quien “los tiempos en los que al encender el receptor, aparecía sistemáticamente la señal de la primera cadena de la televisión pública, y esta parecía poco menos que inamovible”,²⁷⁴ pasaron a la historia.

Bajo estas condiciones, necesitamos responder algunas preguntas para comprender de lleno la idea que rige la representación del tiempo en este medio; ¿Cómo se da la representación del tiempo?, ¿cuando vemos cualquier programa de naturaleza narrativa en una transmisión televisiva se conservan las dimensiones temporales, ya estudiadas tanto para cine como para las artes?, y si tal como afirmábamos páginas arriba, todo medio se encuentra contenido en el medio que le precede, ¿no sería entonces que el cine tendría necesariamente que estar contenido en la t.v.?

De estas preguntas nos ocuparemos en este apartado, buscando aclararlas con el fin de dejar en claro la naturaleza de la representación del tiempo en este medio.

En principio, tomemos en cuenta que, si únicamente analizáramos un medio por sus contenidos, encontraremos en éste las formas y los contenidos de medios anteriores, como lo vimos en nuestros estudios del cine; al interior de la expresión cinematográfica encontramos en su mayoría, la conformación temporal ya estructurada en el teatro, solo que al considerar la naturaleza del medio en sí mismo, en su otra dimensión temporal (la que se desarrolla al exterior de la obra o del medio), se configura una forma de comprensión del tiempo regida por la naturaleza individual del medio, una forma lineal o no lineal con sus características intrínsecas, y un modo particular del desarrollo del tiempo de la lectura en cada caso.

En esta investigación se busca ocuparse de ambas dimensiones temporales, para poder comprender la naturaleza precisa del tiempo real, tanto al interior como al exterior de cada medio; partiendo de la convicción de que se encuentran mutuamente influenciadas ambas dimensiones.

El radio fue el primer aparato para la comunicación capaz de transmitir en directo, mientras que el cine fue el primero capaz de capturar el movimiento y el sonido y

274 Antonio Sempere, *En tiempo real, la televisión al borde de un ataque de nervios*, San Vicente, Alicante, ed. Club universitariu, 2004, pp. 149 p. 28

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

proyectarlo tiempo después cual si fuera presente. La televisión asimiló estas cualidades, podía capturar imagen y sonido en movimiento y trasmitirla en el momento en que el hecho se suscitaba, y además, reproducía una imagen capturada en el pasado para trasmitirla posteriormente.

Para los espectadores este medio cambiaría del todo la concepción de espacio y tiempo, acercándoles a la inmediatez, dentro del desarrollo de sus contenidos se adaptaron algunas de las formas de representación del tiempo ya existentes desde el auge del teatro; y sin embargo, las cualidades intrínsecas a este medio permearían la estructura de estas formas de representación adecuándolas a su propia naturaleza. De modo que las dimensiones temporales ya citadas en las artes cambiarían algunas de sus cualidades para ser representadas en este medio. Por ejemplo, aunque algunas de las formas de lo que se conoce como lenguaje cinematográfico fueron llevadas casi tal cual a la televisión, la forma en que las transmisiones son interrumpidas por los cortes comerciales, la repetición de estas transmisiones a diversas horas del día o en canales especiales como el canal por cable *2 horas después*, destinado exclusivamente a la retransmisión de toda la programación del **Canal 2** de televisión abierta de la empresa *Televisa*, dos horas después de su transmisión, y la digitalización de la televisión de paga que además, permite grabar las transmisiones para que el espectador pueda mirarlas en el momento que quiera o en partes si así lo decide, implica una segmentación de la narrativa a la estructura originalmente cinematográfica, de modo, que aún si se incluyen al formato televisivo estructuras puramente cinematográficas, éstas se conformarán de acuerdo a las implicaciones necesarias del medio.

En adelante nos detendremos únicamente en las particularidades que la televisión como un medio no lineal, imprime a las ya conocidas dimensiones del tiempo y sus formas de representación, dando por sentado que el lector reconoce que las manifestaciones clásicas de la imagen narrativa que se conformaron para dar estructura al cine, pueden encontrarse casi intactas en muchos de los contenidos de la imagen televisiva, hasta enfrentarse con la fragmentación temporal que rige a la misma, transportando las clásicas formas de representación temporal a su propia naturaleza narrativa.

Si la imagen televisiva, puede ser vista al momento en que es capturada, o puede ser grabada para ser presentada una y otra vez en diferentes momentos, sus contenidos se presentan a su público como una enunciación donde, en un principio, éste no podía influir en los tiempos de proyección y en el flujo de acontecimientos al interior de la imagen televisada, no había una gran variedad de cadenas televisivas como en la actualidad, pero la influencia que el espectador tenía en este medio, se hizo presente

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

conforme se posicionaba en la vida de muchas personas; convirtiéndose en una condición fundamental, tanto para los creadores de sus contenidos como para la vida de sus espectadores. Hoy en día, la televisión permite cambios de canal, manipulación relativa de la transmisión y de algunas de sus formas temporales, y hasta la posibilidad de ver varios programas simultáneamente, de modo que, en el aparato televisivo el **tiempo de la expresión** da cabida a las decisiones del espectador, cuyo **tiempo de la contemplación** es un tiempo fragmentado que deja de lado cualquier estructura lineal ya que no necesariamente ocurre en la totalidad de una proyección televisiva, pues el espectador se encontrará interactuando con varios discursos alternativamente.

Encontraremos en la televisión las dos dimensiones temporales ya mencionadas para el cine, un **tiempo de la expresión** y un **tiempo del contenido** con una particular naturaleza no lineal, que sin importar el género o el formato del programa en pantalla, está estructurada para compartir sus tiempos de transmisión con tiempos de comerciales que de igual modo, están considerados en la duración total (de principio a fin) de la imagen que observamos. Veamos a continuación las particularidades de la representación y experiencia del tiempo en cada uno de los niveles de estas dimensiones temporales.

Tiempo de la expresión:

El **nivel espectacular**, en la transmisión televisiva, está conformado también por un **tiempo dramático** y un **tiempo de la contemplación**, que suceden de la siguiente forma:

-**Tiempo dramático:** En todos los casos, es el tiempo que dura la representación, en este caso, estará regido por la relación entre formato y género. En literatura, el género es el estilo que se imprimirá a la obra al ser contada, la forma narrativa que se adopta para estructurar el contenido del mensaje, y lo mismo será para la televisión; mientras que el formato se encargará de la “duración y organización del mensaje en unidades de tiempo”,²⁷⁵ por lo que el estándar de los formatos televisivos limitará por completo y con precisión la duración de la representación, y la alternancia entre las distintas representaciones que están contenidas en una total duración, es decir, la alternancia entre la duración del programa televisado, y la de los comerciales o cápsulas en cada corte.

Se mencionan a continuación algunos de los formatos más recurrentes, cada uno de ellos se inserta en un tiempo determinado en la transmisión televisiva:

Spot televisivo: Dedicado a anunciar, informar o promocionar servicios y productos. Tiene una duración de 20 a 30 segundos o incluso 1 minuto.

275 Javier Arévalo Zamudio, Coordinador, Pequeños detalles para grandes realizaciones, México, SEP, 1999, pp. 91; p.16

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Cápsulas: En un tiempo reducido se abordan de manera sintética cualquier tipo de contenidos; opiniones, acontecimientos, procesos sociales, datos históricos, etcétera. Duración: de 1 a 10 minutos.

Programa único: Aborda también diferentes temas y puede incluir cualquier género narrativo. Se estructura para ser emitido como una unidad, lo que presenta dentro del total de su duración un desenlace o fin que no da pauta a seguimiento. Duración. De media hora a dos horas

Serie: Está formada por un conjunto de programas que tienen temática similar entre sí. Duración: puede tener una extensión variable con relación al número de programas que contendrá la serie y que se presentan a sus espectadores como una estructura fragmentada, sin embargo, cada uno de estos programas tendrá generalmente un estándar de duración, de media hora, a una hora.

Revista: En este formato, se pueden conjuntar diferentes géneros, ya sea debates, entrevistas u opiniones, pues pueden abordarse varios temas o situaciones en el transcurso del mismo programa. Duración: Generalmente de una a dos horas.

Telerealidad o Reality Show: Una de las formas de la representación del tiempo real en la televisión, se dará en este formato, que “muestra lo que le ocurre a *personas reales*, en contraposición con las emisiones de ficción donde se muestra lo que le ocurre a *personajes ficticios* (personajes interpretados por actores,) de ahí, su efecto de realidad”.²⁷⁶ Tres modalidades se han podido observar dentro de este formato, 1.- observador pasivo, 2.- cámara escondida y 3.- concurso de telerealidad.

1.- Observador pasivo: Se refiere a la posición de la cámara ante el suceso, ya que en esta forma de telerealidad, la cámara es sólo un observador pasivo de las actitudes de las personas que aparecen en pantalla.

2.- Cámara escondida: “la cámara observa a personas que ignoran que son filmadas. Suele utilizarse en programas que hacen bromas o enfrentan a la gente a situaciones inverosímiles, filmando sus reacciones para entretener a su audiencia”²⁷⁷

3.- Concurso de telerealidad: Un grupo de personas aceptan competir en un ambiente cerrado que será observado constantemente por una cámara a cambio de determinado premio, generalmente se pide la participación de la audiencia para que elija por medio de votación a la persona que será la ganadora.

En casos específicos, como es el reciente formato de telerealidad o los formatos especiales que se crean en los noticieros para llevar a los espectadores una total cobertura de un acontecimiento determinado, la duración puede ser de 12 a 24 horas,

276 Fundación wikipedia, *Telerealidad*, [en línea], Wikipedia, <http://es.wikipedia.org/wiki/Reality_show>, [consulta 1º de Marzo de 2008]

277 *Ibidem*

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

a veces sin alternarse con cortes comerciales, pondremos mucha atención en estos formatos en el capítulo siguiente.

-**Tiempo de la contemplación:** Este tiempo como ya se sabe, se refiere al tiempo en que es observado el hecho televisivo y tiene dos vertientes, **el tiempo del creador y el tiempo del espectador.**

Tiempo del espectador: Tal como ocurre en la artes, en los audiovisuales y en la televisión hay un tiempo que el espectador consume atendiendo al hecho televisivo, nos encontramos aquí, con grandes diferencias entre el cine y la televisión. En el cine (como las artes escénicas) existe un público asistente, que elige concientemente desde que compra sus entradas, asistir a una duración compartida que fluye igualmente en el tiempo de la representación y en su tiempo propio, mientras que la televisión no posee un público asistente, éste es fluctuante y variado, puede acudir a la representación, al inicio de la misma, y dejarla antes de que ésta finalice por otra transmisión televisiva, o puede adherirse a esta duración, cuando ya haya transcurrido cierta parte de la duración total de lo televisado; de modo que en televisión, el tiempo que el espectador consume atendiendo a la transmisión, varía cada momento, y convierte a este medio en un medio hambriento de audiencia, que tiene que lograr por encima de las demás transmisiones, la atención del espectador durante el mayor tiempo posible, y en el mejor de los casos, durante la totalidad de la transmisión televisiva, evidentemente incluidos los comerciales. El tiempo del espectador televisivo, es en sí, por la naturaleza del medio, un tiempo fragmentado.

Tiempo del creador: Todo medio y toda obra de arte existen gracias a que hay un creador o creadores detrás de ellos disponiendo los elementos necesarios para que podamos percibirlos después, como trabajos terminados en la construcción de la emisión televisiva participan múltiples creadores, el número de éstos dependerá del género y del formato. El **tiempo del creador**, se conformará generalmente de acuerdo al trabajo conjunto de guionistas, editores, actores o conductores, camarógrafos, iluminadores entre muchos otros, que generalmente trabajarán por separado o a la par, de acuerdo a los requerimientos de la producción que se desarrolle y cuyo tiempo de creación sumará mucho más tiempo que el tiempo de la representación. Aún en el caso de la transmisión en directo, el tiempo de los creadores y el tiempo dramático parecerá en algunos casos el mismo, sin embargo, muchas de estas formas de emisión televisiva tienen de antemano un guión, y un trabajo anterior que implica tiempo invertido por parte de los creadores, de igual modo, mucho del trabajo creativo de la emisión se realiza al momento de la transmisión, como la dirección de cámaras que conlleva la edición, la conducción, la actuación, la iluminación, que juntas, conforman el tiempo representado que se presencia en el monitor.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Tiempo del contenido

Dentro del **tiempo el contenido** se desarrollan todas las formas temporales que constituyen la representación transmitida en pantalla; encontramos las manifestaciones siguientes:

-Tiempo diegético: Tal como se ha explicado, el tiempo diegético es el tiempo construido al interior del flujo temporal representado, en el caso de la imagen televisiva, este tiempo existe porque la transmisión existe, e incluye sus propias manifestaciones del tiempo, donde se encuentran contenidos **el tiempo como dimensión de la obra de arte**, el **tiempo de la ficción** (que incluye el **tiempo de la historia**, el **tiempo de discurso**), y el **tiempo referenciado**, cada uno, con un importante papel en la construcción de lo que al final es el **tiempo diegético**.

En el caso de la emisión televisiva, pueden separarse dos manifestaciones de diégesis temporal de acuerdo a la forma de la transmisión, ya que la televisión, como un medio no lineal, está constituida, no por una duración, sino por duraciones. Así, encontremos que en la televisión en directo, el tiempo referenciado en pantalla, tiene un flujo similar al tiempo del espectador (diégesis pura), mientras que en la televisión diferida y presentada posteriormente al espectador, el tiempo al interior de la emisión televisiva fluye completamente distinto que el tiempo vivencial del espectador, en muchas ocasiones es alterado por trabajo de edición antes de ser transmitido (diégesis impura), formas del tiempo diegético que se manifiestan en el tiempo del discurso, como veremos más adelante, en éste es donde se crea la estructura en base a la cual se contará la historia.

En la televisión en directo, con la duración de los bloques transmitidos, se entrelazan los spots televisivos, a modo de montaje. Estos cortes, tienen su duración y su tiempo propios, y así mismo, se entrelazan unos con otros durante el corte comercial, que no presenta solamente un spot, si no que esta definido por una duración específica, y considera en su transmisión un cierto número de spots en un solo corte comercial. De modo que encontramos unidades separadas, mostradas al espectador, donde cada una tiene su propia duración, sus propias formas de representación del tiempo y su propio tiempo diegético interior.

El tiempo diegético en la transmisión en directo fluye de modo lineal aunque se intercalen en este flujo los spots televisivos, pero durante la transmisión esta sujeto a las convenciones narrativas de la imagen en movimiento, que ya se habían estructurado y propuesto desde la época del cine, y a sus diversas relaciones, ya mencionadas; **relaciones de movimiento, relaciones a la estructura narrativa y relaciones al tiempo fiel**; es decir que la transmisión en directo es susceptible a muchos de los modos

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

de representación del tiempo de la imagen cinematográfica, y su mayor o menor uso dependerá del género y del programa en directo, sus posibilidades técnicas y sus necesidades de comunicación. Pero las relaciones más frecuentemente encontradas en los programas en directo serán, necesariamente, las relaciones al tiempo fiel, que “se caracterizan por la adecuación durativa del tiempo de la historia y el tiempo del discurso”.²⁷⁸ Estudiaremos líneas más abajo las características del tiempo del discurso y el tiempo de la historia para la transmisión televisiva en directo.

Mientras se desarrollan las formas del tiempo diegético en la transmisión en directo, lo comerciales que se intercalan en dicha transmisión, poseen una estructura propia de representación del tiempo, cada spot televisivo, aludirá independientemente del tiempo que fluye en la transmisión en directo, a un flujo temporal y tendrá una determinada relación entre tiempo del discurso y tiempo de la historia.

Finalmente, en el caso de que la transmisión televisiva en diferido, donde la imagen es capturada para transmitirse posteriormente, ésta puede ser presentada sin trabajo de imagen, cual imagen en directo o puede ser editada y acoplada para dar forma a un mensaje, o interés de quien la produce, lo que dependerá del género y el formato para el que haya sido planteada, así como la forma de representación del tiempo en cada una. Sin embargo, de modo general, podemos considerar que las posibilidades que se abrieron a la televisión para capturar imagen en movimiento tal como el cine, llevaron consigo la total introducción de la narrativa cinematográfica a la televisión, donde muchos de los géneros presentados en transmisiones grabadas tienen dichas características y dicha estructura en la conformación de sus relatos, basadas también en el manejo de las relaciones al movimiento, las relaciones a la estructura narrativa y las relaciones al tiempo fiel; aunque en este caso, con mucho menos frecuencia, en las relaciones al tiempo fiel.

El tiempo diegético, está organizado en la narrativa audiovisual a partir de las formas del tiempo comprendidas en el tiempo de la ficción, que existe como forma de expresión de la *diegesis*. El tiempo de la ficción, como categoría temporal, existe en el nivel textual de cualquier forma de espectáculo que se apoye de una estructura escrita y planeada anteriormente para guiar el desarrollo de lo acontecido en el mismo, sea este un espectáculo teatral, cinematográfico o televisivo, existe una estructura narrativa con un tiempo diegético. Esta forma del tiempo está basada en la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso para conformar la sucesión temporal de acontecimientos dentro de la estructura del tiempo diegético.

278 Jesús García Jiménez, *Op. cit.*, p. 398

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Tiempo de la historia o tiempo del relato en televisión.

Todos los géneros televisivos tendrán un tiempo de la historia dentro de sus contenidos, con la misma función temporal que en cualquiera de los casos ya citados en el cine, el teatro y las artes; contener la estructura temporal de la historia, de acuerdo a la línea de tiempo vivencial y a la sucesión cronométrica del tiempo, que estructurará los acontecimientos en un orden de presente-pasado-futuro y de causa y efecto, donde los acontecimientos ocurren simultáneamente o secuencialmente de acuerdo al momento y al espacio en que ocurren en la historia.

En muchas de las transmisiones en directo, puede no relatarse precisamente una historia, sin embargo, podemos considerar al **tiempo de la historia** como aquel que fluye en el presente continuo de la transmisión; en el tiempo de la historia propio a una transmisión en directo, los acontecimientos ocurren dentro de la misma dirección temporal que la del espectador, (desde un punto de vista cronométrico), algunos simultáneamente y otros no, y fluyen aún en los cortes comerciales, los spots informativos grabados o los enlaces con una transmisión en directo ubicada en otro lugar en el espacio.

En una transmisión grabada, sobre todo en géneros como la telenovela o la serie, la forma del tiempo de la historia es la misma que en el cine, precisamente por ese proceso lineal en que se suceden los acontecimientos en una secuencia lógica del pasado al futuro.

Existe también el tiempo de la historia para formatos como el spot televisivo, la serie, la cápsula, etc. Dado que existe un tema o temática con temporalidad propia que será contada y estructurada en el relato.

Tiempo del discurso en televisión

Como ya dijimos, si el tiempo de la historia es el tiempo cronométrico al que está sujeto el relato, el tiempo del discurso es entonces cómo se cuenta la historia; en televisión encontraremos que hay diversas formas de contar una historia de acuerdo al formato que se planea transmitir y al género que se aborde. Igual que el cine, existen para la televisión las convenciones conocidas de economía del tiempo que ya citamos anteriormente y las tres propiedades que afectan al discurso narrativo que son el orden, la duración y la frecuencia, que proporcionan elementos reguladores para dar capacidades al discurso de representar el **tiempo de la historia**.

En el caso de la transmisión en directo, donde “desaparece cualquier distinción entre el tiempo de la toma y el de la reproducción”,²⁷⁹ el tiempo de la historia es

279 Diego Levis, *Op. cit.*, p. 48

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

aparentemente igual que el tiempo del discurso, solo que, el cambio de cuadro, la duración de los cortes comerciales, los spots informativos grabados, los enlaces con una transmisión en directo ubicada en otro lugar en el espacio, o los enlaces con un corte informativo grabado en el pasado para efecto de un transmisión en presente etc, conforman una estructura narrativa donde las propiedades de orden, duración y frecuencia se llevan a la pantalla de la siguiente forma:

Se determinará un orden de aparición para las imágenes que conserven la señal en directo, se transmitirán a modo de una secuencia crónica, eligiendo su orden de aparición por medio de cambios de cuadro y movimientos de cámara.

Cuando se hace uso de imágenes grabadas se convierte en una secuencia anacrónica que se ve manifestada en analepsis narrativas (flash-back). Es fácil encontrarlo en el programa en vivo *Hoy o Venga la alegría*, cuyos resúmenes de telenovelas, interrumpen la secuencia de la transmisión, cuando se detiene para dar paso a cortes comerciales la analepsis narrativa del orden de los acontecimientos en pantalla se manifiesta por medio de una Silepsis narrativa: pues hasta ese momento se entra a una nueva dimensión temporal con duraciones propias y tiempos del relato particulares, que no tienen ninguna relación con el flujo temporal de la historia, ni con la estructura del discurso de la emisión en directo. Cualquiera de los programas mencionados, puede servir de ejemplo, basta tomar en cuenta que éstos tienen dos modos de comercialización de productos: la estructura fragmentada del spot televisivo y las menciones, donde se incluye la mención de una marca determinada dentro del flujo del programa en vivo; la silepsis narrativa se manifiesta en el spot.

Estos tres momentos de la estructura del tiempo del discurso tendrán su propia duración en tanto la transmisión en directo como diegesis pura, y a la entrada de cortes comerciales o fragmentos grabados como diégesis impura, pues a la entrada de estos fragmentos, el tiempo de la transmisión en directo se interrumpe y, sin embargo, el espectador tiene la noción de que el tiempo de esta transmisión aún fluye, es más, a diferencia de lo ocurrido en el cine con esta forma de economía del tiempo, muchas veces los espectadores de algunas transmisiones en directo notamos muy poco la ausencia por ciertos momentos de este flujo, y lo asumimos como un constante flujo temporal.

Finalmente, en cada una de estas formas temporales se dará una frecuencia²⁸⁰, término que como parte del **tiempo de la historia**, se refiere a la forma y la elección de mencionar un acontecimiento o circunstancia que ocurre cierto número de veces, ya

²⁸⁰ En Publicidad este término se refiere al número de veces que un anuncio determinado se presenta al espectador; las más de las veces en un medio electrónico, para el caso de la televisión, el número de veces que se presenta el anuncio de una determinada marca durante una transmisión determinada.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

sea repitiéndolo constantemente o de forma variada durante un programa de televisión, o dentro de la propia transmisión en directo si se adecúan momentos grabados y momentos en vivo para representar una sola sucesión temporal.

El tiempo referenciado, podemos encontrarlo igual que lo encontramos en el cine, en cualquier forma de narrativa audiovisual que refiera a un tiempo histórico dado; y finalmente, el **Tiempo expresado**, ya sea como **Tiempo de la acción**, **Tiempo de la escena o escena temporal**, se encuentra en las formas de representación del tiempo en la televisión, como herencia del cine. (Ver cine página 141).

Hasta aquí, quedan respondidas las preguntas planteadas al principio de este capítulo; sabemos ya que existen dos vertientes en estas formas de representación: la transmisión en directo y la transmisión en diferido, sabemos que muchas veces en un programa gravado, se conservan las dimensiones temporales ya estudiadas para las artes y el cine; mientras que en una transmisión en directo, las formas de representación del tiempo y las propias dimensiones temporales cambian radicalmente las estructuras narrativas que hasta ahora hemos estudiado, por el uso de las **relaciones al tiempo fiel**, cuya importancia es sustancial para el estudio de la forma de representación del tiempo que nos ocupa, el llamado “tiempo real”. De modo que queda claro que las cualidades de todo medio, se encontrarán incluídas en el medio que le sigue, cada uno aporta siempre sus propias formas y sus propias estructuras, haciendo de ambos procesos una síntesis adecuada al medio y al momento en que surge. La televisión, al transmitir imagen y sonido en sincronía, se convirtió para sus primeros usuarios y, para las generaciones posteriores en una ventana al mundo con el agregado de veracidad y de obscenidad²⁸¹ que la convierten en vehículo para mostrar lo que está pasando en algún rincón del mundo justo cuando esto ocurre, este medio, reestructuró la idea del espacio y del tiempo de aquellos que llevaron a casa, la instantaneidad en vivo y en directo, la sensación de estar en el aquí y en el ahora a kilómetros de distancia. Con esto, se abría el camino a satélites de comunicación que permitieron que todo el mundo pudiera recibir simultáneamente una transmisión televisiva, sin importar qué tan lejos estuviera de los hechos. Como pudimos ver, la mayoría de las estructuras narrativas del cine están contenidas en la televisión, pero el medio en sí mismo las modifica y las adecúa para poder emitir las bajo su naturaleza fragmentada.

281 Al referirme al término obscenidad como adjetivo para la experiencia televisiva, retomo la idea de Jean Baudrillard, sobre lo obsceno, en su libro “*Contraseñas*”, se refiere a la obscenidad de la forma siguiente: “Puede que la definición de la obscenidad sea el devenir real, absolutamente real, de algo que, hasta entonces, estaba metaforizado o tenía una dimensión metafórica [...] En la obscenidad, los cuerpos, los órganos sexuales, el acto sexual, son brutalmente no ya <puestos en escena>, sino ofrecidos de forma inmediata a la vista, es decir, a la devoración, son absorbidos y reabsorbidos al mismo tiempo [...] Lo que vale para los cuerpos, vale para la mediatización de un acontecimiento, para la información. Cuando las cosas devienen demasiado reales, cuando aparecen inmediatamente dadas, realizadas, cuando nos hallamos en ese cortocircuito que hace que tales cosas se aproximen cada vez más, nos hallamos en la obscenidad...” (Baudrillard Jean, *Contraseñas*, Ed. Anagrama 2002, p. 35-36.) En resumen asumo la idea de obscenidad como un acontecimiento que en televisión es mostrado sin puesta en escena.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

2.2.3.- REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN VIDEO

Mientras que el abismo entre el cine y la televisión es enorme desde el punto de vista tecnológico, el video está basado en los mismos principios técnicos que la televisión y comenzó con el surgimiento del magnetoscopio modelo VR-1000 de AMPEX en 1956, un “aparato con categoría profesional, apropiado para los estudios de producción de programas de las emisoras de televisión o aplicaciones similares”,²⁸² con el cual no sólo surgió la tecnología que permitiría sacar a la televisión en directo, sino que además el video se instauraría como ahora lo conocemos. Hasta mediados de los años 60, cuando SONY comercializó sus cámaras de video portátil PORTA-PACK, quitando a las cadenas de televisión el monopolio del video para llevarlo a manos del usuario normal.

La palabra video, es en el ambiente televisivo, “la señal que se transmite electrónicamente, luego de ser analizada en el registro de cámara [...] y posteriormente recompuesta para su visión en la pantalla”,²⁸³ llegó a ser el nombre de “la tecnología de grabación de imagen en cinta magnética, que revolucionó la forma de almacenar la imagen, agregando la posibilidad de hacerlo de modo electrónico”.²⁸⁴ Los primeros aparatos que surgieron bajo esta idea, no eran nada portátiles, su introducción dentro de las televisoras revolucionó los formatos televisivos, permitiendo a este medio salir de los límites del directo gracias a la conservación electromagnética, que abrió sus fronteras hacia el terreno del diferido y de la imagen grabada. Sería el modelo PORTAPACK, “sistema portátil aún de rollo abierto blanco y negro”,²⁸⁵ el que llevaría por primera vez este medio a las calles y antecesor de muchos otros diseños de cámaras portátiles propuestos por diferentes compañías, que hasta este momento, siguen mejorando y revolucionando su tecnología.

Consideremos al video, como el “aparato que registra y reproduce imágenes y sonidos por medio de cinta magnética”,²⁸⁶ que en dos formas llevó la tecnología televisiva a manos de todo público: con la aparición de la video-casetera, y como explicamos anteriormente de la cámara de video portátil, ambos aparatos permitían ya sea grabar y reproducir la imagen que se aprecia en el aparato televisivo, o bien, grabar para reproducir, imágenes en movimiento tomadas de la propia realidad. En un principio, ambos aparatos funcionaron en conjunto como mancuerna perfecta; la videocasetera, permitió a los individuos grabar programas de televisión durante su emisión para ser reproducidos en el momento que quisieran, y la cámara de video,

282 Héctor R. Gentile, *Del otro lado de la tv, -técnicas de grabación, edición y producción-*; Córdoba, Argentina, Ed. Brujas, 2000, pp. 284; p. 36

283 Eduardo A. Russo, *Op, cit*, p. 269

284 *Ibidem*, p. 269

285 *Ibidem*, p. 270

286 Anna María Guasch, *El arte último del siglo XX*, España, Ed. Alianza, 2000, pp. 597, p. 441

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

versión televisiva de la cámara Polaroid, grababa imágenes en movimiento, que más tarde serían reproducidas en un aparato de televisión, por medio de la videocasetera.

La mancuerna de estos dos aparatos llegó a los hogares en un periodo más lento que a la televisión o la radio; muchas familias tenían una videocasetera, pero no una cámara de video, sin embargo, el contacto constante de un sector de la población con éstos aparatos llevaría consigo una idea de tiempo, que poco a poco, contagiaria a muchas personas, si la cámara fotográfica permitió a los individuos de su momento “detener el tiempo” y “conservar el instante,” la cámara de video haría lo mismo, pero conservaría un sin número de instantes, capturaría su movimiento, su sonido, y entregaría a sus usuarios un paquete de recuerdos para repetir en su videocasetera, cuantas veces quisieran. Entonces podría registrarse todo con el único límite temporal de la duración de la cinta, por primera vez, estuvo abierto a todo público el registro del movimiento, con sonido en sincronía; este aparato detenía los instantes (cual cámara fotográfica) a 30 cuadros por segundo, casi como el cine; registraba los acontecimientos y generaba una imagen de éstos con cualidades técnicas muy cercanas a la televisión.

La videocasetera, permitía la reproducción de todo lo que se había acumulado en la videocámara, en cualquier pantalla de televisión conectada a ella, permitiendo también procesos básicos de edición y manipulación de la imagen grabada que abrían las puertas a todo público, a la manipulación del sentido del tiempo al interior de la imagen en movimiento, a la que antes únicamente tenían acceso, los profesionales del cine y la televisión. Si un aparato de naturaleza no lineal, como la televisión había permitido al usuario manipular los contenidos de la emisión cambiando de canal, ignorando los comerciales o apagando el aparato, la aparición de la videocasetera culminaba en la absoluta posibilidad de control de los contenidos de un medio. Se podía editar lo grabado en la videocámara, seleccionando momentos específicos, que también podía hacerse en la casetera cuando los acontecimientos ya habían sido grabados; se controlaba el horario de la transmisión televisiva al grabar programas de televisión emitidos en un horario determinado para ser vistos en otro momento, aún sin estar en casa. Si la generación que vivió las embestidas del Ferrocarril, se interiorizó la idea de la puntualidad, la videocasetera daba al tele-espectador el control del tiempo de la emisión, pues con ella, los espectadores no tendrían más que rebobinar su cinta grabada para poder gozar de una transmisión, que habían hecho con anterioridad en cualquier momento.

Se abrió la posibilidad de registrar aquello que mucho antes sólo podía ser registrado por los profesionales del cine y la televisión, de modo que, en el ámbito domés-

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

tico era posible mostrar momentos crudos de lo cotidiano, tal como los noticieros, que día a día, presentaban cúmulos de imágenes extraídas de los momentos cruciales de la historia presente del hombre, y profesionalmente se creaba un campo abierto para la expresión y el gremio artístico, quien principalmente se interesó en este campo a través de una forma de arte en video denominada video-arte, una “disciplina artística que utiliza un soporte nuevo: la pantalla televisiva, y un objeto nuevo, el televisor, pero que participa de toda la tradición artística anterior”.²⁸⁷ Esta forma de arte, consecuencia directa de la televisión, aparece en 1960, primero como forma de registro de la acción artística de aquel momento, artes como la escultura, la música, la danza, el happening y el performance, requerían un registro de sus procesos expresados, pues en esa época los artistas se ocupaban de formas de artes que existían, sólo en el momento de la acción, lo cual conllevaba una necesidad de registro de las mismas, y la herramienta perfecta para éste era la cámara de video. Mas tarde la posibilidad de manipular lo registrado, dió acceso a diversos artistas a la edición de las imágenes que habían capturado, ya sea desde su videocasetera o digitalmente, convirtiéndose ésta forma de manipulación de lo capturado en su principal vehículo de la experimentación artística. Fué así como interesados en un principio en expresarse como reacción al monopolio televisivo que hacía del espectador un ser pasivo los videoartistas, iniciaron una travesía que les llevaría finalmente a la construcción de una forma artística con sus propios contenidos, lejana a las estructuras narrativas de la televisión, que encontraría muchas mas posibilidades con la llegada del video digital.

Los artistas que comenzaron a introducirse en la corriente del video-arte, el formato se presentó como un vehículo que tiende, desde sus características técnicas a la no linealidad. Mientras en el cine, la duración de cada secuencia o de cada escena tiene que estar pensada y planificada con anterioridad, pues el cinematógrafo sólo puede imprimir una vez la película cinematográfica, con costos muy altos para cada rollo; la cinta magnética del video se borra y se vuelve a usar, la planificación puede ser vaga o nula y el sólo hecho de grabar, cortar la grabación y luego iniciarla, permite modificar la duración real de un evento sin necesidad de una elaborada elipsis temporal, lo cual, genera de inmediato un flujo narrativo totalmente distinto al que estamos acostumbrados a ver en la pantalla grande, de modo que desde sus orígenes técnicos, el video como la televisión, nació con una temporalidad propia. Un acercamiento a los dos audiovisuales que le antecedieron puede mostrarnos con facilidad la gran diferencia narrativa entre estos tres medios.

287 Josu Rekalde Izagirre, *Video: Un soporte temporal para el arte*, Bilbao, Universidad del País Vasco, Servicio Editorial, 1995; pp.142, p. 40.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Al entrar en los terrenos del diferido, la televisión, heredará en un principio, las estructuras narrativas del cine, tal como le ocurriera a éste en sus inicios cuando buscara validación entre el público por medio de retomar las formas estéticas del teatro. Aunque en un principio el video fue usado para generar un registro de acontecimientos, como ocurriera en los noticieros, forma particularmente televisiva, el solo hecho de estar abierto a todo público, retomando las formas estéticas del teatro. Aunque en un principio, el video fue usado para generar un registro de acontecimientos, como ocurriera en los noticieros, forma particular televisiva, el sólo hecho de estar abierto a todo público hizo de éste un aparato para la experimentación, que pronto conformaría sus propias características expresivas.

Cuando el video es tomado por los artistas de su época para la experimentación, conforma su propia narrativa y rechaza el narrativo representativo de los medios que le antecedieron. Finalmente, la televisión y el cine presentan en general una secuencia donde un plano sigue a otro plano, y cada uno tiene una única dimensión temporal al interior, donde, tal como en la comprensión alfabética, la imagen cobra sentido gracias a la unión de éstos, formando una secuencia, que al unirse con otras secuencias, crea un sentido narrativo determinado. En el caso del video, constantemente se recurre a la simultaneidad, tanto del plano como de la secuencia, de modo que uno sólo, puede albergar dentro de su dimensión temporal interna, diversas temporalidades coexistiendo en el mismo.

Estas formas de separar las expresiones del video de la narrativa figurativa del cine y de la televisión, fueron inmediatamente rechazadas en los contenidos de la t.v, que únicamente se abriría a ellas en sus formatos publicitarios y de video-musical, años después, por esta razón, al abordar los orígenes de la representación del tiempo en el medio video, me concentraré en las formas que generaron los artistas de esta corriente, del medio que le antecede, la televisión. Pueden adecuarse del mismo modo al video, aunque el giro que los artistas le imprimieron, es el que más reflejó el campo de representación temporal que se generó con las inherentes facilidades técnicas del video, que con el tiempo, evolucionaron mucho más, gracias a la llegada del video digital, cuya manipulación por ordenador, se ha hecho también dominio de un público mucho mas abierto que puede acceder a la manipulación de la imagen en movimiento, tal como los profesionales del cine o la televisión, que finalmente, la tecnología digital llegó a cada uno de estos medios permitiendo que las técnicas, de unos y otros, se filtraran entre si. Mientras la unidad de la narración cinematográfica, es el plano donde el tiempo esta limitado por el plano posterior y anterior en la cadena narrativa, el video, específicamente, el video-arte, comenzó por romper

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

y rechaza a éste. Los audiovisuales anteriores, expresaron tiempo a partir del orden secuencial de sus planos, el video anifestaría tiempo a través de la simultaneidad y la manipulación constante de las dimensiones temporales al interior de éstos, generando una superioridad de lo temporal sobre lo espacial, que se da a partir de relaciones de tiempo que se valen de estructuras musicales y no espaciales, en una organización temporal guiada por el ritmo, que se manifiesta en la secuencia.

Analizaremos las dimensiones temporales de acuerdo a esta idea, veremos que la mayoría de las formas del tiempo ya conocidas hasta ahora, se dan en el video; existen formas particulares en que aquellas se manifiestan, y tomaremos en principio, el hecho que algunas de ellas, se manifestarán a nivel del plano y también al de la secuencia, creando finalmente una totalidad.

Empezaremos tal como lo hicimos al abordar los anteriores audiovisuales, las características temporales del video, tanto en el **tiempo de la expresión** como en el **tiempo del contenido**.

Tiempo de la expresión

Nivel espectacular.

En el capítulo anterior, sobre el tiempo en las artes, explicamos a profundidad los niveles textual y espectacular en el teatro. El video, en el **nivel espectacular**, como el nivel en el que el espectador acude a la manifestación video, que anteriormente fue construida y manipulada por el videoasta, (independientemente de que dicha expresión sea o no figurativa e imagen fiel de la realidad), es presentado ante dicho espectador como un espectáculo audiovisual; de modo que, posee por ende, un **tiempo dramático** y un **tiempo de la contemplación**. En el caso del video arte, el tiempo dramático no está estandarizado a una duración determinada, mientras en le caso del video musical, generalmente se atiene a la duración de la melodía que ilustra, mientras que para efectos del spot televisivo, suele tener una duración estandar de 30 segundos a un minuto.

El **tiempo de la contemplación**, conformado por el tiempo del creador y el tiempo del espectador se centra en el tiempo que éste consume atendiendo el desarrollo de un video en cualquiera de sus formas. En este caso es simportante detenernos en las particularidades del **tiempo de la contemplación** en cada una de las manifestaciones del video.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Tiempo de la contemplación

Como se explicara anteriormente, el video llegó a los usuarios como la herramienta que les llevaba al panorama de la manipulación temporal a la que antes de su aparición, sólo tenían acceso los profesionales de la televisión y el cine, y los productos video que resultaron del uso de este nuevo medio, podían ser contemplados en dos formas diferentes por el espectador; al momento en que eran capturados, o después. Cada una de estas formas del **tiempo de la contemplación** serán fundamentales al momento de abordar la representación del tiempo real, las relaciones posibles entre los **tiempos del contenido** con los **tiempos de la contemplación** (que abordaremos mas adelante).

Cuando el espectador contempla un video mientras los sucesos son capturados:

- a) Si no hay ninguna manipulación durante el **tiempo de la expresión** al momento de la captura; es decir, si no se interrumpe la grabación de los acontecimientos ocurridos; el **tiempo de la contemplación** es igual al tiempo de captura, y dura lo mismo que en la pantalla.
- b) Si el suceso que está siendo capturado es manipulado durante este proceso al utilizar las posibilidades técnicas del video, ya sea, rebobinar la cinta y sobregrabarla, eliminar de la grabación cierto momento de los hechos o simplemente se detiene la captura, y se reinicia después; la duración del **tiempo de la contemplación**, no es igual al tiempo en que ocurre el hecho.

Cuando el espectador contempla el video tiempo después de que este fuera capturado:

- a) Si los acontecimientos se presentan tal cual ocurrieron sin ninguna manipulación durante o después de su captura, el **tiempo de la contemplación** tiene la misma duración que el suceso capturado, aunque los acontecimientos hubiesen ocurrido en el pasado del tiempo del observador. Los acontecimientos fueron capturados durante su totalidad y se presentan al espectador sin ninguna manipulación temporal, de modo que, muchas de las formas del **tiempo de la expresión** son iguales al **tiempo de la contemplación**.
- b) Si el video muestra un suceso capturado en el pasado y manipulado temporalmente antes de ser presentado ante el espectador, el **tiempo de la contemplación** es diferente al **tiempo de la expresión**, y su duración será diferente a la duración de lo acontecimientos que fueron capturados.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

Estas formas del tiempo de la contemplación, generaron una gran riqueza en las experimentaciones que se hicieron en video-arte, múltiples trabajos buscaban introducir al espectador pasivo de un televisor, en un flujo constante entre **el tiempo de la contemplación** y los **tiempos de la expresión**, al punto de que existen diferentes formas expresivas del video-arte cuya construcción se debe primordialmente a la intención de los artistas de manipular los **tiempos de la expresión**, y materialmente el **tiempo de la contemplación**.

El **tiempo de la contemplación**, con sus dos manifestaciones; **tiempo del observador** y **tiempo del creador**. El **tiempo del observador** en algunas de estas formas del arte video, implica de cualquier manera, el tiempo cronométrico que transcurre en el sujeto, tiene formas particulares de participar al mismo en la contemplación y de compartir su tiempo con éste, explicaremos mejor el modo en que ocurre más adelante, especificando en cada expresión video cómo el observador comparte su tiempo con cada forma de video en específico.

Existen a grandes rasgos:

Obras donde el video participa como forma de registro de una acción efímera (*video performance*)

- Obras donde el contenido del video es el único integrante de la obra de arte.
- Obras donde el video es parte de una instalación-video escultórica y el televisor es tratado como un objeto tridimensional que se relaciona con otros objetos y elementos del entorno
- Instalaciones llamadas por Josu Rekalde-Izagirre “Mixed media”, donde participan distintas disciplinas artísticas en la creación de la obra, que buscan que el espectador contemple la obra como una totalidad y no por la individualidad de cada disciplina.
- Video musical (forma televisiva del video heredado de sus formas de representación temporal)
- Spot o comercial de televisión (también formato televisivo que alberga la mayoría de las experimentaciones visuales, propuestas por los artistas de las décadas de los 60.s, 70`s y 80`s para el video-arte)

Observaremos a continuación las particularidades de cada una de estas formas del video al nivel del tiempo del observador:

1.- Obras donde el video participa como forma de registro de una acción efímera (video performance).- La forma de participación del espectador es pasiva, ya que éste comparte su tiempo vivencial con el tiempo sucedido en el video, como veremos

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

en todo el desarrollo de este apartado, las **relaciones al tiempo fiel** formarán parte fundamental de muchas de las relaciones de cualquier obra video con sus espectadores, de modo que, el espectador compartirá, como ya dijimos, su tiempo vivencial con la secuencia al interior del video, que al recuperar una acción, (generalmente un performance o un happening), es fiel al tiempo en que ocurre ésta, capturando la totalidad del tiempo de dicha acción en la realidad, sin alterarla lo más mínimo, por lo que el tiempo que el espectador invierte en la contemplación de dicha acción se igualará al tiempo en que se realizó, por no tener éste ninguna alteración elíptica al nivel de la enunciación.

En el video performance, la captura de una acción sin manipulación de la imagen es conocida como diferido, que para los videoastas se entiende como directo enlatado, según explica Rekalde-Izagirre, mientras que en televisión este término, define a los productos grabados y manipulados con anterioridad, listos para ser retransmitidos o archivados en cualquier momento; en video, el diferido la mayoría de las veces alberga una condición más que la posibilidad de archivar lo capturado, este hecho puede ser un registro en tiempo presente sin el trabajo estándar de montaje que se acostumbra en la estructura narrativa del cine y la televisión, como es el caso de los trabajos video de Wolf Vostell, uno de los principales exponentes del happening europeo, que son primordialmente grabaciones de dichos happenings.

2.-Obras donde el contenido del video es el único integrante de la obra de arte.- En este caso se pueden encontrar al interior del video, **relaciones al tiempo fiel** tanto como **relaciones a una estructura narrativa** o **relaciones al movimiento**, los cuales analizaremos más adelante, en el video, donde las diversas experimentaciones con el formato al exterior del mismo, se ven manifiestas en modificaciones en los límites físicos del plano que buscan el punto de vista pasivo que tiene el espectador televisivo, que van desde colocar el televisor en lugares donde no estaban cotidianamente, ya sea en el techo, para que el espectador mire hacia arriba par recibir información del contenido del aparato, o a nivel del piso, para que éste tenga que tumbarse, o adquirir diferentes posiciones a las de un tele-espectador normal, o creando un mensaje audiovisual, que será transmitido por diversos monitores al mismo tiempo, y que el espectador reciba información simultánea de dichos monitores como una totalidad y no como experiencias temporales separadas una de otra (monitor por monitor). Aunque profundizaremos en las dimensiones temporales que se dan al interior de cada una de estas formas del video-arte, es importante dejar asentado que estas alteraciones al formato en el nivel material del mismo, requieren un tiempo de la contemplación, que implica dividir la atención total al hecho audiovisual entre

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

las diferentes modificaciones materiales del formato, que alteran la relación temporal entre el espectador y el medio.

Así mismo, en los casos donde se utilizan relaciones a una temporalidad real, tales como el directo, o el *time delay* o tiempo retardado, en los ambientes con dispositivos, una forma de instalación donde hay una fundamental participación del espectador, generalmente éste participa como sujeto de la construcción audiovisual que se realiza, de modo que, sus movimientos son tomados por una o varias cámaras que presentan en el caso del directo, o el *time delay*, una visión de sus propios movimientos en un monitor, que su propio presente conforma el discurso audiovisual que está mirando, ésta es una forma extrema de tiempo del espectador compartido con el discurso audiovisual, que cae en una interactividad; en el caso del directo, las posibilidades del manejo de las tensiones que ocurren entre el tiempo del espectador y el de la toma se tornan infinitas en tanto más cámaras, monitores y espectadores participen en el circuito cerrado, modificando por completo la idea del directo televisivo y extrayendo únicamente de ésta, la inmediatez temporal que confluye justamente en la manipulación de las relaciones que pueden existir entre los espectadores, y la asimilación de su propia imagen en la misma, mientras que en el caso del tiempo retardado, al “retardar en directo el tiempo entre la toma y su difusión”,²⁸⁸ es posible presentar al espectador en un momento presente el pasado inmediato, cuando participa éste, por medio de un circuito cerrado, es enfrentado con el pasado inmediato de sus movimientos, y se convierte en discurso de la construcción audiovisual que observa.

Otra de las formas en que el video, el único participante de una obra de arte es la llamada multivisión, conocida ya en el cine sin mucho apogeo, no existían salas adecuadas para la proyección de tres películas simultáneamente, se puede lograr en video gracias, a la sincronización de imágenes en varios televisores dentro de una video instalación, o bien, en el caso de obras donde éste es el único integrante por medio de una pantalla dividida, donde aparece un determinado número de pantallas en movimiento simultáneamente.

Ejemplos de obras de arte video, donde la totalidad del peso creativo la lleva el video existen desde sus inicios, como es el caso de *Global grove* (1973) de Nam June Paik donde manifiesta la crítica a las estructuras dominantes como la televisión y el cine, hasta videos donde se retoman estructuras narrativas de la tradición del cine experimental como el documental, por ejemplo, como es el caso de *If 6 was 9* (1995), donde la finlandesa Eija-Liisa Ahtila muestra a cinco chicas de edades entre 13 y 15 años que descubren su sexualidad de diferentes modos y lo explican ante la cámara.

288 *Ibidem*, p. 109

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

3.-Obras donde el video es parte de una instalación-video escultórica donde el televisor es tratado como un objeto tridimensional que se relaciona con otros objetos y elementos del entorno.- En el caso de la instalación video, donde lo fundamental del medio es en sí, el aparato como objeto tridimensional, la importancia se sitúa en como esta forma tridimensional toma lugar en el espacio más que en el contenido, de forma que la instalación de una obra arquitectónica requiere un espacio de recorrido que determinará las nociones temporales del espectador al recorrerla. El observador de dicha instalación, aún compartiendo su tiempo vivencial con la misma, no podrá observarla simultáneamente, aún cuando el contenido del audiovisual que forma parte de dicha instalación, no tiene la totalidad del peso de importancia, su carácter sucesivo participando en una obra de carácter simultáneo, requerirá que el observador comparta su tiempo con la obra a dos niveles, un nivel en el recorrido físico, y otro en la atención que dedique a la observación de los sucesos audiovisuales al interior de la pantalla.

4.-Instalaciones “Mixed media”, donde participan distintas disciplinas artísticas en la creación de la obra, buscando que el espectador contemple la obra como una totalidad y no por la individualidad de cada disciplina.- En este caso, el espectador requiere dividir su atención en la multiplicidad de disciplinas artísticas presentadas de manera simultánea, y aún así, asimilar dicha obra como un totalidad, de modo que el tiempo que dedica a la contemplación de los sucesos ocurridos al interior de el o los videos participantes en dicha instalación, no se igualarán al tiempo de la representación. Un ejemplo notable es la obra de Francesc Torres, “uno de los artistas más innovadores en la práctica de las video-instalaciones. Se distingue por haber explorado las instalaciones multimedia y por crear obras que invitan a los espectadores a reflexionar sobre los temas relevantes del mundo actual”²⁸⁹ otro ejemplo Oikonomos (1989), donde muestra el gran desequilibrio social de la ciudad de Nueva York:

un monitor cuelga del pene de una estatua de Zeus que apunta con un bate de béisbol a una gran pantalla. El pequeño monitor difunde imágenes grabadas en Wall Street, en el centro de la actividad económica del país. La pantalla grande difunde en cambio, imágenes de unos niños que limpian los parabrisas de coches en el centro de Manhattan.²⁹⁰

5.-Video musical. (forma televisiva del video, heredera de sus formas de representación temporal). Su tiempo de la contemplación se adecua al tiempo de la con-

²⁸⁹ José Ramón Pérez Orina, *El arte del video -Introducción a la historia del video experimental-*, Barcelona, RTVE, Ediciones del Serval, 1991, pp. 191, p. 58

²⁹⁰ *Ibidem*, p. 59

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

templación televisiva ya que su forma de difusión, es primordialmente este medio, de tal modo, que dependerá de la decisión del espectador permanecer viendo la totalidad del video musical cuya duración esta circunscrita (muchas veces) a la duración de la canción que le diera origen.

En su libro *Cultura Visual Digital*, Andrew Darley sostiene la idea de que, a partir del surgimiento de las tecnologías de visualización, la estética de la imagen se ha inclinado hacia las formas espectaculares, creándose estilos nunca antes vistos. El video musical, es uno de los productos más representativos de dichos procesos; según este autor, el video musical “manifiesta su eclecticismo y sus preferencias inter-textuales mediante una auténtica profusión de estilos”.²⁹¹ Darley explica que la estética del video musical se ha construido en poco tiempo bajo la premisa de “copiar, duplicar y cambiar caprichosamente”,²⁹² aún por encima del estilo visual que le imprime la manipulación digital, y la suma de diversas tendencias y formas de representación del tiempo, el video musical es el heredero masivo más directo de las experimentaciones que comenzaran a principios de los 60`s en el video arte, como se mencionó anteriormente, pasaron años para que aquello explorado por los artistas, llegara al gran público, y fuera aceptado tanto por lo creadores como por los espectadores, como parte de la cultura de masas, de modo que se incluye en este apartado, al video musical, por la influencia mayoritaria del video arte y las nociones de representación temporal predominantes en su estructura narrativa, que son mucho más establecidas desde la idea del video, que de otra forma de audiovisual, veremos más adelante.

E. Ann Kaplan divide a los videos musicales, en cinco tipos: romántico, de preocupaciones sociales, nihilistas, clásicos y posmodernos, división que Steven Connor explica así:

Los videos románticos se basan en la narración, en temas de pérdida y encuentro y en la proyección de relaciones sexuales normales, mientras que los videos nihilistas asociados a artistas como Billy Idol y Van Harlem, son no o anti-narrativos y subrayan cierto erotismo sádico, masoquismo, homo erotismo y androginia. Los videos clásicos por otro lado, o bien emplean la estructura de mirada (masculina) característica de Hollywood, la mirada de un voyeur que contempla la figura femenina convertida en objeto de deseo por virtud de esa mirada, o bien parodian géneros hollywoodianos de terror, suspense y ciencia ficción. [...] Como puede adivinarse, Kaplan denomina videos post-modernos a todos aquellos que no pueden encajarse en estas líneas de distinción.²⁹³

291 Andrew Darley, *Op, cit*, p. 166

292 *Ibidem*, p. 166

293 Steven Connor, *Cultura postmoderna -introducción a las teorías de la contemporaneidad-*, Madrid, Ed. Akal, 1996, pp. 199; p. 116

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Puede observarse que Connor considera un problema esta división, al referirse al video posmoderno, se señala todo aquello imposible de encajar en alguna de las anteriores, y considera que “el ámbito de la música rock contemporánea es en sí postmoderno”,²⁹⁴ aunque no se profundizará en la discusión sobre la condición del video posmoderno, la clasificación mencionada, muestra al lector un panorama de las posibilidades narrativas de esta forma del video musical, donde un sólo ejemplo, no nos situaría en la riqueza de esta forma de video, aún cuando superadas las primeras épocas de la creación del video musical. Actualmente se tiene una gran variedad de formas y estilos para la creación de este género como formas musicales existen, de modo que, podemos mencionar ejemplos desde *Eyes Without a Face* de Billy Idol hasta *Miss Murder* de AFI, y aún así faltarían géneros y formas musicales para ejemplificar la riqueza audiovisual que existe en el video musical.

6.- Spot o comercial de televisión (también formato televisivo que alberga la mayoría de las experimentaciones visuales propuestas por los artistas de las décadas de los 60.s, 70`s y 80`s para el video-arte): Tal como le ocurre al video musical, pero con una historia más antigua, en la actualidad, el spot televisivo tiende al rechazo de las estructuras narrativas del cine, que después de la segunda guerra mundial, “la publicidad fue una de las primeras en usar formas domesticadas del montaje, del fotomontaje y del *collage* moderno”,²⁹⁵ y de igual modo, la influencia de las experimentaciones en el ámbito artístico con el video puede verse reflejada en el spot publicitario que desde los 80`s, ha predominado en el ambiente televisivo, medio de comunicación audiovisual masivo ideal para la difusión de esta forma audiovisual, que se señala como parte de las expresiones video, tal como el video musical, su estructura audiovisual es un basto reflejo de las proposiciones narrativas del video arte, más que de las cinematográficas o televisivas. Dada su inserción en la forma de economía mundial, el spot televisivo tiene como el video musical, una gran cantidad de exponentes narrativos que van desde los primeros comerciales televisivos generalmente narrados, como el comercial realizado por Paco Malgesto para Datsun Bluebird, hasta comerciales caracterizados por un ágil ritmo narrativo como los realizados para Apple, Nike, Toyota, etc, compañías que actualmente parecen ir a la vanguardia en la creación audiovisual para spots televisivos.

En relación a su tiempo de la contemplación, puede decirse que está determinado por la necesidad de conservar la atención del espectador durante todo el comercial, de modo que está regido por las mismas implicaciones temporales de la mayoría de productos televisivos, con la particularidad de que, en general, los comerciales son

²⁹⁴ *Ibidem*, p. 117

²⁹⁵ Andrew Darley, *Op, cit*, p. 158

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

rechazados por el público que tiene la posibilidad de cambiar a otras ofertas de contenidos. Existe una diversidad de formas de representación del tiempo en el spot televisivo, podemos considerar desde las estructuras narrativas del cine hasta las abstracciones temporales que vienen del video arte, determinadas muchas veces por el público al que va dirigido el comercial. El tiempo de la contemplación en estos casos, está dado por una estructura fragmentada, donde el espectador atiende a pequeños fragmentos de la totalidad del tiempo de un comercial, y a varios de éstos al mismo tiempo.

Ahora bien, el **tiempo del creador**, como parte del **tiempo de la contemplación**, toma una particular importancia en algunas de sus formas, principalmente en aquellas que se realizan en diferido, como es el caso del video-performance o el directo, y el *time delay* o tiempo retardado, en un ambiente de circuito cerrado. En el video-performance, generalmente el artista, en un circuito cerrado de video, es tomado por una o varias cámaras y la acción puede verse en directo en los monitores que éste haya dispuesto, de modo que, los observadores pueden, tener al momento, detalles de la acción del mismo y manifestaciones simultáneas de ésta, a modo de copia instantánea de un original, donde el particular tiempo del creador conforma la obra de arte.

En el caso del directo y el *time delay*, el tiempo puede diferir con el tiempo en que se desarrolla la acción al interior de la obra, o no, dado que si el artista participa a modo de video-performance en dichos contenidos, ocurriría como cuando el espectador participa en ellos, su tiempo presente, ya sea que aparezca directamente en el monitor, o que aparezca retardado, se volverá parte conformadora del tiempo al interior del video.

Sylvia Martin escribe que en las video-instalaciones transitable, situación que incluye las formas del video-arte donde *el contenido del video es el único integrante de la obra de arte, como instalación-video e instalaciones mixed Media* “el receptor define por si mismo el tiempo de experiencia que quiere invertir en la obra artística [...] en que momento se sumerge en el caudal de imágenes, cuanto tiempo recibirá la información visual y cuando decidirá terminar la experiencia”.²⁹⁶

-Tiempo Dramático

En principio, el tiempo dramático como tal lo observamos en el teatro como la duración del espectáculo al que acuden los espectadores de principio a fin, con la característica fundamental de presente continuo, para efectos del video-arte, se considera que el artista propone una duración para la contemplación de su obra, de

296 Martín Sylvia, *Videoarte*, Ed. Taschen, pp. 94, p. 17

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

modo que, aún cuando el video en sus contenidos no expresara un drama en si, se contempla la existencia de un tiempo dramático para él mismo, sea cual sea la forma del video, se presenta a un espectador, a modo de representación sucesiva construida para ser observada de principio a fin. Puede existir tiempo dramático solamente en manifestaciones de carácter sucesivo, tal como hemos visto que ocurre en los audiovisuales anteriores, el cine y la televisión.

TIEMPO DEL CONTENIDO

-Tiempo diegético:

Ya en este momento, el lector distingue muy bien las cualidades y características del tiempo diegético, que hemos tratado cada una de ellas, al abordar los anteriores audiovisuales, de modo que, notará que es al nivel del tiempo diegético donde se manifiestan las cualidades del tiempo representado, cualidades y características de las que se ocupa esta investigación, un tiempo que puede tratar de unos minutos, unos días, o años, independientemente de la duración material que tenga el audiovisual en sí, es decir, independientemente del tiempo dramático.

En el caso del video, veremos que, algunas formas literarias del tiempo diegético no ocurren en esta forma de audiovisual, otras se dan y conforman una forma del tiempo al interior de dicho audiovisual, o algunas, se conforman bajo una estructura temporal muy distante a la conocida en el cine y artes antecesoras.

-Tiempo de la ficción.

Igual que en casos anteriores podemos encontrar al interior del tiempo de la ficción dos manifestaciones de la temporalidad: el **tiempo de la historia** y el **tiempo del discurso**.

-Tiempo de la historia.

El tiempo de la historia la compone la historia tal cual, de acuerdo a como ocurren los acontecimientos en la realidad. Por ejemplo en el video de Bill Viola *The Reflecting pool* (1977), el autor se acerca a la orilla de una alberca y salta hacia el agua, pero al saltar el movimiento de éste queda paralizado en el aire, mientras que el movimiento del agua por el viento muestra el movimiento de una temporalidad normal; el tiempo de la historia es el tiempo sin alguna manipulación temporal en que Bill Viola salta al agua.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

-Tiempo del discurso.

El tiempo del discurso constituye la representación del tiempo, que a través de éste se muestra al espectador una progresión temporal en pantalla. Retomando el video *The Reflecting pool*, la forma en que se presenta al espectador el tiempo en que Bill Viola se lanza al agua en planos diferentes, cada uno con una temporalidad determinada, es el tiempo del discurso; es decir, como se narra audiovisualmente el tiempo de la historia.

Para efectos del video, en las manipulaciones del tiempo en la imagen en movimiento utilizadas también en la televisión y en el cine, encontraremos que la sola alteración del ritmo y la velocidad de una imagen capturada de la realidad, harán una diferencia entre el **tiempo de la historia** y el **tiempo del discurso**. En el caso de los artistas del video, la expresión de la temporalidad está constantemente presente, desde la simultaneidad en el plano, superponiendo varios planos o varias secuencias que se proyectan al mismo tiempo o el *movimiento electrónico*²⁹⁷, en casos de mayor abstracción, hasta llevar dichas formas de representación del tiempo al nivel de la secuencia, estructurando una forma narrativa muy alejada de la narración figurativa predominante de los dos audiovisuales que le antecedieron, donde el artista o creador se vale de muchas nuevas manifestaciones de las **relaciones a la estructura narrativa, relaciones al tiempo fiel, y relaciones a una temporalidad real**, bajo la idea de que son estas relaciones, las que intervienen en la construcción de cada una de las formas para dar sentido a la temporalidad representada dentro de la narración en este medio, las mismas que también participarán en la construcción de una representación del **tiempo real**, de la que nos ocuparemos más adelante.

A continuación, se mencionan algunas formas en que se expresa el tiempo a nivel del tiempo del discurso.

1.- Mutación metamorfosis²⁹⁸.

“La metamorfosis supone una forma de aceleración de los procesos tiempo [...] la transformación de una situación espacio temporal primera a una segunda”,²⁹⁹ el artista captura el proceso de cambio en su duración total evitando los cortes, de manera que no se realice un cambio de plano. En la mutación-metamorfosis se acelera el proceso

297 Movimiento al fondo de la imagen video, un parpadeo electrónico formado por la trama móvil que se genera en la pantalla por el barrido electrónico. Para muchos artistas, esta imagen abstracta es la representación pura de la televisión, o sea, que si la imagen televisiva está formada por esos electrones que se ven como puntos luminosos, que estos puntos aparezcan a modo de imagen televisiva, en la pantalla, es la expresión pura, la cual, aunque no la notemos, está siempre atrás de cualquier imagen, en constante movimiento. Para muchos artistas, el barrido electrónico fluctuante detrás de la imagen electrónica nos habla de la intrínseca estructura temporal de este medio

298 Es una expresión fundamentalmente del video que forma parte de las relaciones al movimiento mencionadas en la representación del tiempo en el cine.

299 Josu Rekalde-Izagirre, *Op, cit*, p. 60

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

temporal de cambio, sintetizándolo a los ojos del espectador. Al captar la duración de un proceso de cambio se expresa el flujo del tiempo en los procesos vitales, como el crecimiento de una planta o el nacimiento de insectos.

La mutación-metamorfosis permite la manipulación del tiempo mediante la velocidad y con base en la regla de jamás detener el flujo temporal del plano en el momento de captura. Una de las bases fundamentales de la representación del tiempo en video, es para los artistas un soporte cuya materia expresiva es el tiempo, para ellos es más importante lo que puede pasar entre las formas que las formas mismas, capturar el paso de una forma a otra de un ser vivo es fundamental en video arte, como dijimos anteriormente, los artistas de esta corriente, dejaron de lado la narración figurativa e iniciaron un camino hacia una nueva expresión narrativa, para los artistas, “la pantalla video es una trama electrónica, donde todas las imágenes fluyen en una metamorfosis potencial”,³⁰⁰ donde éstas nacen, se desarrollan y mueren como dice Rekalde-Izagirre, en los electrones del televisor.

2.- Simultaneidad en la trama electrónica.

En varios videos, los artistas juegan con las dimensiones temporales del plano presentando diversas imágenes con su propio tiempo, que interactúan a profundidad en el mismo encuadre y en el mismo espacio, pues para muchos, lo fundamental no es el espacio, sino, el desarrollo de diferentes duraciones, la capacidad de conjuntar las más temporalidades posibles, en un mismo espacio. La simultaneidad de planos en la trama electrónica, permite la aparición de diferentes planos que pertenecen a diversas secuencias que pueden mantener una velocidad independiente, cada uno, de modo que, al extraer de diferentes secuencias ciertos instantes y superponerlos en la pantalla, estos instantes que ocurrían en una línea temporal de pasado a futuro, a modo de secuencia, sucederían en la pantalla al mismo instante, es decir, simultáneamente, tomando en cuenta que un instante, cuando se trate de medios audiovisuales, no puede ser un momento congelado, no puede ser una fotografía, es una mínima duración entre un momento y otro, pero siempre es tiempo, un movimiento, como en la danza, es una imagen dinámica.

3.-Feed-back

En relación a medios electrónicos, se puede entender por feed-back, como el efecto de retroalimentación o de retorno de una señal de imagen electrónica, hacia la fuente de la misma. Como pasará inicialmente con la radio y las ondas sonoras,

³⁰⁰ *Ibidem*, p. 63

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

se emite una señal por ondas radiales que llega a los diferentes aparatos receptores de radio, y estos sistemas receptores regeneran una respuesta, emitiendo un sonido desagradable como un silbido.

Los artistas experimentaron con este efecto, enfocando con una cámara un monitor de televisión, logrando que las imágenes se multiplicaran al infinito, pues la señal video “entra en una fase de entrada y salida sin fin”,³⁰¹ donde las imágenes que aparecen en pantalla, se van modificando a partir de un diálogo entre la cámara-emisor y el monitor-receptor.

Una forma más compleja de feed-back es cuando el artista participa tomando su imagen con una cámara que le regresa en un monitor esta misma en video, donde se centra la atención del experimento en la relación que tiene el artista con su propia imagen, o sea, en las reacciones del artista ante imágenes de su propio presente, que poco a poco, determinarán cambios en su propia actuación y generarán de igual modo una entrada y salida sin fin, donde llegará a diluirse la noción de emisor-receptor. De modo que, se transgrede la bidimensionalidad temporal del medio a partir de esta cadena infinita que confronta en directo a la realidad del artista con su mutación electrónica, en un constante presente.

4.-Edición narrativa, montaje o fragmentación temporal.

La edición narrativa en el video es conocida, para efectos del cine, como el montaje, sus cualidades técnicas son similares, a excepción de que la tecnología del video permite que el montaje se lleve a cabo de forma digital, aunque narrativamente, tiene el mismo sentido el trabajo videográfico ha buscado en base a esta misma técnica la ruptura con la forma narrativa cinematográfica.

La narración video se vuelve el fragmento temporal bajo un montaje que no obedece a reglas espaciales, si no que es dirigido por situaciones temporales, y no es necesaria la continuidad espacial para comprender un relato, dado que la edición video, se acerca a lo poético o a lo musical “donde el verso y la estrofa sonora siguen siendo fragmentos con significado autónomo, aunque respondan también a una relación con el poema o melodía en su conjunto”,³⁰² valiéndose de la búsqueda de relaciones de orden temporal, más que de reglas de continuidad narrativo-espacial, de modo que planos con las características temporales ya mencionadas, son unidos con una predominancia rítmica y musical que, siendo en principio como herramienta para el video-arte, llegó a lo que hoy conocemos como video musical, un producto cultural que llega a gran cantidad de espectadores por medio de la televisión y en ocasiones el

301 *Ibidem*, p. 70

302 *Ibidem*, p. 77

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

cine, y cuya línea de montaje es muchas veces, musical, simultánea, estética y narrativamente una forma de video. Puede observarse la idea que se tiene en el video arte de la edición narrativa en *Global Groove* (1983) de Nam June Paik, un trabajo de 30 minutos estructurado a modo de collage compuesto por “música, danza, actuaciones folklóricas, performances, publicidad e incluso manipulaciones de imagen que proceden de espacios informativos de televisión, en bloques nunca terminados y siempre interrumpidos, como si se tratara de editar la operación de *zapping*”.³⁰³

5.- La repetición.

Las escenas pueden combinarse o sucederse unas a otras, sin requerir un canon narrativo, en base a la alternancia y los intervalos. Las formas en que se da la repetición temporal de la imagen video en la secuencia narrativa son las siguientes:

- A) *La misma imagen en una secuencia con una cadencia determinada.***- Una imagen base lleva una imagen inserta a un intervalo determinado, de modo que se genera una secuencia temporal, donde rigiéndose por el mismo intervalo, se puede insertar dicha imagen cuantas veces se quiera. Rekalde Izaguirre menciona un ejemplo de esta forma de repetición en el trabajo de Klaus Von Bruck, *Der Westen Head* (1984) “la imagen de una locomotora (secuencia A) encuadrada desde los rieles; sobre esta imagen se inserta otra (Imagen B) la del beso de una pareja a un intervalo de tiempo determinado”.³⁰⁴
- B) *Repetición de una secuencia que evoluciona, insertándose entrecortadamente a lo largo de otra cadena secuencial.***- Una forma de montaje paralelo, donde se busca que las relaciones temporales entre ambas imágenes sirvan sólo de *suspense* a una sola, es decir, puede colocarse una secuencia que evoluciona, sin ningún interés en particular para el espectador, y luego insertarse otra que lleve el mayor peso de importancia entrecortadamente, buscando que la secuencia base (que tiene menor peso de importancia) funja como suspenso a la secuencia que se inserta en ella. De modo que aún cuando la duración mayor la ocupe la secuencia de menor importancia, el espectador se encontrará más identificado con aquella que se entrelazó, aun cuando fue presentada en pequeños flashes que ocuparan un porcentaje menor de la duración de lo transmitido.
- C) *Intermitencia de dos o más imágenes.***- Se genera una igualdad temporal en la narración, a partir de entrecruzar dos o más imágenes en intervalos iguales de duración a modo que se forma una relación geométrica entre una y otra, intercalándolas en un intervalo de mayor a menor duración, dejando que al final de la

303 José Ramón Pérez Orina, *Op, cit*, p. 33

304 Josu Rekalde Izaguirre, *Op, cit*, p. 80

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

secuencia, aquella imagen que empezara con menos tiempo de duración, termine abarcando el mayor tiempo. Algunos trabajos de Nam June Paik como es el caso de *Global Grove* presentan una mezcla de imágenes intermitentes que pertenecen además a civilizaciones distintas.

6.- La aceleración visual.

Gracias a la aparición del video digital se perfeccionó la técnica ya usada del montaje ultra rápido o aceleración visual, donde el montaje se efectúa a través del código tiempo, acentuando lo más posible la rapidez, a modo de lograr una duración mínima entre plano y plano; con la edición de video digital es posible aumentar la rapidez en la inserción de los planos, ya que los programas de edición por computadora segmentan el video a partir de códigos temporales y permiten que éste pueda ser dividido en duraciones mínimas insertas unas junto a las otras, con lo que es posible generar miles de planos cortos en muy poco tiempo, además de la facilidad de duplicar un plano para repetirlo una y otra vez. Un ejemplo es el *tailer* de la película *Vanilla sky* (2001), de Cameron Crow; el video que Nam June Paik realizó como epílogo para el primer capítulo de la serie *El arte del video* producida por *Televisión Española*, el video titulado *Majorca Fantasía* (1989), una obra con un ritmo vertiginoso donde puede verse el origen musical del artista, que está compuesta por variaciones musicales que corresponden a variaciones visuales en un montaje acelerado donde en palabras de Pérez Orina aparecen “imágenes a la velocidad de la música, que bien pueden estar en el umbral de lo subliminal, y que en ocasiones, sólo se descubren en la lectura lenta frame a frame”,³⁰⁵ o bien la grabación de los happenings de Wolf Vostell, como es el caso de *TV Butterfly* (1980), video de 45 minutos que presenta un televisor pequeño situado sobre el pubis de una mujer, cuyas imágenes son “una sucesión de plano cortos casi inmutables a lo largo de los tres cuartos de hora de la cinta”.³⁰⁶

7.- Sincronía y asincronía entre movimiento espacial y sonoro.

Aunque el video surgió dotado de la posibilidad de capturar imagen en movimiento con su sonido en sincronía, se experimentó con la posibilidad ya existente en el cine y la televisión, de insertar sonido en la imagen capturada eliminando el sonido de origen, o de manipular el sonido capturado. La práctica de esta técnica, sirve para crear en el espectador una sensación particular de sorpresa al experimentar respuestas diferentes en la relación entre el movimiento espacial y el movimiento sonoro.

305 José Ramón Pérez Orina, *Op. cit.*, p.37

306 *Ibidem*, p. 47

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

-TIEMPO EXPRESADO:

Esta forma temporal es manejada de la misma manera que en la representación cinematográfica del tiempo. (ver representación del tiempo en el cine página 121)

Analizadas las diferentes formas del tiempo al exterior y al interior del video, podemos mencionar las diferentes relaciones utilizadas dentro de todas las formas del tiempo del contenido, constituyen una forma de representación; algunas de sus formas existen desde la expresión cinematográfica, mientras que otras son particulares de la televisión y el video, dado que su tecnología llevaba consigo estas nuevas expresiones. A continuación veremos un cuadro donde aparecen cada una de ellas, desde el surgimiento del cine hasta las variaciones de estas que se dieron específicamente gracias a la tecnología video, particularmente las expresiones del directo y el diferido, dentro de **las relaciones al tiempo fiel**, y **las relaciones a una temporalidad real**. En el caso particular de las **relaciones al tiempo fiel** ya presentes en la escena cinematográfica, sus cualidades iniciales se modificarán con el advenimiento del directo de un modo que sólo puede presentarse en televisión y en video, mientras que en el caso de las **relaciones a una temporalidad real**, se encontrarán en su mayoría expresiones únicamente posibles en el video y la televisión, a excepción de la difusión multicana o multivisión, que encuentra su expresión en los orígenes del cine. Ambas relaciones serán explicadas a continuación, con sus particularidades:

- **Relaciones al tiempo fiel:** para cualquiera de los audiovisuales aquí mencionados, las relaciones al tiempo fiel se dan cuando el **tiempo de la historia** y el **tiempo del discurso** coinciden en duración, sin embargo, en el cine, esta forma temporal será siempre una imagen del pasado; el video y la televisión, pueden mediante la actualización constante de una imagen de sucesos ocurridos en el momento, mostrar ya sea sucesos ocurridos en presente en directo o en pasado, por medio del diferido.

El directo: Específicamente surgió con la televisión, fue una forma heredada al video, lográndose gracias a un circuito cerrado. Para el espectador, esta forma de representación del tiempo, es tiempo real, aún cuando corresponde a una planificación de antemano. El directo es “el fenómeno de poder transmitir instantáneamente cualquier acción o actuación”.³⁰⁷ Se considera como una imagen relativamente fiel de la realidad, que no da lugar a manipulaciones, ni transformaciones por la profunda

307 Josu Rekalde Izagirre, *Op, cit*, p. 96

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

fidelidad al tiempo en que suceden los acontecimientos, que son grabados y transmitidos simultáneamente. Sin embargo, el sólo hecho de interrumpir la captura de un acontecimiento y comenzarla después implica modificar la imagen vista en ese momento, lo cual es un punto a considerar cuando nos internamos en la representación del tiempo real, en el caso de esta posibilidad técnica, puede entenderse el directo como una fiel representación de la temporalidad real, debemos considerar todas las posibles manipulaciones al tiempo que ocurran durante la captura; más adelante consideraremos estas diversas temporalidades, y determinaremos las situaciones en que un directo, está o no, representando el tiempo real.

El diferido: Fundamentalmente en el video, el tiempo diferido se entiende como un directo enlatado, pues no implica una manipulación posterior de la imagen, en dichos casos, forma parte de las **relaciones al tiempo fiel**.

Según explica Rekalde-Izaguirre, mientras que en televisión este término define a los productos grabados con anterioridad y listos para ser retransmitidos o archivados en cualquier momento, en video el diferido, muchas veces, alberga una condición más que la posibilidad de archivar lo capturado, y puede ser un registro en tiempo real sin el trabajo estándar de montaje que se acostumbra en la estructura narrativa del cine y la televisión.

- **Relaciones a una temporalidad real:** Estas relaciones, se conforman a partir de una referencia directa al flujo temporal de los acontecimientos en el mundo físico y están conformadas por un registro de éste, que posiblemente sea manipulado posteriormente, conserva una clara relación con dicho flujo temporal. cinco son las formas de estas relaciones: **el directo, el diferido, la multivisión o difusión multicanal, el tiempo retardado o *Time delay* y el *feed-back***, el lector podrá distinguir, que dentro de esta categoría, se encuentran las **relaciones al tiempo fiel**, como una forma de hacer referencia directa al flujo temporal de los acontecimientos en el mundo físico, que además, es fiel a la duración del tiempo en la realidad; y que en todos los demás casos existe dicha referencia, pero no una adecuación durativa con este flujo temporal. El directo y el diferido ya fueron explicados anteriormente, nos concentraremos en las restantes expresiones de las **relaciones a una temporalidad real:**

La difusión multicanal o multivisión (simultaneidad)³⁰⁸.- La difusión multicanal se había practicado ya a principios del cine, en un método llamado polivisión, donde se busca, según explica Rekalde-Izaguirre, proyectar en tres pantallas simultáneamen-

³⁰⁸ Encontraremos que la multivisión, además de formar parte de las relaciones a la temporalidad real, es una de las relaciones a la estructura narrativa, que puede en determinados casos, regir el sentido de una narración determinada.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

te acciones que inciden unas sobre otras, regidas por una armonía que a manera de orquesta visual, “la pantalla central lleva el peso de la melodía mientras las escenas evocadas, en las pantallas laterales, serán a veces contrapunto, otras una segunda y tercera voz y otras, parte integrante de un mismo corpus.”³⁰⁹ En la época del cine, no progreso mucho esta técnica, puesto que existían muy pocas salas adecuadas para una proyección como ésta, sin embargo, gracias a la aparición del video, la polivisión contaba con gran facilidad para su reproducción. La polivisión conocida en el ámbito del video, como difusión multicanal o multivisión fue una de las formas que se encontró en el mundo del arte, para contraponerse al punto de vista único al que se veía sometido el espectador por la televisión, de este modo ésta se componía de cuantos televisores fueran requeridos por el creador, para insetar al espectador en un flujo temporal característico, formado por la misma imagen reproducida en diversas pantallas. Dos formas posibles existen de la multivisión:

De una misma secuencia: Se da como comentamos, en diferentes monitores, la misma secuencia audiovisual repetida a modo de infinita copia

De diversas secuencias: En este caso, se encuentran monitores con imágenes diferentes, pero conservan alguna relación entre sí para conseguir un sentido temporal específico, que va desde presentar relaciones conceptuales entre cada imagen en movimiento, hasta crear una sincronía entre cada una de ellas.

Tiempo retardado o *time delay*: Este efecto se da técnicamente sólo en el video y la televisión, y se trata de “retardar en directo el tiempo entre la toma y su difusión”,³¹⁰ es decir, retardar el directo sólo unos momentos para que la imagen presentada ante un espectador, no sea una imagen actualizada del presente, sino del pasado inmediato, en el caso del video, es la posibilidad de enfrentar al espectador con ese pasado, que unos instantes atrás fluía cual presente, mientras que en televisión, funge como una forma de acercar al espectador a acontecimientos que pudieron fluir muy rápido en el momento presente, y no fueron captados por el espectador en una primera impresión.

***Feed-Back*:** Tal como el *time delay*, el *feed-back* permite al espectador ver fragmentos de un pasado, sólo que en este caso, un pasado remoto, la diferencia fundamental entre éstas dos formas de relación, mientras el *time delay* presenta acontecimientos del pasado inmediato, tomados de un imagen en directo, el *feed back* presenta acontecimientos de un pasado muy lejano que necesariamente no es producto de un directo.

En el siguiente cuadro, encontrará el lector una lista de estas relaciones para cada uno de los audiovisuales que hemos estudiando. Casi en cualquiera de los casos los

309 Josu Rekalde Izagirre, *Op, cit*, p. 94

310 *Ibidem*, p. 109

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO.

audiovisuales que mencionamos anteriormente, pueden incluir las siguientes relaciones, que podrán considerarse para los audiovisuales señalados con un asterisco (*) determinen que es posible su manifestación.

Finalmente, para pasar al siguiente capítulo, se presenta un cuadro como en el apartado anterior que muestra las diversas facetas del tiempo al interior y al exterior del hecho audiovisual. Todas ellas, fueron desglosadas a lo largo de este capítulo y aparecen en tres columnas que pertenecen a cada uno de los medios audiovisuales de que nos ocupamos, cine, televisión y video, señalando con un asterisco el medio en el que se da cada manifestación del tiempo capaz de alterar el tiempo representado a nivel del tiempo de la expresión, como en el tiempo del contenido.

Cuadro 2: Relaciones audiovisuales

		CINE	TELEVISIÓN	VIDEO
Relaciones al movimiento				
	Tiempo ralentizado	*	*	*
	Fijación de fotograma o Frame-stop	*	*	*
	Tiempo acelerado	*	*	*
	Mutación metamorfosis <small>Transformación de una situación espacio-temporal primera a una segunda sin ningún corte o en el mismo plano</small>	*	*	*
Relaciones a la estructura narrativa				
	Montaje	*	*	*
	Montaje paralelo	*	*	*
	Montaje alterno	*	*	*
	Montaje alterno <small>La misma imagen en una secuencia con una cadencia determinada</small>	*	*	*
	Montaje alterno <small>Repetición de una secuencia que evoluciona, insertándose entrecortadamente a lo largo de otra cadena secuencial</small>	*	*	*
	Montaje alterno <small>Intermitencia de dos o mas imágenes</small>	*	*	*
	Montaje acelerado o aceleración visual	*	*	*
	Encadenado	*	*	*
	Flash back	*	*	*
	Elipsis	*	*	*
	Escena	*	*	*
	Secuencia	*	*	*
	Plano secuencia	*	*	*
	Plano	*	*	*
	Simultaneidad en la trama electrónica		*	*
	Feed back			*
	Sincronía y asincronía entre movimiento espacial y sonoro	*	*	*
	Multivisión	*	*	*
Relaciones al tiempo fiel				
	El directo		*	*
	El diferido	*	*	*
Relaciones a una temporalidad real				
	El directo		*	*
	El diferido		*	*
	Multivisión	*	*	*
	Tiempo retardado o time delay		*	*
	Feed-back			*

Cuadro 3: Representación del tiempo en los medios audiovisuales

		CINE	TELEVISIÓN	VIDEO
po al exterior de la cción o transmisión o po de la expresión				
	Tiempo como dimensión de la obra de arte El arte en el tiempo/ dimensión material del tiempo de la obra de arte, que puede ser de carácter simultáneo o sucesivo	Sucesivo *	Sucesivo *	Sucesivo y simultáneo *
	Tiempo como dimensión de la obra de arte La conservación y la transformación de la obra en el tiempo/ se refiere a su existencia material y su capacidad de mantenerse con los años como estilo conservando su lugar en el gusto de las personas	*	*	*
	Nivel espectacular: Tiempo dramático	*	*	*
	Nivel espectacular: Tiempo de la contemplación	*	*	*
	Tiempo de la contemplación El tiempo del creador	*	*	*
	Tiempo de la contemplación El tiempo espectador	*	*	*
Tiempo al interior de la proyección o transmisión o Tiempo del contenido				
	Tiempo como objeto estético o Tiempo como tema en la obra de arte	*	*	*
	Tiempo diegético Tiempo de la ficción (nivel textual) En el se dan el tiempo de la historia y el tiempo del discurso	*	*	*
	Tiempo diegético Tiempo de la ficción Tiempo de la historia o del relato Es la historia lineal tal como se suceden los acontecimientos	*	*	*
	Tiempo diegético Tiempo de la ficción Tiempo del discurso, Es como se cuenta el tiempo de la historia ORDEN (Analepsis, prolepsis y silepsis narrativas) DURACIÓN Diégesis pura: Tiempo narración y tiempo narrado iguales Diégesis impura: Tiempo narración mayor o menor que tiempo narrado "elipsis temporal" FRECUCENCIA Singularidad Múltiple singularidad Iteratividad Repetitividad	*	*	*
	Tiempo diegético Tiempo referenciado Tiempo histórico concreto al que aluden los acontecimientos presentados	*	*	*
	Tiempo expresado -Símbolos del tiempo -La expresión del tiempo -El instante que pasa	*	*	*
	Tiempo expresado Tiempo de la acción	*	*	*
	Tiempo expresado Tiempo de la escena o tiempo cronológico	*	*	*
	Tiempo expresado La escena temporal	*	*	*

3 LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL

3: LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL

A lo largo del desarrollo de esta tesis, hemos obtenido un perfil general del concepto y la construcción de lo que en cada momento histórico, ha sido la idea del tiempo, y un acercamiento a los que pueden considerarse las formas fundamentales de la representación del tiempo en los medios audiovisuales. Una de las principales premisas de ésta investigación, si no la principal, es indagar en los antecedentes y características de la representación del tiempo real en medios audiovisuales, reconoceremos durante este capítulo, cuáles han sido las diversas formas de representación utilizadas en el fenómeno de la representación del tiempo real en los medios audiovisuales, y cual es la situación del éste término.

3.1.- EL TÉRMINO TIEMPO REAL Y SUS ANTECEDENTES TEÓRICOS

Muchas han sido las aproximaciones a la idea de realidad, y su forma de relación con el hombre. Según Levis, la forma en que la filosofía clásica se ha aproximado a la cuestión de realidad ha sido primordialmente por la conciencia que tiene el individuo de su ser y su presencia en el mundo; aún considerando eso, determinar la condición de realidad ha sido parte de los temas mas elevados de la discusión filosófica a lo largo de la historia, y sólo un estudioso de la filosofía podría imbuirse en la tarea de plasmar claramente el concepto de realidad, pero no es la definición de realidad sobre lo que se centra este estudio, sino la idea de reconocer los antecedentes teóricos al término tiempo real y su representación, a la apuesta por la construcción de representaciones verosímiles del tiempo, entre las cuales encontraremos la representación del tiempo real. Partiremos de la idea de una concepción de lo real que se presenta ante nosotros mediada por nuestros sentidos, que además, sucede y se da como un hecho compartible, que se desarrolla en un tiempo y un espacio determinados, tiempo que “en su naturaleza abstracta, pero contundentemente real en su implacable transcurrir”³¹¹ sucede como parte de lo que para el ser humano es real.

311 Levis Diego, *La pantalla Ubicua -Comunicación en la sociedad digital-*, Argentina, Ediciones CICCUS (la Crujia), 1999 pp 235; p.123

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

Nos adentraremos en el término tiempo real; como nombre para un fenómeno que se ve manifiesto en la cultura y se encuentra representado desde las primeras manifestaciones de las artes sucesivas, bajo la preocupación de construir una representación que lleve a su espectador, de la manera más cercana a la experiencia vivencial del paso del tiempo, pero que como término, encontró definición formal hasta que los avances en tecnología digital, llevaron a la sociedad la idea concreta de un “eterno presente de la realidad digitalizada. Un tiempo basado en la simultaneidad que [...] constituye de algún modo, un nuevo tipo de temporalidad social, específico de la sociedad de la cultura informática y mediática”.³¹²

La época que albergó esta idea del tiempo es conocida como posmodernidad; Steven Connor en su libro *Cultura Postmoderna*, señala que la postmodernidad se origina a partir de dos vertientes: la idea del surgimiento del movimiento postmoderno como etapa siguiente a la modernidad, y la idea de la postmodernidad social económica y política, manifiesta en las ideas de autores como Jean François Lyotard, Frederic Jameson y Jean Baudrillard.

Frederic Jameson en su libro *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, explica que la idea de posmodernidad³¹³ “depende de la hipótesis de una ruptura radical [...] que por lo general, se remonta al final de la década de los años cincuenta o a principios de la de los sesenta. Tal y como el término mismo sugiere, la ruptura se relaciona con la decadencia o la extinción del ya centenario movimiento modernista”.³¹⁴

Tanto para Jameson como para Connor, el arte que fundamentalmente abriera las puertas del posmodernismo es la arquitectura, y en base a ésta, Jameson desarrolla su libro, donde enumera los puntos determinantes de la construcción de la idea de posmodernidad y la estructura de un entorno basado en una forma económica que él denomina *capitalismo avanzado*. ¿Por qué nos detenemos en las ideas sobre postmodernidad?, porque las primeras reflexiones teóricas sobre el fenómeno del tiempo real, se dieron precisamente en este contexto.

Frederic Jameson enumera cinco rasgos constitutivos del postmodernismo, de los cuales, señalaremos únicamente aquellos que presenten las características culturales necesarias para que el lector conozca todos los sucesos que rodearon las reflexiones formales acerca del tiempo real.

1.-“Una nueva superficialidad que se encuentra prolongada tanto en la teoría contemporánea como en toda una nueva cultura de la imagen o el simulacro”³¹⁵ tal

312 *Ibidem*, p. 125

313 La traducción del libro de Jameson la señala como *posmodernidad*, sin embargo autores más contemporáneos se inclinan por *postmodernidad*, en adelante se llamará *posmodernidad* sólo cuando se trate de los escritos de Jameson.

314 Frederic Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, México; Paidós, 1991, pp 121; p. 9

315 *Ibidem*, p. 21

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

“nueva superficialidad” se ve manifiesta en una cultura de fetichismo hacia la mercancía, que conlleva una experiencia diferente del entorno: *el entorno visto como un simulacro*. (Será más sencillo comprender esta idea más adelante, cuando se aborden los supuestos teóricos que señala Jean Baudrillard en relación a la cultura del simulacro y la influencia de esta cultura en la idea del Tiempo real, como un término que surge en este contexto.)

2.- Un debilitamiento de la historicidad “tanto en nuestras relaciones con la historia oficial como en las nuevas formas de temporalidad privada”,³¹⁶ manifiestas en una negación del pasado y una idea de un eterno presente, más que como una sucesión de acontecimientos, que da el surgimiento de una idea de la búsqueda del tiempo real. Explica Jameson que en el contexto posmoderno, la relación de los individuos con los sucesos de la historia, es más una relación con un momento estético que con un momento histórico, más allá de considerar acontecimientos, se consideran corrientes estéticas y tendencias visuales; que nos alejan del conocimiento de lo que ocurrió en realidad. Fuera de nuestras relaciones con nuestra historia oficial, en el ámbito de la temporalidad privada, se desarrolla en el sujeto, una dificultad para tener una experiencia completa de su pasado su presente y su futuro, manifiesta culturalmente en la “colección de fragmentos y la práctica fortuita de lo heterogéneo, lo fragmentario y lo aleatorio”,³¹⁷ que se desarrollan en una experiencia del tiempo como una serie de presentes. Escribe Jameson:

La ruptura de la temporalidad libera súbitamente este presente temporal de todas las actividades e intencionalidades que lo llenan y hacen de él un espacio para la praxis; aislado de este modo, el presente envuelve de pronto al sujeto con una indescriptible vivacidad, [...] Este presente mundano o significante material se aparece al sujeto con una intensidad desmesurada.³¹⁸

Este panorama, albergó las reflexiones sobre la digitalidad y las diversas aplicaciones de las nuevas tecnologías, y con esto, las reflexiones sobre el término que nos compete, que se manifestó como parte de la preocupación técnica y teórica por el simulacro, la simulación, la simultaneidad y la relación entre individuo y medio. De ahí que para Levis la noción del Tiempo Real “es hija del discurso de la Técnica”,³¹⁹ es decir, aparece conjuntamente a las preocupaciones teóricas por los medios y el avance tecnológico en ellos, de la mano de la automatización y las exploraciones

316 *Ibidem*, p. 21

317 *Ibidem*, p. 61

318 *Ibidem*, p. 66

319 Diego Levis, *op. cit.*, p. 127

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

acerca de la realidad virtual y las grandes posibilidades de su desarrollo. Gracias a la embestida de las técnicas avanzadas de simulación multisensorial, se ha creado lo que podemos denominar según Levis:

una realidad inmaterial [...] un espacio simbólico e intemporal que transcurre en un tiempo pretendidamente real, que ignora el pasado y que esconde la mayor parte del presente en la presencia latente (o virtual) de un previsible futuro inmediato. Un tiempo funcional, sin memoria, que desaparece sin dejar rastros en el mismo momento en que se manifiesta.³²⁰

Por tiempo real, se entiende: un “tiempo sin pasado ni futuro”,³²¹ que se manifiesta por medio de las tecnologías avanzadas de visualización que confronta a los individuos con la ilusión de perpetuidad, es decir, la ilusión de saberlo y controlarlo todo, de estar a cada instante en un fluir de instantes que se suman, unos a otros, convirtiendo el instante inmediato en pasado, dentro del rápido devenir del eterno presente.

Jean Baudrillard, es uno de los autores de la postmodernidad, que ha abordado las ideas teóricas como respuesta a la preocupación y el avance tecnológico de los medios, y que ha llegado, sobre todo, en los últimos años, a ciertas conclusiones sobre la situación del Tiempo real, en el contexto de temas como el simulacro y la simultaneidad, producto de la cultura posmoderna.

En el apartado titulado *El milenio*, de su libro *La ilusión Vital*,³²² aborda la idea del Tiempo Real en la sociedad postmoderna, a propósito de las implicaciones del fin del milenio en los últimos momentos del siglo XX, ilustrando según sus palabras “el cambio de nuestra moderna relación con el tiempo”³²³. Un tiempo que ya no es experimentado como una progresión donde la relación entre pasado, presente y futuro sigue el orden de una línea temporal y se cuenta por adición. Para Baudrillard, a la llegada del fin del milenio “el tiempo ya no se cuenta progresivamente, por adición, comenzando desde un origen, sino por sustracción, comenzando por el fin”.³²⁴ En este ensayo, expone sus ideas acerca de un tiempo que se agota, con miras más al final que al progreso y a la producción, idea similar a la de Jameson, que explica que el hombre *posmoderno*, experimenta una dificultad para situar la relación de su tiempo presente con la historia, de modo que su estructura temporal se conforma a partir de la unión de múltiples presentes fragmentados; a esto, Baudrillard agrega la idea de lo virtual como piedra de toque para la construcción de la idea temporal en el entorno posmoderno, dice que experimentamos el tiempo y la historia en una especie de

320 *Ibidem*, p. 127

321 *Ibidem*, p. 127

322 En esta publicación, se presenta una recopilación de comentarios del autor de una conferencia que diera en 1999

323 Jean Baudrillard, *La Ilusión Vital*, Madrid, Siglo XXI, (España), 2002, pp. 86; p.30

324 *Ibidem*, p. 30

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

coma profundo, y en dicho entorno, sólo queda el fin y un más allá del fin, que señala la entrada de la sociedad a un momento que existe en lo virtual, en donde lo real ha llegado a un éxtasis:

Éxtasis de lo social: las masas. Más social que lo social
Éxtasis del cuerpo: obesidad. Más grasa que la grasa
Éxtasis de información: simulación, Más verdad que la verdad
Éxtasis del tiempo: tiempo real, instantaneidad. Más presente que el presente
Éxtasis de lo real: lo hiperreal. Más real que lo real.
Éxtasis del sexo: pornografía. Más sexual que el sexo
Éxtasis: terror. Mas violento que la violencia.³²⁵

Este contexto, justifica la existencia del término *Tiempo real*, el cual, se suscita en un entorno de éxtasis, donde lo conocido se lleva al extremo y los acontecimientos ya no únicamente se dan de modo simultáneo, sino además, ocurren de modo instantáneo. Dentro de la temprana economía global, se comenzó a construir un mundo donde toda la información estaba interconectada por redes con una interrelación instantánea, y donde la dificultad del individuo de situar su tiempo presente en relación al pasado y al futuro llevaría a la historia a su fin “destruida por la instantaneidad y omnipresencia del acontecimiento”.³²⁶ Todos estos hechos finalmente, requerirían de la construcción de un sistema donde la historia culmina en una representación virtual, y lo virtual implica el éxtasis de la realidad, lo híper-real, que sustituye a lo real de manera tan perfecta, que lentamente nos acercamos a un entorno donde lo que denominamos real, es algo simulado por la realidad virtual, nos desarrollamos entre lo híper-real y lo real, sin notar la diferencia, dice Baudrillard;

Este corto circuito de instantaneidad de todas las cosas en la información global es lo que llamamos *Tiempo real*”,³²⁷ que “puede verse como el crimen perfecto cometido contra el mismo tiempo: por que con la ubicuidad y la disponibilidad instantánea de la totalidad de la información, el tiempo alcanza su punto de perfección, que también es su punto de desaparición. Porque por supuesto, un tiempo perfecto no tiene memoria ni futuro.”³²⁸

Buadrillard aborda la idea de *Crimen Perfecto*, explicando que al referirse a la desaparición de lo real, o de la comunicación, o de la información, no se refiere a que cada vez, exista menos realidad o comunicación o información, sino por el contrario,

325 Sic, Jean Baudrillard, *La Ilusión Vital*, p 40

326 *Ibidem*, p 41

327 *Ibidem*, p 56-57

328 *Ibidem*, p 57

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

se refiere a que existe demasiada, existe un exceso, y es dicho exceso de realidad, dicho exceso de comunicación, dicho exceso de información, lo que acaba con ellas. Los excesos de esta sociedad, tienen como eje rector la idea de construir un mundo óptimo, perfecto, que a fuerza de excesos terminará, metafóricamente por extinguirlo todo, es esto lo que Baudrillard llama *El Crimen Perfecto*.

Para este teórico, el concepto de tiempo real, esta absolutamente ligado con la embestida de las nuevas tecnologías en nuestro entorno, son ellas las que nos llevaron a la instantaneidad completa, a la multipresencia de los acontecimientos en el mismo instante que ocurren, en cualquier parte del globo terráqueo, de principio a fin y es ésta la idea que se tiene de *Tiempo Real*, la idea de la negación del diferido, para tener el goce inmediato del acontecimiento, para vivirlo en el instante que ocurre cual si nos encontráramos justo, en el lugar donde ocurre.

Ya analizado el panorama en torno a las reflexiones teóricas sobre el término tiempo real, nos adentraremos al aspecto tecnológico de este término; si bien, el efecto masivo de las nuevas tecnologías de representación, fue experimentado gracias a la televisión, a través de una imagen que ocurre al mismo momento que esta siendo observada simultáneamente por un gran número de espectadores a kilómetros de distancia del acontecimiento; esta tecnología ya era experimentada por sectores mas cerrados de la sociedad, como es evidente en el caso del radar, que funge como uno de los aparatos con mas influencia en la lenta construcción de una sociedad que asumiera la respuesta en tiempo real como parte de ella.

El radar es un sistema que permite “descubrir la presencia y posición de un cuerpo que no se ve, mediante la emisión de ondas eléctricas que, al reflejarse en dicho objeto, vuelven al punto de observación”,³²⁹ fue perfeccionado con fines militares en la segunda Guerra Mundial y según explica Lev Manovich, “junto a la fotografía, el radar proporcionaba una manera superior de recopilar información sobre la ubicación del enemigo”.³³⁰ En un principio, la información sobre la ubicación de éste se presentaba en un mapa enorme con unos cartones en forma de avión señalando la ubicación de los bombarderos enemigos, que era modificada cada que se recibía más información de sus cambios de posición, el Instituto Tecnológico de Massachussets, a mediados de los cincuenta, (ahora en el Laboratorio Lincoln), buscaba el desarrollo de una interfaz que permitiera la comunicación entre el hombre y la computadora con la idea de que:

Un ataque soviético a Estados Unidos implicaría el envío simultáneo de un gran número de bombardeos. Por tanto, parecía necesario crear un centro que pudiera recibir información

329 *Diccionario Enciclopédico Quillet*, México, Editorial cumbre S.A. 1978, 8vs, p. 377, tº 8.

330 Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*, Barcelona, México, Paidós, 2005, pp431; p.152

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

de todas las estaciones de radar estadounidenses, seguir la pista de la gran cantidad de bombarderos enemigos y coordinar un contraataque.³³¹

La búsqueda por hacer esto posible, abrió las puertas a las investigaciones sobre la pantalla de computadora, la interactividad, los sistemas en tiempo real, y en sí, la interfaz de usuario. Estas investigaciones, permitieron la tecnología para que en una pantalla se pudiera visualizar información que estaba ocurriendo al momento de ser vista, es decir, información en tiempo real, que además, presentaría procesos en que el usuario podía dar ordenes a una computadora e influir en esta de manera directa, valiéndose de la pantalla como medio de comunicación entre un sistema operativo y el ser humano, donde al cambiar algo en la pantalla “el operador cambiaba algo en la memoria del ordenador”,³³² a partir de que la visualización en tiempo real, se volvía interactiva. Esta característica de la pantalla, no tendría un impacto masivo hasta la llegada de la televisión, pero la embestida de los siguientes medios según las ideas de McLuhan, repercutiría en una particular idea del tiempo en sus integrantes, y en una reflexión en torno a la misma, sembrada por una estructura tecnológica recién descubierta, *el sistema en tiempo real*.

Se entiende por un sistema en tiempo real, aquel que se mantiene constantemente realizando operaciones diversas, para dar una respuesta solicitada por un usuario en un tiempo imperceptible. Como ya fue mencionado, fueron los teóricos ocupados de los medios, quienes observaron los dramáticos cambios en la sociedad, a partir de la embestida de estos nuevos sistemas, y de manera paralela, la convivencia constante de las personas con éstos, se conformó una idea generalizada de Tiempo real.

El medio que precediera a todos los aparatos con tecnología en tiempo real, fue la electricidad; puesto que el tiempo que tarda en encender la luz cuando apretamos un interruptor o en recibir energía eléctrica cualquier aparato que conectemos a la misma, es mínimo, podría decirse imperceptible, para que esto ocurra existe todo un sistema en tiempo real, ocupado de almacenar energía para poder llevar la electricidad al momento que es solicitada. Tal como señala McLuhan, “La automatización [...] es mas bien la invasión del mundo mecánico por el carácter instantáneo de la electricidad”,³³³ dicha invasión, deja de lado la idea de distintas operaciones organizadas en secuencia lineal y alberga la supremacía de las muchas actividades que se sincronizan simultáneamente para lograr un objetivo, creando la cultura de lo instantáneo que se desarrolla en el entorno postmoderno. La electricidad, no sólo

331 *Ibidem*, p. 153-154

332 *Ibidem*, p. 155

333 *Ibidem*, p. 425

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

representa el primer eslabón de una gran cadena de aportaciones tecnológicas con sistemas en tiempo real, sino además, representa la llegada de una sociedad que interioriza lo instantáneo.

Con la llegada del alfabeto fonético, entró una concepción lineal del mundo, y por tanto, una idea lineal y secuencial del tiempo, la llegada de la electricidad fue el fin de esta idea, siendo pauta para una estructura, no lineal del pensamiento, estructura simultánea que poco a poco se volvería instantánea.

En este contexto es donde se construyó el entorno de la televisión, el video y más tarde, la computadora con sus múltiples derivados, la pantalla en tiempo real, la pantalla interactiva y la realidad virtual, una derivación de la tecnología de la automatización que ya no requiere de la pantalla para relacionarse con su operador. El tiempo real como término había llegado al argot de los expertos en sistemas operativos de todo el mundo para 1960, dando nombre a los sistemas que funcionaban en un entorno donde el tiempo de respuesta³³⁴ era significativo, y debía darse en un rango ordenado por el programador, de modo que la entrada, o la orden “corresponde a algún movimiento en el mundo físico, y la salida está relacionada con dicho movimiento. El intervalo entre el tiempo de entrada y el de salida, debe ser lo suficientemente pequeño para una temporalidad aceptable”,³³⁵ pero mucho antes, el radar, la radio, la televisión y el video, eran manifestaciones tecnológicas de dicho proceso, y como veremos más adelante, mucho tiempo antes de que se diera el complejo desarrollo de la tecnología de un sistema en tiempo real, los creadores audiovisuales presentaron y representaron a través de sus medios esta misma idea.

Éste término se desarrolla en el contexto de la postmodernidad, con especial auge en el éxtasis de lo real que redundaba en la realidad virtual. Esta relacionado con una concepción de un tiempo instantáneo, respuesta a la embestida de los medios eléctricos, que al realizar tareas simultáneamente, presentan a la humanidad sucesos que ocurren a kilómetros de distancia, que son observados al mismo tiempo que ocurren y en diferente espacio, otorgando la posibilidad de compartir un tiempo instantáneo y simultáneo, despojado de las limitaciones de las distancias. Si el tiempo vivencial fluía en un sólo espacio a la par que la existencia de un individuo, el tiempo real es ubicuo, fluye en varios espacios conformando un sólo tiempo, y hay sólo una forma para que dicho suceso, sea físicamente posible, un medio que permita eliminar distancias, que amplíe las dimensiones de nuestro espacio y unifique los tiempos a nuestro alrededor con nuestro propio tiempo.

334 “el tiempo que precisa el sistema para generar la salida a partir de alguna entrada asociada” En Alan Burns [Et, al] *Sistemas de tiempo real y lenguajes de programación*, Madrid, Mexico, Addison, 2003. pp. 806, p. 2.

335 Alan Burns [Et, al] *Sistemas de tiempo real y lenguajes de programación*, Madrid, Mexico, Addison, 2003. pp. 806, p. 2. *Apud* Diccionario Oxford de computación.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Es así, como la posmodernidad alberga la velocidad instantánea llevada a sus límites, donde los medios de comunicación de masas sorprenden, no por la cantidad de público que los mira, sino porque todas estas personas quedan implicadas al mismo tiempo, en el mismo instante.

Hasta aquí, esta tesis se ha basado en la idea de que todo medio que se introduce en una sociedad, altera de forma sustancial la predominancia de los sentidos de ésta, y sus modos de conocimiento, por ende, su particular idea del tiempo que cambia de diversas maneras con estos factores. En la avanzada posmodernidad, el tiempo ha dejado de ser lineal para convertirse en simultáneo e instantáneo. Aún cuando la idea de tiempo real como un término, surgiera con los adelantos tecnológicos para los sistemas en tiempo real, la intencionalidad de la representación pura del paso del tiempo, ocurrió mucho antes de que se imaginara que llegaría a conocerse la tecnología, que haría posible la relación que hoy en día existe entre usuario y medio, y por tanto, antes de que la idea de un sistema en tiempo real fuera siquiera posible. Esta tesis, parte del supuesto de que aún cuando las nuevas tecnologías fueron el impulso que se requirió para la reflexión sobre el término tiempo real, en su contexto técnico, cuando se habla de representación del tiempo real en el universo de los medios audiovisuales, se habla de una apuesta por la representación de la sucesión temporal real que se manifestara mucho tiempo atrás, antes de que cualquier tecnología, pudiera conseguir la inmediatez en el tiempo de respuesta. Es por eso que en los apartados de este capítulo se hace una diferencia entre el término tiempo real a partir de sus investigaciones técnicas, las reflexiones teóricas que le atañen y el término tiempo real para los medios audiovisuales, puesto que aún cuando el concepto como tal, surgió en el contexto descrito líneas arriba, el fenómeno de la búsqueda por la representación audiovisual del mismo tiene una historia aún más antigua.

De modo que, partiendo de la idea del surgimiento del término tiempo real, como consecuencia de las investigaciones técnicas de la época posmoderna, determinaremos cuál es la acepción de éste al tratarse de los hoy conocidos como audiovisuales en tiempo real. Audiovisuales cuya construcción no requirió la aparición de los sistemas en tiempo real, ni la existencia del término tiempo real para la construcción del discurso que hoy conocemos con dicho nombre.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

3.2.-EL CONCEPTO DE TIEMPO REAL EN MEDIOS AUDIOVISUALES

Escribe Flusser que “las imágenes son mediaciones entre el hombre y el mundo”³³⁶ necesarias para hacer accesible el mundo para el hombre, pero que a la larga “se interponen entre el hombre y el mundo [...] En vez de presentar al hombre el mundo lo re-presentan, se colocan en lugar del mundo”,³³⁷ así, los individuos produjeron las primeras imágenes con el fin de tener un medio, para comprender el mundo, y llegaron a ser tantas, que se creó la escritura como medio para comprender la gran cantidad de imágenes que hasta entonces se habían construido, con ello surgió la conceptualización, pero la escritura es tan abstracta que se realizaron imágenes que pudieran hacer esos textos imaginables, así apareció la imagen técnica, “aquella producida por un aparato”,³³⁸ y de este modo diversas imágenes se han dado a la tarea de explicarnos el mundo, a través de tantas mediaciones que nos aleja del mismo, pues en si mismas no son realidades, son formas de presentar las realidades del entorno.

De las imágenes técnicas nos ocuparemos en este apartado, específicamente de las producidas por los medios audiovisuales: el cine, la televisión y el video; nos adentraremos en las particularidades de la evolución tecnológica de la pantalla, y bajo la comprensión de ésta, exploraremos las características que a lo largo del tiempo, han conformado la representación de este fenómeno en los medios que nos competen; finalmente, consideraremos la posibilidad de que el tiempo real como fenómeno, existiera como ya dijimos, desde las primeras manifestaciones de las artes sucesivas, mucho antes de que surgiera, la pantalla en tiempo real, se manifiesta en pantallas que aún sin poseer las cualidades técnicas que albergarían más tarde al tiempo real, manifestarán una intencionalidad de representar ese flujo del tiempo que se experimenta en el entorno vivencial, a modo que fuese posible hallar representaciones que precedieran a éste y que dieran una primera embestida de dicho fenómeno.

Bajo la idea del término tiempo real como manifestación de un desarrollo tecnológico encontramos que Lev Manovich, en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, señala tres tipos de pantallas en que se manifiestan las imágenes que durante siglos, han sido creadas por el hombre para explicarse el mundo. Según Lev Manovich, la presencia de una pantalla implica la existencia de dos dimensiones que surgen de la relación entre el observador y la pantalla, una dimensión al interior y otra al exterior de la pantalla, ya exploramos en capítulos anteriores la presencia de dos dimensiones temporales en algunas formas de arte y en los medios audiovisuales, todas divididas por lo que puede llamarse una pantalla, el espacio de un cuadro, las

336 Flusser Vilem, *Hacia una filosofía de la fotografía*, México, Trillas, 2004, pp.78; p. 12

337 *Ibidem*, p. 12

338 *Ibidem*, p. 17

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

páginas de un libro, el arco de boca escena en el teatro, la pantalla de cine, el aparato televisivo, etc. En todos los casos, la dimensión al exterior de la representación está situada en la “realidad” del que observa los acontecimientos en la pantalla, mientras que la otra dimensión sucede al interior de la pantalla en sí. La existencia de la ésta enfrenta a la sociedad a la conciencia de diferenciación entre el espacio virtual al interior de la misma y el espacio real, conectados entre sí por la propia pantalla, que situada en nuestra dimensión espacio-temporal, contiene un universo temporal y espacial, con un régimen temporal completamente distinto al nuestro, el universo diegético. Para Manovich, la historia visual desde la pintura, hasta los actuales medios digitales alberga tres tipos de pantalla de acuerdo a cada momento histórico y tecnológico en apogeo; la pantalla clásica, la pantalla en tiempo real y la pantalla interactiva; el análisis que a continuación realizaremos de cada una de ellas, nos llevará a comprender no sólo la naturaleza de cada uno de los medios audiovisuales que aquí abordamos de acuerdo a su pantalla, sino también, nos llevará a comprender a través de la naturaleza de cada medio, las particularidades para la representación del tiempo real y las implicaciones del término tiempo real en cada uno.

La Pantalla Clásica

Surge con la existencia del cuadro, que es el marco que separa el universo diegético del universo del espectador. Su contenido está creado pensando en una visión frontal, se presenta totalmente inmóvil y a partir de su perfeccionamiento con la perspectiva geométrica pensando en un único observador, y un punto de vista. Son pantallas clásicas el cuadro y la fotografía.

La Pantalla Dinámica

Con la llegada de los medios audiovisuales y su tecnología para la captura y reproducción del movimiento, surgió la **pantalla dinámica**, que conserva todas las cualidades de la pantalla clásica pero “puede mostrar una imagen que cambia en el tiempo”³³⁹. Con la llegada de esta pantalla, la relación entre la imagen y el espectador había cambiado;

La imagen de la pantalla hace lo posible por procurar la ilusión completa y la plenitud visual [...] aunque la pantalla solo es en realidad una ventana de dimensiones limitadas que esta ubicada en el espacio físico del espectador, se espera que este se concentre por completo en lo que ve en ella, fijando la atención en la representación, mientras hace caso omiso del espacio físico exterior³⁴⁰

339 Lev Manovich, *Op. cit.* p. 148

340 *Ibidem*, p. 148

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

La Pantalla En Tiempo Real:

Con el advenimiento de las investigaciones con el radar, ya conocidas por el lector líneas arriba, surgió la pantalla el tiempo real que se denomina así gracias a su tecnología,

Lo que resulta nuevo en este tipo de pantalla es que la imagen puede cambiar en tiempo real, reflejando las modificaciones en el referente, ya sea la posición de un objeto en el espacio (el radar), una alteración cualquiera de la realidad visible (el video) o los datos cambiantes de la memoria del ordenador (el monitor informático).³⁴¹

La imagen de la pantalla en tiempo real no sólo presenta una imagen que cambia en el tiempo sino además, dichas modificaciones son presentadas en la pantalla al mismo tiempo que estas suceden, de modo que la imagen puede actualizarse continuamente, capturando y presentando al mismo tiempo dichos cambios en la pantalla. De modo que el retraso queda eliminado, mientras que “en las viejas tecnologías fotográficas, todas las partes de la imagen son expuestas a la vez”³⁴², la imagen en la pantalla en tiempo real, se produce a partir de una exploración secuencial:

“las diferentes partes de la imagen corresponden a diferentes momentos del tiempo y en este sentido, la imagen del radar se parece mas a una grabación de audio, en su condición de momentos consecutivos en el tiempo se convierten en pistas circulares en una superficie.”³⁴³

La imagen en la pantalla en tiempo real se da técnicamente de una forma totalmente distinta a lo que conocíamos como imagen. El empleo masivo de este tipo de pantalla lo veremos en la televisión, que aunque su base es una pantalla dinámica, presenta las características de pantalla en tiempo real al tratarse del directo, mas tarde.

En la pantalla en tiempo real, es palpable la preponderancia por el control del tiempo de respuesta, con el desarrollo de la tecnología esta búsqueda del control del tiempo, llevaría a la búsqueda del intercambio de señales en tiempos y distancias tan cortos que se consiguiera una respuesta y relación inmediata entre los usuarios y los aparatos.

La Pantalla Interactiva

Después de la llegada de la **pantalla en tiempo real** en la época de la automatización, se desarrolló la **Pantalla Interactiva**, forma de tecnología donde ésta era el

341 *Ibidem*, p. 151

342 *Ibidem*, p. 151

343 *Ibidem*, p. 152

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

vínculo de relación con el ser humano, ya que, además de permitir la visualización de información en tiempo real también permitía “darle órdenes al ordenador. En vez de actuar solamente como medio de presentar una imagen de la realidad, la pantalla se convertía en un vehículo para influir en ella de manera directa”.³⁴⁴

Así como la llegada de la pantalla dinámica estableció una marcada forma de relación con el espectador, la pantalla interactiva hizo lo mismo, en principio mostrando más de una sola imagen, al desplegar varias ventanas coexistiendo en el espacio de la pantalla y permitiendo al usuario observar de manera simultánea imágenes en una misma pantalla con las que el usuario podía tener una relación de petición-respuesta, situación que llegó a un gran número de personas cuando se incluyera al aparato televisivo el control remoto, donde el cambio rápido de canal de televisión nos permite ver más de un programa.

Esto, evidentemente tuvo que ser posible, gracias a la pantalla interactiva primordialmente en el ordenador, puesto que con la llegada de las computadoras a la vida diaria, no se requería del usuario una atención total a un sólo evento, se presentaban simultáneamente diversas ventanas en las que el espectador podía dividir y priorizar su atención como mejor decidiera.

La Realidad Virtual

Finalmente, con el desarrollo de la tecnología para la realidad virtual deja de existir la pantalla, pues “la realidad virtual suele utilizar un monitor montado en la cabeza, cuyas imágenes ocupan por completo el campo visual del espectador”,³⁴⁵ de modo que aunque la imagen dentro de la tecnología de la realidad virtual ocurre dentro de una pantalla, esta implica al espectador que en vez de ver la imagen en una pantalla plana, se encuentra dentro de ésta imagen, donde el espacio físico real y el virtual simulado coinciden, bajo el principio de la simulación de un entorno interactivo en “tres dimensiones y sin pantalla”,³⁴⁶ cuyo fin, es darle al usuario una visualización de una imagen en perspectiva, reaccionado a los movimientos de éste con cambios de acuerdo a un punto de visión.

Como vimos, cada una de estas pantallas marca “la existencia de otro espacio virtual, [...] otro mundo tridimensional que está encerrado en un marco y situado dentro de nuestro espacio normal”.³⁴⁷ La pantalla hace patente la división entre dos espacios completamente distintos y dos universos en que los acontecimientos se suceden de forma totalmente distinta. Cada pantalla trae consigo una forma particular de relacionarse con el espectador, y una determinada forma de representación temporal. A continuación veremos la relación temporal con su referente y la forma de representación del tiempo de acuerdo a cada tipo de pantalla:

³⁴⁴ *Ibidem*, p. 155

³⁴⁵ *Ibidem*, p. 149

³⁴⁶ *Ibidem*, p. 155

³⁴⁷ *Ibidem*, p. 147

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

Cuadro 4: Las pantallas y la representación del tiempo

Pantalla	Medios	Relación temporal con los acontecimientos reales (con el referente)	Técnica de Representación del tiempo
Pantalla clásica	Pinturas, fotografía	Lo plasmado corresponde a un referente único y con un tiempo limitado. Sólo muestra acontecimientos pasados	IMÁGENES FIJAS: Por medio de la secuencia de imágenes fijas
Pantalla dinámica	Cine	Lo plasmado corresponde con un referente único y con un tiempo limitado. Sólo muestra acontecimientos pasados.	SECUENCIAL: Imágenes fijas a gran velocidad que aparentan movimiento. "un número de imágenes fijas, representa la suma de referentes y la suma de tiempos de exposición de estas imágenes individuales. [...] la imagen queda fija de un vez por todas". ¹
Pantalla en Tiempo real:	Radar, televisión, video.	La imagen se puede actualizar continuamente, mostrando las modificaciones del referente Muestra acontecimientos presentes.	E X P L O R A C I Ó N SECUENCIAL: Las partes de la imagen corresponden a diferentes momento del tiempo
Pantalla Interactiva	Computadora, Video juego	Muestra acontecimientos presentes. Funge como medio de comunicación entre el usuario y el medio, que presenta respuestas casi inmediatas de las ordenes de éste.	E X P L O R A C I Ó N SECUENCIAL: Las partes de la imagen corresponden a diferentes momento del tiempo SISTEMA EN TIEMPO REAL: El tiempo de respuesta ² es significativo y se da en un rango ordenado por el programador. Con el menor tiempo posible entre el tiempo de entrada y el de salida.
Realidad Virtual	Realidad Virtual	Muestra acontecimientos que no son tomados de la realidad, sin embargo, muestra cambios en el momento presente, de acuerdo a los cambios de punto de vista del usuario	SISTEMA EN TIEMPO REAL: El tiempo de respuesta es significativo y se da en un rango ordenado por el programador.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

Dado que existen producciones cinematográficas dedicadas a la representación del tiempo real, puede observarse que aún cuando la tecnología para la pantalla en tiempo real no incluya al cine, existe cierto interés por la representación del cambio de los acontecimientos en su flujo temporal real, ya sea que el medio muestre acontecimientos en pasado, o acontecimientos en presente por medio de una exploración secuencial.

Es posible mantener esta idea, bajo la seguridad de que la conciencia de dos dimensiones temporales divididas por una pantalla, necesariamente había tenido que despertar en el creador la necesidad de crear por medio de la representación un universo temporal verosímil, a través de la representación de la temporalidad real. Los siguientes sub-apartados buscarán las claves necesarias para que el lector descubra la veracidad de estos argumentos, conociendo la situación del término tiempo real, bajo la búsqueda de su representación en los audiovisuales que nos competen

3.2.1.- EL TÉRMINO TIEMPO REAL EN CINE

El cine, es una manifestación de lo que denominamos *la pantalla dinámica*, sólo muestra, como ya dijimos, acontecimientos pasados en movimiento. Anteriormente se estableció que para que una imagen pueda ser vista en tiempo real es necesario lo siguiente:

Mostrar acontecimientos presentes, por medio de una imagen que se actualice continuamente, mostrando las modificaciones del referente, cuya naturaleza técnica surja de una EXPLORACIÓN SECUENCIAL, donde las partes de la imagen correspondan a diferentes momento del tiempo, que se muestren continuamente actualizados al espectador. Por lo tanto, contener siempre información que sucede en el momento en que el observado, se encuentra frente a la pantalla.

¿Cómo puede ocurrir la representación de estas cualidades dentro de una pantalla dinámica, cuya restricción particular está en su naturaleza técnica?. Retomemos algunas de las ideas de Diego Levis sobre el cine, ya citadas anteriormente, buscando qué posibilidad tiene la *pantalla dinámica* del cine para representar los sucesos que es capaz de mostrar una *pantalla en tiempo real*. Levis dice que “el cine, al restituir en la imagen el movimiento natural de los seres y de las cosas, incrementó la ilusión realista de la fotografía”,³⁴⁸ dice después, que dadas las condiciones de ilusión de realidad, en el cine aunque “el tiempo es, salvo excepciones, un fluir ajeno al tiempo originario

348 Diego Levis, *Op, cit*, p. 46

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

de la toma”,³⁴⁹ éste se presenta como una “suma de actualizaciones de fracciones de tiempos (pasados) diferentes”,³⁵⁰ que unidos, forman a los ojos del espectador una abstracción de la realidad que parece recrear la ilusión de tiempo presente.

De modo que la ilusión cinematográfica tiende a ser entendida por sus espectadores como si ocurriera en tiempo presente, aunque es sabido por éstos que la imagen fue capturada antes y a veces a diferentes tiempos y espacios. Como se mencionó anteriormente el espectador cinematográfico está acostumbrado a decodificar ese proceso como un presente que fluye en el conjunto de acontecimientos de la imagen fílmica, no como un grupo de retazos del pasado, o como un pasado filmado con anterioridad, por lo que estas condiciones; *-La ilusión de realidad y La ilusión de presente-*, son las herramientas de que se valdrá el cine para recrear la ilusión de acontecimientos **como si** fuesen presentes, tal como lo requiere una imagen presentada en la *pantalla en tiempo real*, de modo que el observador, al asistir a un producto cinematográfico, observa situaciones *que suceden en el momento en que el observador se encuentra frente a la pantalla, a modo de una imagen que se actualiza continuamente*, dando la ilusión de estar mostrando las modificaciones del referente.

En la actualidad, varios cineastas han desarrollado producciones bajo el término tiempo real para denominar películas en que el tiempo del contenido aparenta evitar cualquier manipulación al tiempo de la ficción, tanto en su duración como en su contenido, evitando cualquier diferenciación entre el **tiempo de la historia** (el tiempo tal como se suceden los acontecimientos), y el **tiempo del discurso** (el tiempo como podría contarse la sucesión de acontecimientos que contiene la historia.)

En reseñas de algunas películas de los últimos años, podemos encontrar la referencia a lo que podría ser presentado como un género o una línea estética, *películas en tiempo real*.

En la página <http://www.cinencuentro.com>, Miguel Piscoya escribe acerca de *Sábado, una película en tiempo real*, del año 2003; lo siguiente:

La primera película del chileno Matías Bize (Santiago de Chile, 1979) se promocionó como la primera película en tiempo real de Latinoamérica. Pero después de verla un par de veces, pienso que la película encierra mucho más que un largo plano secuencia de una hora de rodaje.³⁵¹

Este comentario, denota la idea de la existencia del tiempo real en el cine, como la filmación en un plano secuencia.

349 *Ibidem*, p. 46

350 *Ibidem*, p. 46

351 Miguel Piscoya, *Sábado una película en tiempo real* (2003), [en línea], Cine encuentro, (Sábado 13 de Enero de 2007), <<http://www.cinencuentro.com/2007/01/13/sabado-una-pelicula-en-tiempo-real-2003/>> [consulta Diciembre de 2007]

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

La reseña de la película *Tiempo real* (2000, México) dice lo siguiente:

Tiempo real, se cuenta en tiempo real, la historia dura lo mismo que la película [...] El tiempo y sus acciones son capturados por la cámara [...] sin cortar ni una sola vez en toda la película, logrando un plano secuencia de 86 minutos, todo sucede como en la vida, sin edición y sin manipular la duración del tiempo³⁵²

La película de Fabricio Prada se promociona como filmada en una toma, sin cortes y con una cámara; de nuevo puede observarse la idea de un sólo plano secuencia, evitando cualquier corte, como una película en tiempo real. Independientemente de la calidad del guión y la narración, ambas producciones del siglo XXI, muestran ya la presencia del término *Tiempo real* como forma expresiva de la cinematografía.

Lo que se encuentra denominado como “una película en tiempo real” existe formalmente descrito como las mencionadas anteriormente “relaciones al tiempo fiel” que en 1955 Marcel Martín describe como aquellos films donde “han tratado de respetar el transcurso del tiempo en su totalidad presentando en la pantalla una acción cuya duración fuera idéntica a la del film mismo”.³⁵³

Gianfranco Bettetini, en 1979 en su un libro *Tiempo en la expresión cinematográfica*, describe en el apartado *coincidencia entre tiempo de la enunciación y tiempo del enunciado*, es decir, entre **tiempo de la historia** y **tiempo del discurso**, la existencia de films en los que “la acción del film se desarrolla en una temporalidad coincidente con la de la temporalidad significada, sin ninguna presencia de alteraciones dinámicas de elipsis o de particulares transformaciones rítmicas debidas a intervenciones de montaje”,³⁵⁴ ocurriendo “un auténtico registro pasivo del tiempo real que puede ser recuperado en su totalidad y en sus articulaciones con cada proyección de la película sobre la pantalla”.³⁵⁵

En 1996, Jesús García Jiménez retoma la idea de *Tiempo fiel* como “la adecuación durativa del tiempo de la historia y el tiempo del discurso”.³⁵⁶

Así, la acepción que antes de la existencia del término tiempo real se dio a esta representación del tiempo en el cine es *Tiempo fiel*, definido como “la adecuación durativa del tiempo de la historia y el tiempo del discurso”,³⁵⁷ que a partir del surgimiento de la pantalla en tiempo real y los sistemas en tiempo real tomará el nombre

352 Fabricio Prada, *Tiempo real*, [En línea], *Tiempo real* página Oficial, (sin fecha de publicación), <<http://www.tiempo-real.net/index2.htm>> [Consulta Diciembre de 2007]

353 Marcel Martín, *El lenguaje del cine*, Barcelona, Gedisa, 1990, pp. 271, p. 235

354 Gianfranco Bettetini, *Tiempo en la expresión cinematográfica: La lógica cultural de los test audiovisuales*, México, Fondo de Cultura Económica, 1984, pp. 403, p. 37

355 *Ibidem*, p. 38

356 Jesús García Jiménez, *Narrativa Audiovisual*, Madrid, Ed. Cátedra, 1993, pp. 421; p. 398

357 *Ibidem*, p. 398

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

en cine de *Tiempo real*. Al buscar la igualdad durativa entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, se verán implicadas cuatro clases de manifestaciones temporales que fluyen perpendicularmente entre sí: **El tiempo de la acción**, forma temporal que se abordó al estudiar la representación del tiempo en las artes, como una forma del tiempo en la pintura, se centrará en la expresión de la duración de una acción a través de una descomposición del movimiento en “una serie de estados sucesivos”,³⁵⁸ para el caso de los medios audiovisuales, nos referiremos a tiempo de la acción como el tiempo de las acciones que son capturadas por la cámara, la sucesión de movimientos que al ser desarrollados por los actores, o conductores frente a una cámara, representan una determinada duración; **El tiempo del creador**, aquel que fluye al momento en que se está capturando un acción de la realidad; **el tiempo dramático**, el tiempo de la proyección, y **el tiempo diegético**, aquel en que se dan el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. De modo que un film en que se busque representar el tiempo real, presentará las siguientes características:

- El tiempo dramático es igual al tiempo diegético
- El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción
- El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso
- Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo en el desarrollo del relato, ya sea en el nivel del tiempo del creador, del tiempo dramático, del tiempo diegético o del tiempo de la acción.

Se condiera que el auge actual de las características mencionadas como expresión del término tiempo real, responde a lo que Baudrillard llamara *éxtasis de lo real*, es el producto de la embestida de los medios que lentamente han acercado al hombre a una experiencia de la realidad sin que se necesite de ésta: la realidad virtual. La embestida de éstas nuevas tecnologías junto con sus precedentes, la pantalla en tiempo real y la pantalla interactiva, ya no modificaron únicamente la concepción de espacio y del tiempo, sino también la concepción de realidad, pusieron a la representación en un lugar muy cercano a éstas, y dieron paso a una sociedad que se encuentra en la búsqueda constante de la prueba de realidad. Además de los acercamientos formales a éste término, el propio desarrollo del cine permite entrever una constante preocupación por la apariencia de realidad, que hoy en día, se ve recrudescida por la presencia en los acontecimientos veraces que ocurren en el mundo; la sensación de corroboración de una acción en el momento en que ésta sucede se ha dado, gracias a

358 Umberto Eco, [et. al.] *Tiempo en la pintura*, Madrid, Ed. Mondadori, 1987, pp. 254 ; p. 28

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

la existencia de las nuevas tecnologías, que suprimen los tiempos y las distancias para mostrar los sucesos que ocurren en el mundo frente a nuestros ojos, sin importar donde nos encontremos; la convivencia constante con estos hechos, se ha manifestado en las artes en las expresiones fílmicas y en todo tipo de creaciones del ser humano de forma más expresa y más recurrente de lo que se viniera haciendo en el siglo pasado, en el cine por ejemplo, ya en año de 1995, un colectivo de cineastas propusieron una lucha para recuperar la pureza del cine contrarrestando algunas tendencias propias de la llegada de la tecnología al cine espectáculo con el fin de buscar la **verdad profunda**, dicho colectivo fue llamado *dogma 95*, compuesto por directores como Lars Von Traer, Thomas Vinterberg, Soren Kragh-Jacobsen entre otros, este movimiento se rigió por ciertas normas unificadoras del relato cinematográfico conocidas como *El voto de castidad*, dentro de dichas reglas se declara:

“La cámara debe sostenerse en la mano. Cualquier movimiento -o inmovilidad- conseguido con la mano están autorizados.”³⁵⁹

“Los cambios temporales y geográficos están prohibidos. (Es decir, que la película sucede aquí y ahora)”.³⁶⁰

A partir de la llegada del televisor, la primera pantalla en tiempo real de distribución masiva, experimentamos la inmediatez, la instantaneidad, la supresión de los espacios y de tiempos, y con ello, la experiencia de lo obsceno; “puede que la definición de la obscenidad sea el devenir real, absolutamente real, de algo que, hasta entonces estaba metaforizado o tenía una dimensión metafórica”,³⁶¹ de algún modo el tiempo del contenido en la narración cinematográfica es un tiempo metaforizado: la necesidad de la extrema realidad, muy de acuerdo a la época que busca llegar más allá de donde llegara el Neorrealismo, ha buscado en el terreno del manejo del tiempo dentro del relato, la forma para expresar y construir una idea de realidad centrada en el instante; aún en un medio como el cine, que sólo es capaz de mostrar el pasado, el tiempo real representa la obscenidad del tiempo, es decir, la visibilidad total de los acontecimientos en la totalidad de su duración, sin manipulación retórica, bajo la premisa de presentar la realidad tal como esta ocurre, y a efecto de esta consigna de lo real, el producto final puede llegar a lo obsceno, a ser aquello que no tiene puesta en escena, que deja de lado cualquier cuidado en la construcción de significados y los

359 Aurora Boreal, *Dogme 95*, [En línea], Aurora Boreal, centro de documentación sobre los países nórdicos, (Sin fecha de publicación), <http://www.mundofree.com/cine_escandinavo/Dogme_95.html> [Consulta diciembre de 2007]

360 *Ibidem*

361 Jean Baudrillard, *Contraseñas*, Barcelona, Anagrama, 2002, pp. 93, p. 35

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

acontecimientos desligados de los criterios estéticos de la puesta en escena.

Veremos más adelante, cuáles son las estructuras para la representación de este fenómeno en el cine, buscando si existe la posibilidad de mostrar una imagen donde se cumplan las características ya mencionadas, y sus posibilidades narrativas.

3.2.2.- EL TÉRMINO TIEMPO REAL EN TELEVISIÓN

La primera de los exponentes de la pantalla en Tiempo real, es, como ya dijimos, la televisión, cuya función técnica es mostrar una imagen que se modifica con el paso del tiempo, de acuerdo a las modificaciones en su referente, las cuales son presentadas en dicha pantalla al instante en que ocurren; de modo que la pantalla de televisión es una pantalla en tiempo real, gracias a sus cualidades técnicas, basadas en una *EXPLORACIÓN SECUENCIAL* que le permiten *mostrar a los espectadores acontecimientos presentes, por medio de una imagen que se actualiza continuamente*. Podemos decir que la tecnología electrónica de la televisión, nació bajo el sello del tiempo real, con el nombre de directo televisivo; y hasta más tarde en la historia de este medio, fue posible la inclusión de un tiempo distinto al de la captura de acontecimientos, gracias a la tecnología que le permitió, tal como al cine, capturar y grabar imagen en movimiento con la posibilidad de se transmitida a un tiempo distinto de aquel en que fuera grabada, denominada transmisión diferida.

Las consecuencias de esta doble modalidad televisiva, es una doble estructuración temporal y por tanto, una doble naturaleza de la representación temporal en el nivel televisivo, la representación temporal de la transmisión en directo y la representación temporal de la transmisión en diferido.

La idea de tiempo real en cualquier medio audiovisual estará determinada por un manejo específico de las **relaciones al tiempo fiel** y de las **relaciones a una temporalidad real** Jesús García Jiménez definió las relaciones al tiempo fiel en el caso de la radio y la televisión como el directo, diciendo que “la radio y la tv en directo, se caracterizan por la adecuación durativa del tiempo de la historia y el tiempo del discurso”.³⁶² En el cuadro que se presentó para el capítulo anterior se incluyó dentro de las **relaciones al tiempo fiel** no sólo el directo sino además el diferido, porque la adecuación durativa del tiempo de la historia y el tiempo del discurso también puede darse en el diferido, del mismo modo como se consigue en el caso cinematográfico.

De modo que tomaremos en cuenta esta doble naturaleza televisiva, para definir el término tiempo real en este medio, el cual tiene que ser necesariamente repre-

362 Jesús García Jiménez, *Op, cit*, p. 398

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

sentado tanto en la imagen en directo como en la imagen en diferido; tomando en cuenta, que ambas modalidades, son posibilidades técnicas de la televisión cuya manifestación se da en el **tiempo de la expresión**, es decir, al exterior de la imagen televisiva puede conformarse un programa en directo, que no necesariamente ofrezca una adecuación durativa, tal como puede hacerse un programa grabado en diferido que presente dicha adecuación temporal. Tiene que quedarnos claro que las dos dimensiones temporales de cualquier medio audiovisual o de cualquier forma de arte o espectáculo son pautas fundamentales para determinar los sucesos temporales, así, la estructura tecnológica mencionada para una **pantalla en tiempo real** se manifiesta fundamentalmente al exterior del medio, es decir en el **tiempo de la expresión**, pero tiene la capacidad de filtrarse a los contenidos de la misma y vuelve a muchos de sus contenidos productos en tiempo real, sin embargo han de tomarse en cuenta de igual modo las estructuras para su representación incluidas en el **tiempo del contenido**, que construyen la representación temporal a partir de las formas de representación del medio que les precediera como de la influencia implícita por la tecnología del aparato que les contiene.

La manifestación del tiempo real a nivel del **Tiempo del contenido**, se desarrolla a partir de muchas de las formas de representación temporal que se mencionaron en el cine, pero con la inclusión de formas particulares, producto de estar contenidas en una *pantalla en tiempo real*.

En su libro *Tiempo real, la televisión al borde de un ataque de nervios*, Antonio Sempere señala a *Gran Hermano* como el programa “que sentó las bases de los formatos de telerealidad”,³⁶³ formato que inició en México bajo el nombre de *Big Brother*; ambos pertenecen a la compañía holandesa Endemol, que creara este formato televisivo a modo de experimento sin esperar los buenos resultados televisivos que tuviera en todo el mundo.

El precursor a este formato es el programa la *Lindenstrasse* transmitido en Alemania, que según Andreas Kurz³⁶⁴, es “el primer intento de un programa televisivo en tiempo real [...] que narraba, día por día, la vida de una docena de familias en un edificio de departamentos”³⁶⁵, programa que sigue al aire hasta la fecha, y es el más remoto antecedente del género de telerealidad o reality show.

En México, *Big Brother* fue transmitido por primera vez, a partir de Marzo de 2002 por Sky, televisión de paga de la empresa Televisa, con diversas secuelas y similares

363 Antonio Sempere, *En tiempo real, la televisión al borde de un ataque de nervios*, San Vicente, Alicante: Club Universitario, 2004, pp. 149, p. 88

364 Andreas Kurz es maestro en Literatura y Lengua Hispanoamericanas por la UDLA-Puebla y profesor de Literatura en el Tecnológico de Monterrey

365 Andreas Kurz, *Éxito de la televisión en tiempo real –el doble placer de los reality shows–*, [En línea], Etcétera, revista electrónica, (septiembre de 2003), <<http://www.etcetera.com.mx/pag59ne35.asp>> [Consulta Diciembre de 2007]

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

características apareció más tarde *Big Brother 2*, o *Big Brother VIP*, que con algunos cambios de reglas y de escenario, ofrecieron al público la misma atracción que la primera vez; un programa donde se transmitieron durante 24 horas diarias, los sucesos que acontecían a los habitantes del interior de una casa, quienes eran competidores en un juego donde, los espectadores podrían mirarlos en vivo y en directo las 24 horas del día y posteriormente, votar por aquel que querían que permaneciera, el ganador sería el participante que jamás fuera eliminado. Aunque no se conocen los datos exactos de la audiencia que tuviera la primera emisión de *Big Brother* en México, ésta fue tema de varios debates de todo tipo a diferentes niveles de la sociedad, de alguna forma gran audiencia fue atraída a este formato que en opinión de Sempere, debe mucho de su éxito al elemento *tiempo real*, combinado con el voyeurismo; en palabras del autor, “la posibilidad de emplear la televisión como una ventana abierta a lo que estaba sucediendo en la casa de Soto del Real, las 24 horas del día, fue revulsivo suficiente para atrapar a la audiencia [...] lo importante no era tanto lo que pasaba en el interior de la casa, como la posibilidad de seguirlo en tiempo real”,³⁶⁶ lo mismo que ocurriera dos años después, en el caso de México.

El formato de *telerealidad* o *realityshow* que apareciera en la televisión mexicana con *Big Brother*, tenía como oferta al público el directo televisivo llevado al extremo, sin cortes, con la imagen ocupando la totalidad de la pantalla o con la pantalla dividida, permitiendo al público ver simultáneamente la mayoría de los acontecimientos que ocurrían en la casa, cual si se tratara de un enorme aparato de vigilancia, estos programas ofrecían no eliminar un sólo fragmento temporal de lo que ocurriera ahí adentro y además, transmitir en directo, sin ningún corte durante todo el tiempo.

Así comenzó a denominarse a los programas de este tipo, programas en tiempo real, más adelante veremos, que independientemente de la oferta de estos programas, no se puede afirmar que su transmisión se hiciera sin edición ni cortes, de cualquier manera, la creación de los formatos de telerealidad, puso en boga entre la tele audiencia el término tiempo real, un término ya en uso, entre los usuarios de la Internet.

Este nuevo formato que exploraba la reproducción de la temporalidad real, fue también adaptado a la transmisión diferida “modalidad que por sus características técnicas podríamos definir como toda aquella producción previamente registrada”³⁶⁷. Primero con la adaptación de un resumen que se transmitía por televisión abierta un día a la semana, y más tarde, con la total adaptación de este formato en programas como *Survivor* o *Confianza ciega*. Lo que introdujo una nueva

³⁶⁶ Antonio Sempere, *Op, cit*, p. 91

³⁶⁷ Jaime Barroso García, *Introducción a la realización televisiva*, España, Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1988, pp. 484 p. 448

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

forma de representación del tiempo real a la transmisión diferida que hasta dicho momento, únicamente encontraba cabida en la forma de representación del tiempo real retomada de la cinematográfica.

La llegada del género de teleralidad, instauraría en la transmisión diferida una forma de representación de este ritmo temporal, a partir de la implementación de elementos como la intervención de muchas cámaras alerta para la captura, un espacio donde se manifiesta una situación “real” y personas reales o mas bien, no actores, expuestas a dichas situaciones, los mismos elementos utilizados en la transmisión en directo, pero con las grandes ventajas del diferido, como la eliminación de tiempos muertos y la combinación de momentos del pasado (imágenes grabadas) y del presente (imágenes en directo) que hicieran la combinación adecuada para atraer audiencia. Fue así, como se conformaron híbridos entre un programa de zapping y uno de teleralidad, donde se capturaba una imagen sin alteraciones temporales de personas “reales”, o externas al medio televisivo captadas en una determinada situación, y se transmitía ya grabada una selección de dicha captura; como ocurriera en el caso *Confianza ciega* (España, 2002), donde tres parejas concursantes se prestaban para un juego en el que, según se decía, ponían a prueba su amor, de modo que hombres y mujeres fueron separados. Por un tiempo, todos los hombres concursantes permanecieron en una Isla acompañados por atractivas modelos denominadas en el programa “seductoras,” quienes tenían por objetivo atraerlos a modo de conseguir la infidelidad de dichos hombres hacia sus parejas; todo lo acontecido, era grabado y montado de modo que insinuara una infidelidad, más tarde dicha grabación era mostrada al otro miembro de la pareja en una sala llamada “sala de cine” momento que se grabara también, luego se hacía lo mismo llevando a las tres mujeres concursantes a la isla y mostrándole a los hombres concursantes lo que acontecía en dicho lugar, todos esos extractos de la temporalidad real, fueron armados y transmitidos después de que se concluyera el programa. En esta forma de la representación del tiempo real interfiere el montaje de los acontecimientos, pero mucho del material montado es un fragmento de un suceso captado en su flujo temporal real. La mayoría de estos programas explotan el aspecto de realidad que se imprime al audiovisual, cuando se tiene la posibilidad de captar los sucesos que ocurren a personas con quien fácilmente puede identificarse el espectador, dispuestas a ser captadas por una cámara en todo momento, cosa que pone en evidencia reacciones y emociones, que aparentemente, son reales y que tienen como requisito fundamental, la captura *en tiempo real* de todo lo que viven éstas personas, lo cual da por sentado que no habrá reacción, o emoción que escape a la vista del televidente. El primer representante de este género en Esta-

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

dos Unidos fue *Survivor*, que superó las expectativas de audiencia en el 2000, con un concepto donde varios participantes eran seguidos constantemente por una cámara durante más de **13 semanas** tratando de sobrevivir en una isla desierta, un concepto adaptado de un show creado por Charlie Parsons, exitoso también en Suiza, donde diversos jugadores eran filmados por una cámara, mientras trataban de sobrevivir en un desierto.

De igual modo, la cadena Fox generó una forma de representación del tiempo real mucho más apegada a lo cinematográfico con la serie televisiva *24*, descrita en la sección ocio de la página www.terra.com/es como “una serie en tiempo real”,³⁶⁸ según el título del artículo publicado por Marietta Fraguas: *Fox se arriesga con “24”, una serie en tiempo real*, que al anunciar el estreno de esta serie señala:

“La serie de suspenso estará protagonizada por Sutherland, y tendrá un formato poco convencional en “tiempo real”, donde cada episodio, de una hora de duración, comienza exactamente donde quedó el último, haciendo que toda la serie ocurra en el espacio de un día”.³⁶⁹

Según los productores de esta serie, puede ser denominada una serie en tiempo real por la adecuación del tiempo al interior de la serie con el tiempo cronométrico al exterior de la misma, es decir, con el tiempo de la acción, pues aparentemente el transcurso de una hora para los personajes dentro de esta producción, equivale a una hora del tiempo vivido del espectador; sin embargo, la dificultad de estas adecuaciones llevó en posteriores temporadas de esta serie, a perdonar algunas omisiones en este concepto, recurriendo a la elipsis, (lo que más arriba denominamos la diegésis impura), cosa que influyera en que muchos de los sucesos de la historia ocurriesen en mucho menor tiempo que el que hubiese pasado en la realidad, para realizar las acciones presentadas. De modo que, aunque este programa aún sigue siendo promocionando como serie en tiempo real, la puesta en escena que se desarrolla a modo de que el tiempo de la acción sea manipulado tanto en el **tiempo de la historia** como en el **tiempo del discurso**, parece mostrar que no existe la adecuación durativa que se esperaría para una serie que dice ser grabada en éstos términos.

Sabemos que la primera manifestación del tiempo real televisivo, nació con el medio, en la televisión en directo. Jaime Barroso García explica la toma en directo como “la transmisión televisiva de unos acontecimientos, ya sean de la realidad, o creados por la ficción interpretativa en el mismo momento en que se produce el he-

368 Marieta Fraguas, *Fox se arriesga con “24” una serie en tiempo real*, [En línea], Terra/Ocio/Televisión/Panorama tv, (2004), <<http://www.terra.es/ocio/articulo/html/oci12602.htm>> [Consulta Diciembre de 2007]

369 *Ibidem*

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

cho, y desde el mismo escenario de la acción”,³⁷⁰ aún con éstas características. Esta forma televisiva es una interpretación de la realidad, más no un reflejo de la misma; dado que la realidad objetiva, capturada y transmitida simultáneamente, está sujeta a una mediación técnica, sintáctica y subjetiva donde se selecciona el acontecimiento, la ubicación de cámaras, los encuadres y se realiza un montaje, donde se incluyen ciertos aspectos y ángulos del acontecimiento y se omiten otros, situación que según Barroso García hace del directo televisivo una auténtica narración, no una crónica reproductiva. Con el paso del tiempo, toda transmisión en directo requirió de signos que indicaran al espectador que la imagen que observaba estaba ocurriendo en el mismo instante en que éste la miraba, pues a partir de que surgiera la transmisión diferida en 1952, el espectador pudo ver una imagen en directo, o una imagen grabada indistintamente en la mayoría de las ocasiones, de ese modo se implementaron formas de referencia a la transmisión en directo, que también pueden considerarse como formas de representación del tiempo al que el espectador está asistiendo, mientras que la televisión diferida, que únicamente puede presentar acontecimientos que ocurrieron en un tiempo anterior al que son vistos, parece haber implementado poco a poco códigos de representación temporal muy similares a los cinematográficos.

Bajo estos preceptos, el término tiempo real, encontró su lugar dentro de las transmisiones televisivas, proponiendo como series o programas en tiempo real, aquellas producciones en directo, o en diferido, que encajen en alguna de las siguientes características:

- El tiempo dramático es igual al tiempo diegético
- El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción
- El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso
- Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato, ya sea en el nivel del tiempo del creador, del tiempo dramático, del tiempo diegético o del tiempo de la acción

En ambos casos, tal como el caso del cine y en general, cualquier interpretación del término tiempo real en los audiovisuales que nos competen el **evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo en el desarrollo del relato**, se convierte en una premisa inherente, para la expresión de la duración real de un suceso determinado.

Actualmente, muchas emisiones televisivas, denominan tiempo real a programas diferidos, que fueron capturados sin guiones pre-establecidos, basados en las características del primer inciso, de cualquier modo, podemos situar a la televisión en tiem-

370 Jaime Barroso García, *Op, cit*, p. 447

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

po real, bajo ideas muy similares al cine en tiempo real, como dijo García Jiménez, “bajo la adecuación durativa del tiempo de la historia y el tiempo del discurso”,³⁷¹ que además incluye la búsqueda de la adecuación durativa del tiempo al interior de la transmisión televisiva y al exterior de ésta, es decir, la adecuación durativa del **tiempo diegético** con el **tiempo de la expresión**.

Como puede verse, es larga la construcción del fenómeno que precediera al término tiempo real particularmente puede decirse que pertenece a toda su historia, transcurrieron varios años para llegar al momento en que se entendiera por un programa en tiempo real, aquel que transmitiera la vida en directo, la más apegada a la realidad y por lo tanto la más cercana a la temporalidad al exterior de lo transmitido.

3.2.3.- EL TÉRMINO TIEMPO REAL EN VIDEO

Curiosamente el video fue el heredero técnico de la televisión pero no así la estructura de sus contenidos, como en el capítulo anterior, al abordar las estructuras narrativas propias del video, se dijo que surgieran gracias a la posición que tomaría dentro del gremio artístico.

Según Sylvia Martín, el video “es como una lata de conservas que mantiene el material grabado en un perfecto estado de disponibilidad y alterabilidad”,³⁷² lo que significa que tanto en su forma magnética, como en digital, el video esta listo para su manipulación al instante de haber funcionado como medio de captura de los acontecimientos de la realidad, de modo que inmediatamente se puede ver en un monitor la acción grabada, y tal vez, manipulada, por el usuario de una cámara de video.

Para abordar las características del término tiempo real en video, como en los apartados anteriores, consideraremos el modo en que se estructuran, de acuerdo a la manipulación que se de a las **relaciones al tiempo fiel** y las **relaciones a una temporalidad real**, y la forma en que logran crear las interrelaciones entre el **tiempo del contenido** y el **tiempo de la expresión**.

Pudimos observar en el capítulo anterior, que existen muchas formas culturales donde el video es un medio expresivo, desde las cámaras de vigilancia en un circuito cerrado de un centro comercial, hasta las diversas formas expresadas anteriormente, cabe aclarar, que me concentraré principalmente en los usos profesionales que se le ha dado al video, divididos en seis manifestaciones, (el lector puede recordar la lista de cada una de estas expresiones en el capítulo anterior; apartado 1.4.3 titulado, *la representación del tiempo en video*)

371 Jesús García Jiménez, *Loc, cit*, p. 398

372 Sylvia Martín, *Videoarte, Londres, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokio*, TASCHEM, 2006, pp. 94; p.6

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

Ahora bien, ¿cómo abordaremos el término tiempo real en cada una de estas formas expresivas del video? Comenzaremos por establecer lo que para el lector es ya conocido al tratar el término tiempo real en cualquier medio audiovisual, estableceremos que un audiovisual en tiempo real, es un **producto que en términos generales presenta al espectador una adecuación durativa entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso**, y en el apartado siguiente, partiendo de esta idea básica del término, nos adentraremos en las diversas relaciones que ocurren entre el tiempo al exterior del video, y el tiempo al interior del mismo.

La imagen capturada por una cámara de video, es una extracción secuencial de los acontecimientos que se encuentran en su entorno, contiene una imagen visual con movimiento y el sonido generado en la misma; la cámara “convierte la información óptica en impulsos eléctricos. [...] de 25 imágenes por segundo, a una pantalla, o a una cinta magnética para su grabación”,³⁷³ que en el caso del estándar para América (NTSC) aumenta a 30 cuadros por segundo; “durante la grabación de las imágenes mediante una grabadora de video, el cabezal magnético transforma los impulsos en un campo magnético que; a su vez, magnetiza la cinta plástica. Durante la reproducción de la cinta, el proceso anterior es efectuado a la inversa; la pantalla traduce finalmente la información codificada en impulsos de luz”,³⁷⁴ de modo que la imagen capturada de la realidad es actualizada constantemente. En la actualidad, el video se trabaja digitalmente, de modo que la imagen constantemente actualizada está siendo digitalizada para ser grabada; “cada punto en la pantalla se pasa por un conversor analógico-digital y se convierte en un número de 16 o 14 bits”³⁷⁵, que posteriormente, es transferido a una computadora para ser manipulado digitalmente.

El video, tal como la televisión, se circunscribe a procesos técnicos muy similares y la pantalla que presenta sus contenidos, es igualmente una forma de pantalla en tiempo real, la propia cámara de video, trae consigo, una pequeña pantalla donde puede verse todo lo que está siendo capturado al mismo tiempo que se realiza la grabación, además por medio de un circuito cerrado se puede presentar a uno, o muchos espectadores, la imagen que es capturada justo en el momento de los acontecimientos.

Se sabe que el término tiempo real fue abordado en video, casi desde sus inicios, pues de algún modo, la intervención del gremio artístico, preocupado por éste como herramienta de creación, abrió las puertas a la reflexión sobre sus posibilidades en relación al tiempo.

373 *Ibidem*, p. 10

374 *Ibidem*, p. 10

375 Constantino Martínez Aniceto, *Video Digital*, Madrid, Anaya Multimedia, 2007, pp. 360; p. 35

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Según escribe Rekalde Izagirre en el libro (ya citado) *Video, un soporte temporal para el arte*:

para reproducir el tiempo real es necesario proyectar las imágenes en el mismo tiempo y la misma velocidad que en el que fueron registradas. Por regla general, 24 o 25 imágenes por segundo, para que la percepción sea inmediata, sin parpadeos.³⁷⁶

Esta idea deja descartado el uso, como ya dijimos, de las relaciones al movimiento y a la estructura narrativa; más adelante Rekalde Izagirre agrega:

el tiempo representado en el video arte, puede mantener una relación correlativa al tiempo real (tiempo real = tiempo registrado = tiempo difundido).³⁷⁷

De nuevo, se observa una reiteración a la no manipulación temporal de la imagen para poder representar la duración real del tiempo.

Ana María Guasch expresa la idea de una pantalla filmada en tiempo real, cuando explica que el trabajo de Carles Pujol, una artista primordialmente plástico, que en los años sesenta utilizó las cualidades del video para reflejar sus intereses por el tiempo de creación filmando el proceso de trazos que se realizaba para crear sus obras plásticas, sin alguna interrupción o elipsis narrativa, Guasch dice al respecto:

En Carles Pujol (Barcelona, 1974) el paso de la pintura a las instalaciones y al video, se produjo a mediados de los años setenta, cuando en trabajos como *Homenatge a Eric Satie* (Homenaje a Eric Satie, 1976), una composición de líneas sobre una **pantalla filmada en tiempo real (la duración de la cinta equivale a la ejecución del dibujo)**, utiliza el video para resolver problemas plásticos [y] presenta también **el tiempo real de la acción de trazar unas formas sobre planos tangentes**.³⁷⁸

Asímismo Sylvia Martín, quien describe en línea temporal los momentos expresivos por los que pasará el videoarte desde los primeros tiempos, hasta cercanas fechas, señala el tiempo real como una forma de expresión del tiempo muy característica en el video arte; según relata esta autora:

“El tiempo real permanece en posteriores desarrollos del video arte como un momento esencial.”³⁷⁹

376 Josu Rekalde-Izagirre, *Video, un soporte temporal para el arte*, Bilbao, Universidad del País Vasco, Servicio Editorial, 1995, pp. 142, p. 25

377 *Ibidem*, p. 128

378 Ana María Guasch, *el arte ultimo del siglo XX*, España, Alianza Editorial, 2005, pp. 597: p. 463-464

379 Sylvia Martín, *Op, cit*, p. 18

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

Martín menciona diversos trabajos bajo esta idea, desde la obra de David Claerbout, *The Bordeaux Piece* (2004), quien inserta una narración corta que se repite a lo largo de un día mostrando en el video los cambios naturales, de modo que con el amanecer se repetía el primer pasaje que los actores repetían continuamente hasta el anochecer; la cinta era retransmitida en la sala de exposición analógicamente a la grabación, es decir, desde la mañana hasta la noche. La proyección tenía así una duración superior a 13 horas, con lo que no era posible verla completamente durante el horario normal de apertura de un museo.³⁸⁰

Dicha forma de representación, ha sido tan usada por los artistas que dio lugar a una técnica centrada en la idea de manifestar la duración, conocida como *duration pieces*; según explica esta autora: “es posible distinguir entre las *duration pieces* y el *hyper show motion*. Para las *duration pieces*, la cámara enfoca un objeto en la misma posición durante un largo espacio de tiempo; se utiliza la grabación en tiempo real a fin de sugerir una impresión de ralentización de la imagen [...] Tanto Andy Warhol en su obra *Sleep* (1963), como Rodney Graham en *Hilcion Sleep* (1994) enfocan a una persona que está durmiendo y con ello tematizan la duración del tiempo”.³⁸¹

Tal como se concluyera en apartados antes mencionados para efectos del video, y sus diferentes manifestaciones en cualquiera de las formas del video arte ya mencionadas se recurre a las mismas bases de representación temporal ya señaladas, sólo que con las cualidades propias del medio video, de este modo, la representación del tiempo real en éste, sucede cuando:

- El tiempo dramático es igual al tiempo diegético
- El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción
- El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso
- Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato, ya sea en el nivel del tiempo del creador, del tiempo dramático, del tiempo diegético o del tiempo de la acción

El uso de las **relaciones al tiempo fiel**, y de las **relaciones a una temporalidad real**, serán fundamentales para que se manifieste en el video cada una de estas cualidades; al respecto, profundizaremos en el apartado siguiente, donde la función de cada una de estas relaciones, tiene un papel fundamental para conformar la estructura temporal del video, y será de suma importancia el manejo de las mismas, al momento de la representación temporal que atañe a esta tesis.

380 *Ibidem* p. 18

381 *Ibidem*, p. 19

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Tal como en televisión, en video, el uso del directo es la forma más pura de tiempo real, que en este caso, se da en las condiciones mencionadas antes, es decir simultáneamente, la igualdad de duraciones entre cada una de las dimensiones temporales, ocurre al mismo momento en el **tiempo de la expresión**, mientras es visto como **tiempo del contenido**, la instantaneidad es presentada a los ojos de un espectador y deja de lado el uso de las **relaciones al movimiento** o las **relaciones de estructura narrativa**, de modo que, todos los tiempos fluyan simultáneamente bajo la forma de tiempo real. Por otro lado en el video diferido, se consigue la representación del tiempo real por medio de la **difusión multicanal de una misma secuencia**, la **difusión multicanal de diversas secuencias** y el **tiempo retardado o *time delay***, que son formas expresas del tiempo real en donde la diferencia fundamental, estriba en que las igualaciones durativas entre cada una de las dimensiones temporales, no necesariamente ocurren simultáneamente, la constante en cada uno de estos casos será el desfase temporal que existirá entre el tiempo de la captura de la imagen y el tiempo en que ésta es vista por un espectador, este desfase temporal puede ser tan grande como el que se da en la proyección cinematográfica, o casi inmediato, como ocurre en el caso del ***time delay***, la imagen representada da al espectador una acción ocurrida en el pasado, y no en el presente, puede considerarse representación del tiempo real, siempre y cuando sean respetadas las condiciones de igualdad durativa entre las distintas dimensiones temporales, ya mencionadas.

Considerando algunas ideas sobre el tiempo real, como término en el video, encontraremos en el siguiente apartado, la gran variedad de experimentaciones temporales para la representación del tiempo real, que ofrecen alternativas muy particulares a éste medio.

3.3.- LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL, EN MEDIOS AUDIOVISUALES

El apartado anterior, fue una introducción al tiempo real como término y a las aportaciones teóricas sobre el mismo en relación a cada uno de los medios que nos ocupan; conociendo las características de éste término, resta ahora desarrollar las cualidades estéticas que construirán en conjunto su representación.

Cabe señalar que existen características estéticas comunes a cada uno de los medios, como existen también elementos de manifestación temporal y construcción narrativa propios de la naturaleza técnica de cada uno. Los últimos, los abordaremos detalladamente en los tres apartados siguientes, que corresponden al cine, la televisión y el video, particularmente los desglosa a continuación.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

Para la mejor comprensión de los siguientes tres apartados, es necesario que el lector recuerde las relaciones, en el apartado 2.2.1 del capítulo II, donde al desarrollar la representación del tiempo en el cine se abordaron **las relaciones a la estructura narrativa, de movimiento, el tiempo fiel y relaciones a una temporalidad real**, también puede ser útil que consulte el cuadro de éstos audiovisuales que se proporciona, al final del mismo capítulo, se recomienda porque estas relaciones son la materia expresiva con la cual se generará la representación audiovisual y su estructura narrativa, y el uso, u omisión de muchas de éstas relaciones la que se construirá la representación del tiempo en los medios audiovisuales que conciernen a esta investigación. Observaremos que muchas de las **relaciones a la estructura narrativa**, tendrán un papel primordial en la construcción del tiempo real, la ausencia de las relaciones al movimiento, más que su uso, será también determinante para la posible manifestación del flujo real del tiempo en cualquiera de estos tres medios que estamos estudiando. Así mismo comprobaremos que la constante de las **relaciones al tiempo fiel** y las **relaciones a una temporalidad real**, será también importante, al momento de construir una imagen verosímil del flujo temporal.

Al final de este capítulo, el lector encontrará un cuadro, que resume las cualidades de la representación del tiempo real, para cada uno de los audiovisuales que estudiamos y de las muchas manifestaciones de las relaciones ya mencionadas, que se utilizan en esta forma de representación del tiempo.

Como se aclaró en apartados anteriores, cuatro características fundamentales construyen el tiempo real en el cine, la televisión y el video:

- El tiempo dramático es igual al tiempo diegético.
- El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción.
- El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso.
- Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato, ya sea en el nivel del tiempo del creador, del tiempo dramático, del tiempo diegético o del tiempo de la acción.

Éstas cuatro características, aparecen en cualquier representación del tiempo real independientemente del medio al que pertenezcan, la diferencia estriba, en que recurrirán a diferentes relaciones audiovisuales y cualidades estéticas para su conformación. En los apartados siguientes, nos sumergiremos en estas particularidades, pero antes de dar inicio a esta inmersión, ubicaremos primero las posibles similitudes, desglosándolas dentro de cada una de éstas cuatro características:

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

- Para la adecuación durativa entre tiempo dramático y tiempo diegético, así como para la adecuación durativa entre el tiempo diegético y el tiempo de la acción todos los medios audiovisuales se valen de: La **relación a la estructura narrativa del plano secuencia**.
- Para la adecuación durativa entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso todos los medios audiovisuales se valen del: Desarrollo del eterno presente en el tiempo de discurso (aunque las cualidades técnicas y narrativas de cada medio, mostrarán una gran diversidad en la expresión del eterno presente, todos construirán sus narraciones bajo el objetivo de marcar una narrativa que se desarrolla constantemente en tiempo presente) y La **relación a la estructura narrativa del plano secuencia** (Ya mencionada)
- Es condición necesaria que en todos los medios audiovisuales se trate de evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el desarrollo del relato, ya sea en el nivel del tiempo del creador, del dramático, del tiempo diegético o de la acción por medio de:
 - Evitar relaciones a la estructura narrativa como:
 - -Elipsis, flashback o montaje (observaremos que en este caso, la televisión cuenta con muy particulares excepciones).
 - Evitar todas las relaciones al movimiento, es decir:
 - -Tiempo ralentizado
 - -Fijación del fotograma o *frame stop*
 - -Tiempo acelerado
 - -Mutación metamorfosis

En los apartados siguientes, se desglosan cada uno de los puntos que conforman la representación del tiempo real en los medios audiovisuales, de acuerdo a las particularidades técnicas de cada medio

3.3.1.- LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL EN EL CINE

En lo que compete al cine, grandes cineastas han sorprendido a su audiencia con innovadoras formas de contar una historia, algunos con una economía del tiempo sorprendente y otros con un claro interés por la unidad de tiempo y espacio, y fundamentalmente por la preocupación de llevar a los espectadores, la captura de la reali-

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

dad con las menos manipulaciones posibles. Preocupación que en diversos contextos históricos, se ha manifestado en el cine de una, o de otra forma, en el *Panorama histórico del cine*, Roy Armes señala que existen en el cine tres formas de acercamiento a la realidad “el descubrimiento de lo real, la imitación de lo real y el cuestionamiento de lo real”.³⁸² De la primera de éstas formas, se ha desarrollado una estética realista, cuyo fin es “colocar a la gente, los objetos, los escenarios y las experiencias lo más directamente posible ante la cámara y conseguir que los espectadores puedan *ver*”,³⁸³ es decir, de algún modo, llevarles directamente posible un acercamiento a la realidad pura; la segunda, busca ofrecer un parecido con lo real que se utiliza como “medio para crear ficciones satisfactorias”³⁸⁴, es decir, la función narrativa, y la tercera, tiene por objetivo explorar una realidad alternativa que cuestiona las ideas cotidianas sobre lógica y continuidad.

En el caso de la representación del tiempo real, ésta se encuentra fundamentalmente en la primera de estas formas; *el descubrimiento de lo real*, la búsqueda por presentar al espectador una imagen de la realidad, creada con la idea de conservar la relación directa posible entre dicha realidad y la imagen presentada. En el caso de esta primera clasificación dentro del panorama cinematográfico, podemos encontrar ejemplos de este acercamiento directo con lo real en los orígenes del cine, en los primeros films de los hermanos Lumiere; el documental de acontecimientos, los films de Jean Renoir durante los 30’, los directores neorrealistas Italianos Roberto Rossellini, Vittorio de Sica y Luchino Visconti en la década de los 40’, Akira Kurosawa y Yashiro Ozu en Japón, William Myler y el cine literario, que usando “Largas escenas, sostenidas por la acción y diálogos de sus personajes”³⁸⁵, intenta presentar al espectador el seguimiento de una acción evitando los cortes, lo que permite que éste realice sus propios cortes; más adelante, las largas cámaras subjetivas de Hichcok, el cine verdad en los 60’, las experimentaciones de Warhol, y finalmente, la corriente dogma y los actuales productos del cine en videodigital con mucho mayor movilidad de la cámara; son manifestaciones del interés y el desarrollo de esta estética a lo largo de la historia del cine, refleja el interés por el acercamiento a lo real descrito por Armes.

La idea del cine como forma de acercar al espectador con lo real tiene como problema fundamental la representación de lo real, tal como dice Armes; el film realista de ficción es “cómo enlazar el registro de la vida (que no es arte) con la creación de una historia (que no es real)”.³⁸⁶ Dentro de estas expresiones del realismo de ficción,

382 Roy Armes, *Panorama histórico del cine*, Madrid, Fundamentos, 1974, pp. 274; p. 10

383 *Ibidem*, p. 10

384 *Ibidem*, p. 10

385 Román Gubern, *Historia del cine*, Barcelona, Baber, 1988, vol. 1, pp. 314

386 Roy Armes, *Op. cit.*, p. 21

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

hemos considerado dos premisas fundamentales sobre la idea del término tiempo real para efectos de su representación en los medios audiovisuales: Primero; que el término de sistema en tiempo real, que surge en el contexto de lo digital, aplicado a sistemas computacionales, ha sido utilizado en cine bajo la idea de la representación del tiempo sin manipulaciones temporales como el montaje o la elipsis, y bajo la consigna de unidad de tiempo y unidad de espacio; Segundo: que las cualidades estéticas definidas que hoy se conoce como, cine en tiempo real, pueden encontrarse desde las primeras manifestaciones de éste, mucho antes de que el término tiempo real se aplicara a los sistemas computacionales y se utilizara para referirse a una forma de representación en los audiovisuales. Dado que el cine tuvo su gran precursor en el teatro, la experiencia del *Tiempo fiel*, o lo que se denomina actualmente y para efectos de esta tesis *Tiempo real*, se dio por primera vez en esta forma de arte, así Leonardo Fernández Moratín en su puesta *La comedia nueva, de 1792*, presenta el desarrollo de la acción que en la historia se inicia a las 4 de la tarde y acaba a las 6, y respeta ese mismo horario en la puesta en escena ó en *Madrugada, en 1953* de A. Buero Vallejo, “inicia mostrando en escena un reloj que marca las cuatro y media, y concluye justamente cuando dan las seis”.³⁸⁷ Regresando al medio cinematográfico, es importante remarcar que aún cuando se ha llegado a cualidades narrativas para la representación de esta forma del tiempo en la historia fílmica, en general, la tendencia del lenguaje audiovisual en el cine, ha sido justamente el alejamiento de esta representación cruda de una acción en pro de una elaborada sintaxis para la narración de un suceso, pero la preocupación de algunos realizadores ha logrado llevar al cine esta inquietud por el descubrimiento de lo real a nivel temporal, sin perder las posibilidades narrativas del medio.

En la representación del tiempo real en el cine, las **relaciones al movimiento**, las **relaciones a la estructura narrativa**, las **relaciones al tiempo fiel** y las **relaciones a una temporalidad real**,^{388*} jugarán, como ya se dijo, un papel importante para la representación del flujo real del tiempo, y tendrán interpretaciones fundamentales que deben ser planeadas con sumo cuidado.

Consideremos que la representación del tiempo real es posible, tanto en la totalidad de un film, como en algunos fragmentos que por una necesidad dramática, requieren de la representación pura del flujo del tiempo ya sea para manifestar tensión o para llevar al espectador el registro más exacto de un momento específico de la historia contada. A continuación, se desglosan cada uno de los puntos que conforman la representación del tiempo real en el cine:

387 Jesús García Jiménez, *Op, cit*, p. 398

388 * Si el lector requiere revisar el significado de cada uno de estos términos se le sugiere consultar el cuadro de la página 142, o bien, las descripciones de cada uno de éstos términos desarrolladas en el apartado, representación del tiempo en el cine a partir de la página 106

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

El tiempo dramático es igual al tiempo diegético

Lo que significa que la duración y temporalidad de los acontecimientos en el tiempo diegético, al interior de la película, tendría que ser igual a la duración de la proyección de la película, es decir, si la película dura 2 horas, los acontecimientos presentados al interior de ésta, tendrían que ocurrir en 2 horas.

Se logra, por medio de las siguientes **relaciones a la estructura narrativa**:

El plano secuencia: Tiene la posibilidad de representar el tiempo, sin alteraciones a la corriente temporal de la duración del film. Como señala Bettetini, “el plano secuencia implica un modo particular de entender la relación entre imagen y realidad y entre imagen y espectador”.³⁸⁹ Son ejemplos del uso del plano secuencia para la representación del atemporalidad real: *La soga* de 1948, filmada por Alfred Hitchcock, quien cuenta una historia que sucede en un plano secuencia único, donde “la cámara acompaña constantemente a los personajes y los cambios de bobina se efectúan sin cambiar de plano, por medio de una especie de fundidos en negro”,³⁹⁰ producción que, según señala Marcel Martín, no estaba centrada en la unidad temporal, consiguió la representación fiel de dicho fragmento de tiempo, o bien *The Set up (Nadie puede vencerme)* que en el año de 1949, realiza Robert Wise, para relatar “hora y media de vida de un boxeador en hora y media de proyección”.³⁹¹ así como manifestaciones actuales del plano secuencia como *La tarea* (1991) de Jaime Humberto Hermosillo y las mencionadas en el apartado anterior, *Tiempo real* (2002) de Fabricio Prada y *Sábado, una película en tiempo real* (2003) de Matías Bize.

Dentro de la narración a través plano secuencia, se han manifestando dos modalidades de representación del tiempo real, y un momento intermedio entre ambas:

- **-Plano secuencia con cámara fija:** Sobre todo, en lo casos anteriores, al surgimiento del término en la época de la digitalidad, se observa la preocupación por la repretación del tiempo real como parte de un imperativo por la búsqueda de la ilusión de realidad, es frecuente el uso de la cámara fija, como es el caso de las películas de los hermanos Lumiere, como *La salida de los obreros de la fábrica* (1895) o *La llegada del tren* (1895); películas en las que no se tiene clara la intencionalidad de la captura pero independientemente de esto, se manifiesta, o en *La tarea* (1990) de Jaime Humberto Hermosillo. Todos estos films, son ejemplos de una idea determinada del efecto de realidad. Considero sumamente importante dejar en claro,

389 Gianfranco Bettetini, *Op, cit*, p. 42
390 Jesús García Jiménez, *Op, cit*, p. 398
391 *Ibidem*, p. 398

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

que cuando se señala que no se encuentra una intencionalidad en el cine de los primeros años, no nos refimos en lo más mínimo a éste cine como un momento experimental y sin intenciones, antecedente, de la narrativa audiovisual contemporánea, mas bien, a que no se encuentran vestigios de una búsqueda técnica para superar las limitaciones de la cámara cinematográfica, que en el caso de *La tarea* (1990), son evidentes, con la intencionalidad, nos referimos, al peso narrativo que en cada caso, se le da a la representación del flujo temporal real del tiempo.

- **-Plano secuencia con un movimiento constante de la toma:** Un caso intermedio entre el plano secuencia con cámara fija y el plano con cámara en mano es aquel donde con un sólo movimiento se captura un momento de la realidad, como es el caso del primer *travelling* que uno de los operadores de los hermanos Lumiere, descubrió al filmar mientras paseaba en una góndola por Venecia en 1896, o el *zoom in* de *Wavelength*, de Michael Show, donde un acercamiento de 45 minutos resalta los detalles de una fotografía. En este caso, aún cuando no se conserva la unidad de espacio total, dado que la toma esta en movimiento, se conserva una unidad espacial general, que el espectador asume como una unidad temporal. Así, *La sogá* o bien *Exxxorsismos* (2002) de Jaime Humberto Hermosillo, entran en este rubro.
- **-Plano secuencia con cámara en mano:** Fundamentalmente, a partir de la corriente Dogma y el cine en videodigital, se comenzó a utilizar esta modalidad del plano secuencia, que muestra generalmente encuadres diversos y movimientos rápidos sin realizar corte alguno a la secuencia. Ésta técnica es la más usada en la actualidad cuando se habla de tiempo real en cine la cámara se vuelve la eterna seguidora de los personajes, y por tanto, testigo fiel de las situaciones que se desarrollan en la trama. Éste plano secuencia presenta una combinación de todo tipo de relaciones al movimiento, sin jamás hacer un corte, todo el montaje se realiza con cámara en mano y grabando, por ejemplo el *criss-cross* o campo contra campo, acostumbrado para la plática entre dos personajes puede hacerse sin corte alguno, la cámara se mueve de derecha a izquierda, alternando las expresiones de uno u otro actor, como es el caso de *Tiempo real* y *Sábado, una película en tiempo real*.

El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción

Se busca que las acciones que se desarrollen en el film mantengan una adecuación durativa con las acciones que se realizarían en la realidad, es decir, que no existe una dilatación, o manipulación del tiempo al nivel de la acción cuando está siendo filmada.

Esta forma de representación del tiempo real se manifiesta a nivel de la puesta en

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

escena por medio de una captura fiel de los acontecimientos tal cual suceden, ya sean estos extractos de la realidad, una puesta en escena actoral cuidadosamente manipulada, o con tendencia a la improvisación. Esto resulta una condición necesaria que puede verse en las películas ya mencionadas: *La sogá, la tarea, Tiempo real o Sábado una película en tiempo real*, así como en *El arca rusa* (2002), de Alexander Sokurov, *Intimidades en un cuarto de baño* (1989) de Jaime Humberto Hermosillo, o bien en fragmentos de películas que no se encuentran del todo filmadas bajo las anteriores características como *Last days* (2005) de Guns Van Sant, o *Millennium Mambo* (2001), de Hou Hsiao Hsien, entre muchas otras.

En este caso, se presenta una búsqueda conciente por la representación del tiempo, donde se trata de capturar la temporalidad de los sucesos tal como si estos ocurrieran en la realidad. Como espectadores, no podemos estar seguros del nivel de la puesta en escena en el tiempo de la acción, es decir, que las acciones que observamos no fueron dilatadas o agilizadas por lo mismos actores por petición del director, a modo de los montajes teatrales de Bob Willson, como es el caso de *Deafman Glance* (1970), una ópera muda donde el énfasis se centra en la dilatación del movimiento de un hombre que le entierra un cuchillo a un niño, escena cuya duración excede a la duración que esta acción tendría si sucediera en un flujo temporal real. Es importante tomar en cuenta que siempre que el objetivo sea el de representar el tiempo real, se observará un *como si* en el tiempo de la acción, es decir, los movimientos y recorridos nos parecerán naturales y verosímiles por resultarnos acordes con nuestra propia experiencia del tiempo, cosa muy diferente a lo que busca Bob Wilson en sus montajes, los cuales no siempre tienen por objetivo, la representación de la temporalidad real.

-Evitar cortes en la toma: En este nivel de la representación del tiempo real se busca crear la idea en el espectador, que las acciones realizadas por los personajes llevarían el mismo tiempo, si fueran realizadas en la vida real. De lo convincente que resulte para el espectador este hecho, depende el éxito de esta forma de representación.

-Plano secuencia: La toma única del plano secuencia funje a modo de garantía de la igualdad entre el tiempo de la acción y el tiempo diegético, dado que en este no existen cortes que presenten la posibilidad de alterar el tiempo de la acción

El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso

En este nivel, el uso adecuado de las **relaciones al movimiento** y las relaciones **a la estructura narrativa**, permite la adecuación durativa entre tiempo del discurso y de la historia, a modo que las **relaciones al tiempo fiel**, como las **relaciones a una**

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

temporalidad real, funjan como las principales manifestaciones de la temporalidad, lo que implica no dejar de lado los acontecimientos de la historia por economía o dilatación del tiempo, a modo que el espectador vea todas las posibles acciones del tiempo de la historia en el del discurso, sin ningún montaje temporal que dilate o acelere el flujo temporal de la historia. Algunas de las cualidades que requiere cumplir un film, para lograr representar las cualidades temporales del tiempo de la historia al tiempo del discurso, son las siguientes:

-Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.- Sólo será posible igualar el tiempo del discurso al tiempo de la historia, si ésta respeta la premisa de unidad de tiempo y unidad de espacio, que en general, se representa con las formas ya mencionadas del plano secuencia. De modo que, se tiene que tener cuidado con la cualidad durativa de la historia; ésta no puede relatar acontecimientos que excedan el tiempo de filmación. Existen excepciones en las que sólo uno, o algunos personajes, conservan la igualdad entre el tiempo del discurso y el de la historia, mientras que diversos acontecimientos periféricos representan un sin número de temporalidades, un ejemplo es *El arca rusa* (Aleksandr Sokurov, 2002) que presenta al espectador un plano secuencia de un recorrido por el Hermitage, un importante palacio ruso que es hoy un museo, donde un diplomático del siglo XIX, guía a un cineasta contemporáneo a través de la historia de Rusia. Es fundamental aclarar que dentro del plano secuencia presentado, se realizan constantes elipsis temporales para mostrar así los diferentes momentos de la historia, sin embargo el personaje que guía al espectador por el museo conserva la unidad temporal y espacial con el tiempo de la historia.

-Se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso: Como ya se ha dicho, el tiempo de la historia a diferencia del tiempo del discurso, es el de los sucesos que pueden ocurrir simultáneamente a los diversos personajes y en diferentes lugares, mientras que el tiempo del discurso es el cómo se cuentan dichos sucesos en el film, y muchas veces, presentan al espectador, uno de los muchos sucesos que ocurren dentro de la historia, dejando de lado la simultaneidad, y presentando cada uno en orden lineal. Para efectos de la representación del tiempo real, se requiere mostrar al espectador, la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, el **plano secuencia** y la **multivisión**, al presentar al espectador una pantalla dividida, donde pueden observarse situaciones, que aún cuando no conservan la unidad espacial, ocurren en el mismo instante en el tiempo; así, el espectador puede ver una serie de sucesos que ocurren al mismo tiempo, y en diferentes lugares en una sola duración temporal, que puede no sólo igualarse el tiempo del discurso con el tiempo de la historia, sino además, igualar esta duración con la

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

del film. Ya han sido mencionados varios ejemplos de plano secuencia por lo cual me detendré a mencionar algunos de éstos para efectos de la multivisión; como pueden ser: Time Code (2000) de Mike Figgis, o bien el fragmento de Kill bill (2003) de Quentin Tarantino donde Elle Driver (papel interpretado por Daryl Hannah, entra al hospital para matar a *The bride* (el personaje de Uma Thurman).

-Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso: las relaciones al movimiento y las relaciones a la estructura narrativa, cuya función sea modificar la naturaleza del tiempo.

-Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso: Lo cual asegura al espectador la fidelidad a la temporalidad de los acontecimientos narrados, y deja de manifiesto uno de los principales usos de la representación del tiempo real, llevar al espectador a una identificación muy cercana con el flujo del tiempo en un momento determinado de los personajes. Puede observarse este eterno presente en películas con largos planos secuencias como *El proyecto de la bruja de Blair*, de Dan Myrick (1999) y Eduardo Sanchez, que no están del todo filmadas en tiempo real, pero que utilizan los elemento mencionados para conformar en largos planos secuencias la tensión en el espectador al respecto de los acontecimientos en tiempo presente, otro ejemplo como ya dijimos, son casos mas específicos, como *La tarea*, ó *Tiempo real*.

Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato

Todo lo anterior, nos lleva a la conclusión de que la representación del tiempo real, implica la negación de cualquier alteración del flujo del tiempo, ya sea por medio de cortes, elipsis, cambios de vestuario, de escena o puntos de vista de la cámara.

3.3.2.- LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL EN LA TELEVISIÓN

Mencionamos que el tiempo real en televisión ocurre tanto en el directo como en el diferido, dadas las particularidades de cada forma televisiva se observan características especiales de la representación del tiempo real en cada caso, desglosaremos a continuación estas características.

En el caso televisivo, el surgimiento del propio medio, trajo consigo la representación del tiempo real al ofrecer la posibilidad de capturar y transmitir simultáneamente un acontecimiento. Las características que ya mencionáramos del tiempo real en una transmisión en directo, que en un inicio fueron inherentes a la transmisión televisiva, requieren en la actualidad, de signos indiciales del proceso de transmisión,

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

pues el espectador televisivo es receptor de transmisiones que pueden ser en directo, diferidas o una combinación de ambas. En todos los casos, la representación del tiempo real se verá sujeta a las mismas modalidades que esta sujeta la representación cinematográfica:

- El tiempo dramático es igual al tiempo diegético
- El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción
- El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso

Con las modificaciones inherentes a la naturaleza del medio, que expresaran estas formas de representación de formas particularmente televisivas, cosa que no implica que ninguna forma del tiempo real haya sido heredada de la representación cinematográfica. A continuación se desglosarán estas formas de representación temporal, en los casos en que se hable de formas ya estudiadas en el apartado referente al cine, se harán únicamente las aclaraciones pertinentes, y se le sugerirá al lector que consulte esa manifestación de la representación del tiempo real en el apartado dedicado a éste. Para una mayor comprensión del tema, se dividirá las características de la representación del tiempo real en las relativas al directo y al diferido:

La representación del Tiempo real en la transmisión en directo

En su libro *Introducción a la realización televisiva*, Jaime Barroso García menciona una doble posibilidad del relato en directo, previsible o imprevisible, que tiene cierto paralelismo con el guión de ficción; es decir, “aquel en que conocemos exactamente el acontecer y las relaciones a desarrollarse ante las tele cámaras y el guión de no ficción o informativo, en el que tan solo podemos prever ciertos aspectos parciales”³⁹². Barroso García señala que el directo previsible puede encontrarse en “adaptaciones teatrales grabadas y emitidas en directo”³⁹³, transmisiones de espectáculos desde el propio escenario en que se desarrollan, donde se conoce el contenido y lo que se espera, verá el espectador a cuadro, que el relato directo imprevisible trata de los acontecimientos que se desarrollan en el momento que están siendo capturados y que no se rigen por un guión específico en sí mismos. En cualquiera de los casos, podemos considerar que existe la representación del tiempo real en el directo televisivo, siempre y cuando los contenidos de éste tengan las siguientes características:

-El tiempo dramático es igual al tiempo diegético: Entendemos que en una transmisión en directo, el tiempo diegético es el de los acontecimientos al interior de la pantalla televisiva, mientras que el tiempo dramático es la duración de dicha

392 Jaime Barroso García, *Op. cit.*, p. 118
393 *Ibidem*, p. 118

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

transmisión. Ésta manifestación del tiempo real tuvo su primera aparición con la televisión en directo de los primeros años, y en la actualidad, se manifiesta en los programas de **telerealidad**, que encontraron parte de su encanto en la oferta de “sin cortes”; así como algunas transmisiones en directo, como **acontecimientos oficiales** (acontecimientos ceremoniales transmitidos en directo muchas veces, en cadena nacional, o en distintos países simultáneamente, como el funeral de John F. Kennedy, la ceremonia del 15 de septiembre, etc.), o **grandes sucesos noticiosos** (que se logran retransmitir a varias partes del mundo mientras ocurren, como el atentado del 11 de septiembre a las Torres Gemelas, el asesinato de Colosio o el asesinato de John F. Kennedy). La igualdad durativa entre estas dos dimensiones temporales, se manifiesta de la siguiente manera:

-Prescindir de cortes comerciales: El principal requerimiento de esta igualdad durativa, es la no existencia de comerciales que contengan un universo diegético diferente al de la transmisión; es decir, comerciales grabados que corten el flujo de los acontecimientos en pantalla, como es el caso de *Big Brother*, en México el único programa que incluyó en su formato esta adecuación durativa, donde jamás había un corte a comerciales y las marcas participantes, aparecían constantemente en escena. Lo mismo ocurre en los casos de los **acontecimientos oficiales**, un extremo de este formato es el *Canal del Congreso*, que transmite sin cortes comerciales, las asambleas ordinarias y extraordinarias que se llevan a cabo a lo largo del día, y en ocasiones, la cobertura de **algunos grandes sucesos noticiosos**, como el atentado del 11 de Septiembre a las Torres Gemelas.

-Plano secuencia: En el caso de la televisión en directo, se utiliza principalmente el **Plano secuencia con un movimiento constante de la toma**, y el **plano secuencia con cámara en mano**, aunque la transmisión televisiva se hace a tres cámaras, el plano secuencia no conforma la totalidad de la transmisión, únicamente un gran fragmento de tiempo, en el caso de la igualdad durativa entre tiempo dramático y tiempo diegético, cuando no se conserva unidad de espacio, es decir, la acción se desarrolla de un lugar a otro, la cámara acompaña a ésta sin realizar ningún corte, como ocurre en algunos programas en vivo en un estudio, y el conductor se traslada a un lugar diferente al estudio habitual.

-Secuencia con unidad de sonido: La televisión en directo no está exenta del montaje, sólo en directo, específico de la transmisión televisiva, se realiza tal como explica Barroso García “con el auxilio de la mesa de mezclas en la misma sala de realización del estudio”³⁹⁴, en sincronía con la evolución espacio-temporal de la acción,

394 *Ibidem*, p. 430

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

de modo que, está condicionado al flujo temporal de la realidad que captura. En el montaje televisivo en directo, el espectador está acostumbrado a ver un cambio constante de puntos de vista de una acción que se desarrolla mientras, éste la mira, pues constantemente se desarrolla una selección de imágenes de la acción que sucede en la realidad, y ocurre con el proceso siguiente:

El realizador recibe diversas imágenes simultáneamente (según el número de cámaras de que disponga), que a su vez pueden modificar -a su requerimiento- el encuadre, modificando su campo visual, ya sea por movimientos (sobre su eje o de desplazamiento o variando la óptica de captación). El realizador de las múltiples variedades elegirá una de ellas para su puesta en antena (salida al aire o video registro).³⁹⁵

Así es como, aún cuando el espectador reciba una unificación discursiva de imágenes, el referente primordial de la temporalidad presente, será la unidad de sonido; mientras la secuencia sonora de una conversación, o situación conserve verosimilitud temporal, el espectador observa los diferentes encuadres como cambios de puntos de vista y no de tiempo, pues tiene la seguridad de que la transmisión en vivo, guarda su referencia con la temporalidad real, aún cuando cambien las tomas, así se genera una secuencia de diversos planos que conserva una unidad temporal de sonido que representa la temporalidad real; tal es el caso de transmisiones de **acontecimientos oficiales**, como la ceremonia del 15 de Septiembre, donde constantemente se escucha la *voz en off* de un comentarista que a veces, se encuentra en un estudio, y que relata los sucesos y las diversas tomas que se ofrecen del evento.

-Secuencia con unidad de espacio: La unidad de sonido durante la secuencia se complementa, a veces, con la unidad de espacio, aún con los cambios de toma, el espectador identifica el flujo continuo de tiempo por la unidad de espacio, en el caso de formatos de telerrealidad, la toma se realiza a más de una cámara y la unidad espacial hace que perdure la línea temporal, como es el caso de *Big Brother*; o bien el caso de programas en vivo transmitidos en estudio, donde se muestran diferentes puntos de vista del conductor o conductores a cuadro.

-Secuencia con unidad de acción: El complemento final de las secuencias anteriores, es la secuencia con unidad de acción, principalmente en el caso de una transmisión a varias cámaras como lo fue *Big Brother* colocadas en diferentes lugares de la casa estaban encargadas de conservar la unidad de acción de los participantes, así, si un participante caminaba de una habitación a otra, la toma

395 *Ibidem*, p. 431

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

cambiaba de acuerdo a su movimiento para conservar una unidad de acción por encima de la unidad de espacio.

Reloj contador: Frecuentemente en programas en vivo realizados en estudio, como noticieros, o programas de revista, se coloca un reloj en algún ángulo de la pantalla que indica la hora, la aparición de éste, deja claro que el paso del tiempo del espectador, es el mismo que en el universo diegético que observa.

El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción:

En los principios de la televisión, cualquier transmisión se desarrollaba completamente en directo, y la cámara fungía únicamente, como un medio de registro de una acción donde el tiempo de la transmisión era igual al de la acción, con el desarrollo de los medios televisivos, el directo televisivo adquirió particulares formas de montaje, que no dejaron de lado esta igualdad durativa entre el tiempo de la transmisión y el tiempo de la acción, lo que ocurrió fue, que esta acción comenzó a aparecer fragmentada a cuadro, como se mencionó antes, se intercalaron diversas imágenes de una realidad elegidas simultáneamente a ésta, y transportadas al universo diegético, conformando la totalidad de la transmisión. La columna vertebral de la transmisión contiene un tiempo de la acción; es decir, un tiempo de los conductores, camarógrafos, productores, y en sí, de toda una producción televisiva, que se desarrolla durante toda la transmisión, pero no aparece continuamente, de modo que el tiempo diegético está conformado por una diversidad de tiempos diegéticos pertenecientes a momentos extraídos del directo y de los grabados, alternándose la acción en el programa en directo con el tiempo de los cortes comerciales, y la inserción de cápsulas y entrevistas grabadas.

De acuerdo al formato del programa transmitido, la igualdad durativa entre el tiempo diegético y el de la acción, es intercalada con una o más estructuras narrativas que pueden, o no conservar dicha relación, por lo tanto, el medio ha tenido que valerse de varios signos para señalar al espectador, la diferencia entre la diegesis principal y la diversidad diegética que se alterna con ésta:

-El texto *en vivo*: Una forma de expresar esta igualdad durativa, ha sido colocar el texto *en vivo* en alguno de los ángulos de la pantalla, para señalar al espectador, que la temporalidad de las acciones, ocurren en algún lugar, al mismo tiempo que éste las observa, y lo guía además, en identificar la relación entre lo que sucede al momento transmitido, y lo que se presenta en diferido, a modo de complementar lo que se comenta en vivo. Un ejemplo en televisión abierta de ésta forma de representación del tiempo real, es el programa *Muévete*, transmitido los fines de semana por el canal 2 de la cadena Televisa.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

-Reloj contador: En el directo televisivo, el mismo reloj funge como indicio del paso del tiempo diegético, indicador de la adecuación durativa entre el tiempo de la acción y el tiempo diegético, a modo que el espectador pueda comparar el flujo temporal en la diégesis, con las acciones en la misma. Programas de revista como *Hoy*, de la cadena Televisa, o su competencia *Venga la alegría* de TV Azteca son ejemplos de esta forma de representación temporal.

-El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso:

En el caso de transmisiones en vivo, se entiende por tiempo de la historia, aquel que fluye en el presente continuo de la transmisión, mientras que el tiempo del discurso, es la forma en que el flujo de los hechos se presenta durante la transmisión en directo, para lograr esta expresión de la temporalidad real, se recurre a las siguientes formas de representación del tiempo:

-Prescindir de cortes comerciales: Para lograr la adecuación durativa entre tiempo de la historia y tiempo del discurso, se requiere también, la anulación de cortes comerciales que contengan un universo diegético distinto, que su sólo existencia genera una brecha temporal entre el tiempo del discurso y el tiempo de la historia, *Big Brother*, la primera emisión de *La academia*, o la transmisión continua del *Canal del Congreso*, se perfilan como ejemplos fundamentales de esta premisa, puesto que ninguno éstos, incluye cortes comerciales en sus transmisiones, en el caso de los dos primeros ejemplos los concursantes dentro de la casa de *Big Brother*, o la escuela de *La academia*, que consumían constantemente, productos de diversas marcas, o bien realizaban actividades completamente relacionadas con una marca en específico, mientras que en el caso del *Canal del Congreso* en televisión de paga, se elimina la participación de anunciantes porque el espacio al aire está dedicado al uso de la Federación, ya que se pretende que cualquier televidente que lo sintonice conozca a las decisiones que toman los servidores públicos representantes de la población, los diputados y senadores en el Congreso de la Unión.

-Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.- En televisión, como ya se dijo, se manifiesta la unidad de tiempo y la unidad de espacio por medio de las formas ya mencionadas, para la adecuación durativa entre el tiempo diegético y el tiempo dramático, **el plano secuencia y la secuencia con unidad de sonido, unidad espacio y unidad de acción, (ver pags 207-208)**

-Se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso: Esto es posible por medio de la **multivisión** en combinación con el **plano secuencia y la secuencia con unidad de sonido, unidad espacio y unidad**

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

de acción. Ejemplos del uso de la multivisión para representar la simultaneidad del tiempo de la historia, son los programas *Big Brother* o *Ventaneando*; en el primer caso, la transmisión de *Big Brother* se realizaba por la cadena SKY de televisión de paga en seis canales, en uno de ellos, se presentaban varias pantallas que pertenecían cada una a un canal desde donde se transmitía lo acontecido en aquella casa, el espectador podía elegir el canal en que se presentaran acontecimientos de su mayor interés; este canal manifestaba la simultaneidad de los sucesos dentro de la casa a través de cuatro pantallas que capturaban la acción en diferentes lugares. En el caso de *Ventaneando*, que sucede en vivo, al momento de corte a comerciales se presentan al espectador cuatro pantallas, cada una hace una toma cerrada a cada uno de los conductores en escena, de modo que aparecen a cuadro al mismo tiempo las expresiones de los cuatro, lo que en el transcurso del programa no es posible ya que se presentan tomas alternadas del diálogo entre éstos. La posibilidad de la multivisión enriquece el tiempo diegético sin necesidad de alterar la adecuación durativa de éste con el tiempo dramático y el tiempo de la acción, permitiendo que acontecimientos que ocurren simultáneamente, pero en lugares distintos, sean vistos por el espectador, en el caso ya mencionado.

-Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso: evitando las relaciones al movimiento y las relaciones a la estructura narrativa, cuya función sea modificar la naturaleza del tiempo.

-Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso: En el caso de la televisión en vivo, ofrece la posibilidad al espectador de una experiencia temporal de simultaneidad, al estar conciente de que esta presenciando una temporalidad que fluye tal como fluye su experiencia temporal del presente. La representación del eterno presente, se logra evitando muchas de las **relaciones al movimiento** y de las relaciones a la estructura narrativa, en el primer caso, **la aceleración de la imagen**, el **ralenti**, el **frame stop** ó la **mutación metamorfosis**, en el caso de las **relaciones a la estructura narrativa**, el **flash back**, el **montaje o edición**, y **la elipsis**. A modo de que ninguna de estas alteraciones, modifique la idea de presente continuo que se desarrolla en el tiempo a modo del presente vivencial.

-Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato:

Estas alteraciones incluyen, como ya se mencionara, cualquiera de las **relaciones al movimiento** y muchas de las **relaciones a la estructura narrativa**, pues el uso de alguna de éstas puede alterar la representación del tiempo real, convirtiendo el

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

producto en una forma de representación distinta del tiempo. Al evitar estas alteraciones, se recurre a formas de las **relaciones a la estructura narrativa** como el **plano secuencia**, la **multivisión**, o la **secuencia con unidad de sonido, unidad espacio y unidad de acción**. En el caso de la televisión, el seguimiento rígido de un sólo plano secuencia no está tan profundamente marcado como en el cine, pero el directo televisivo, hace de la dirección de cámaras que se realiza en el momento de los hechos, una diversidad de puntos de vista que presentan al espectador, una extracción mediada de un hecho que ocurre en vivo.

La representación del Tiempo real en la transmisión diferida o grabada: En estos casos, se hace una fusión entre la representación del tiempo real en el directo televisivo con las ya mencionadas formas de representación del tiempo real en el cine, en sí, parte de las mismas características, la posibilidad de llevar al espectador audiovisuales grabados, permiten que se incluyan otras formas de ficción además de las que ya se conocen para el diferido, tomemos en cuenta primeramente, que un programa diferido, puede presentarse como la grabación tal cual de un programa en directo, en este caso, los códigos de representación del tiempo real, serán los mismas que nos ocuparon anteriormente, en adelante nos concentraremos en las formas de representación del tiempo real para los audiovisuales diferidos que ofrecen formatos específicos, los cuales, no tienen nada que ver con una transmisión en directo, grabada y retransmitida tal cual en otro momento.

El tiempo dramático es igual al tiempo diegético:

Esto es, como ya dijimos, que el tiempo de la transmisión televisiva, es decir una hora, hora y media etcétera, es igual al tiempo que ocurre al interior de esta transmisión, al tiempo representado en pantalla, hecho que logra llevarse a través de los siguientes códigos:

-Una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión: Generalmente, las transmisiones grabadas que ofrecen la igualdad entre tiempo dramático y tiempo diegético incluyen cortes comerciales, la implementación de cortinillas constantes antes de éstos cortes, subrayan la separación entre el universo diegético de cada uno de los cortes comerciales y el universo diegético de la transmisión. Piénsese en el caso de la transmisión televisiva de películas realizadas en tiempo real o en programas de entrevista, donde la entrevista fluye en el tiempo presente del entrevistador y el entrevistado durante toda la transmisión.

-Reloj contador: El incorporar un reloj que marque el paso del tiempo a lo largo de una transmisión grabada lleva al espectador siempre a una referencia temporal,

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

y pone de manifiesto la carga emocional que tiene el tiempo en la transmisión, un ejemplo es la serie 24, en donde constantemente aparece un reloj contador que lleva la cuenta del paso del tiempo. En el caso de esta serie, éste deja de lado los cortes a comercial, de modo que, también separa el tiempo diegético de la serie del tiempo diegético de los comerciales; aún cuando cada temporada de la serie dura 24 horas sin cortes comerciales, no dura 24 episodios en el tiempo dramático, sin embargo, la intención de la misma es crear la idea de que en realidad esto sí pasa, el espectador separa ambos universos diegéticos, y considera la adecuación temporal que existe a cuadro, únicamente en los tiempos de transmisión de la serie.

-Plano secuencia: (ver representación del tiempo real en televisión en directo, página 213)

-Secuencia con unidad de sonido: (ver representación del tiempo real en televisión en directo, página 213)

-Secuencia con unidad de espacio: (ver representación del tiempo real en televisión en directo, página 214)

-Secuencia con unidad de acción: (ver representación del tiempo real en televisión en directo, página 214)

-El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción:

Puede verse en programas televisivos, donde se ofrece que todas las acciones ocurridas fueron planeadas para suceder en un tiempo equivalente al tiempo de la acción de los personajes, es decir; la duración de cualquier acción que se desarrolle en pantalla, es exactamente la misma que si dicha acción fuera desarrollada por los espectadores, así se asegura que el tiempo en que el personaje llega de su casa a su trabajo, o prepara el almuerzo, es el tiempo que en realidad tardaría para realizar estas acciones, de modo que los tiempos necesarios para realizar una acción determinada no son omitidos, esta cualidad de la representación del tiempo real en la televisión diferida, se da de las siguientes formas:

-Reloj contador: Para el caso de la adecuación durativa entre el tiempo diegético y el tiempo de la acción, también la aparición del reloj contador, muestra que el tiempo fluye tal cual, el tiempo vivencial del espectador, sirve a éste como referencia constante de la duración de las acciones siempre y cuando, se logre verisimilitud en la relación que existe entre el tiempo que señala el reloj y las acciones realizadas, éste fungirá como un signo útil para dar la idea de la igualdad entre tiempo diegético y tiempo de la acción. En algunos casos, como las últimas temporadas de la serie 24, la implementación del reloj contador permite disfrazar algunas manipulaciones tempo-

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

rales en la acción donde se denota la falta de verosimilitud en la adecuación durativa que se ofrece, de modo que, las acciones del personaje en el tiempo diegético, no refieren directamente a la temporalidad real, pero el uso del reloj contador acopla la dilatación, o contracción temporal que exista para mantener el ritmo de la historia, funcionando como una herramienta para la representación de un tiempo real, que no se da de hecho. Así mismo, una forma de validar repeticiones que surgieron de un programa en vivo es la implementación de un reloj que dé la hora durante la transmisión del programa, como sucede en el canal 28 (*cadena 3*), que durante las noches, incorpora la hora exacta en la transmisión de la repetición de ciertos programas

-El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso:

Muchas de las formas de representación del tiempo real, ya mencionadas, se fusionan para la adecuación durativa del tiempo del discurso y el tiempo de la historia en la transmisión diferida.

-Una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión: Que en este nivel es fundamental, para que el espectador separe el flujo temporal del universo diegético del relato transmitido y el flujo temporal del universo diegético de cada uno de los cortes comerciales, en una estructura narrativa fragmentada como es la televisiva.

-Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia: (ver representación del tiempo real en televisión en directo, página 216) un ejemplo es, *El rincón de los sabores* que se transmite en canal 11, o *Primer plano*, transmitido en el mismo canal.

-Se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso: (ver representación del tiempo real en televisión en directo) como ocurre en *Primer plano*, transmitido por canal 11, o *Tercer grado* por canal 2, ambos programas grabados que representan la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso a través de la **multivisión**, la **voz en off** y diversos **movimientos de cámara**, o bien, la primera temporada de la telenovela *Rebelde* transmitida también por canal 2, donde al volver de comerciales, mostraban en una cortinilla tres o cuatro imágenes de la acción de los personajes en diferentes partes, y luego, se centran en una sola regresando a la narración de la telenovela.

-Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso: (ver representación del tiempo real en televisión en directo, página 216)

-Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso: (ver representación del tiempo real en televisión en directo, página 217)

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

-Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato: La televisión en diferido, deberá dejar de lado cualquiera de las relaciones al movimiento y algunas de las relaciones a la estructura narrativa, para expresar el flujo del tiempo, de acuerdo a los códigos de representación descritos antes.

La representación del Tiempo real en transmisiones con dos o varios universos diegéticos:

En un medio como la televisión, de carácter completamente no lineal, las formas de representación del tiempo real se verán manifiestas fundamentalmente, en aquellas transmisiones en vivo, o grabadas que intercalan en su transmisión universos diegéticos diferentes, cada uno, con sus propias características temporales, regidos por un universo diegético que busca la representación del tiempo real, y funge como la columna vertebral de los demás universos diegéticos y de las demás manifestaciones del tiempo, no necesariamente como tiempo real. En estos casos, se observa que además de los cortes comerciales se desarrollan universos diegéticos distintos en el propio tiempo de la historia, que son siempre escenas del pasado, que sirven para redundar en una información determinada, o dar pie a un comentario. En este caso, la columna temporal principal puede estar en directo o diferida, pero fundamentalmente se presentará bajo una intencionalidad de eterno presente adecuada a la representación del tiempo real.

La idea de flujo temporal real se busca aún con las alternancias de tiempos diegéticos capturados, para ser transmitidos a la par que el directo en pantalla e independientemente de los cortes comerciales, que ocurre generalmente en algunas modalidades de reality show como: *Confianza ciega*, diversos programas de revista como *Hoy*, ciertos programas con un estilo de zapping, que se llenan de imágenes recicladas de otros programas, resumiendo los momentos importantes de la semana, o el día que van desde el resumen de *Big Brother*, hasta programas de espectáculos como *Ventaneando*, o informativos compuestos por una gran variedad de noticieros televisivos transmitidos casi a toda hora.

Desglosaremos a continuación, algunas de las formas para que dicha alternancia fluya en combinación con la representación del tiempo real, bajo los mismos criterios de representación ya mencionados:

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

-El tiempo dramático es igual al tiempo diegético:

-Una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión: En este caso atañe no solo a los cortes comerciales sino, además, a la diferenciación entre el universo diegético de una imagen grabada y aquel que fluye al momento de la transmisión en vivo; algunas de las formas para esta separación son las siguientes:

- **Cortinillas sonoras:** Principalmente, en programas de revista o noticieros, la implementación de un sonido determinado indica al espectador que habrá un cambio de temporalidad, o un cambio de tema que funge como un corte dentro del mismo flujo temporal, pero conserva la unidad de la acción.
- **Cortinillas visuales o audiovisuales:** La presencia de una animación, o un texto determinado que indica el cambio a un universo diegético distinto; en el caso de los programas de revista las llamadas *notas*; en el caso de los noticieros, los *reportajes*.
- **Cambio de textura de la imagen:** Una imagen con apariencia granulada distinta, o colores distintos para diferenciar aquello que se presenta grabado y retomado de una realidad anterior que fluye en vivo, mientras el espectador observa.

-**Reloj contador:** En el caso de programas de revista o noticieros, donde aparece a modo de un reloj que marca el horario, el programa está siendo transmitido a las 9:15 en el reloj que aparece constantemente a cuadro, en algunos de los ángulos de la pantalla marcan las 9:15. Es notoria la función de éste para manifestar la igualdad entre el tiempo dramático y el tiempo diegético, en un programa en vivo donde se alterna con fragmentos grabados por ejemplo, se retoman algunas escenas del mismo programa, que fueron grabadas en días anteriores y se omite la aparición del reloj de aquel momento en un recuadro, para manifestar la constante igualdad del tiempo diegético con el tiempo dramático, aún con la aparición de otros universos diegéticos

-**Multivisión:** Un ejemplo constante aparece en los programas de espectáculos, o programas de revista, donde al recibir la llamada en vivo de alguien para ser entrevistado, se divide la pantalla compartiendo el universo temporal de la transmisión, con imágenes de archivo de la persona entrevistada, o con una imagen en vivo de la misma.

-**Unidad sonora o voz en off:** El presentador en vivo relata los acontecimientos en imágenes grabadas, fungiendo su voz como el indicador temporal del flujo del tiempo en el presente. En estos casos, se utiliza una forma de *flashback* televisiva, donde la imagen pertenece a un momento pasado, pero se logra una unidad sonora de la voz en off,

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

-El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción:

En transmisiones que combinan el directo con el diferido, se señala constantemente al espectador el tiempo que fluye en momento presente, aún por encima de la fusión de varios universos diegéticos de las siguientes formas:

-**Unidad sonora o voz en off:** A efectos de la adecuación durativa entre el tiempo diegético y el tiempo de la acción, la voz del presentador sobre las imágenes grabadas, da también al espectador, la idea de que la presencia del conductor o conductores, sirve como testigo del flujo constante del tiempo de la acción.

-**Reloj contador:** Funge como testigo también de la adecuación durativa del tiempo diegético con el tiempo de la acción al permanecer constantemente a cuadro, aún cuando en pantalla aparezcan imágenes en diferido, o imágenes en directo.

-El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso:

Aún cuando en la transmisión de un audiovisual en directo, entrelazan audiovisuales en diferido, durante su desarrollo, es difícil asegurar que existe la posibilidad de una adecuación durativa entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, algunas de las formas siguientes, dan vida a forma de representación:

-**Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.**- En este caso, tal como lo mencionáramos en cine, la columna vertebral de la transmisión se desarrolla las más de las veces en vivo, bajo una misma unidad de tiempo y de espacio, aún cuando las diferentes temporalidades periféricas manifiesten temporalidades del pasado en cortes de toma para ir a las imágenes de un acontecimiento; que ocurrió en el pasado y la nota sobre el mismo acontecimiento, se puede conservar la unidad de tiempo y espacio en el tiempo de la historia, si se regresa con el mismo encuadre del conductor en vivo o se mantiene la *voz en off* del conductor sobre una imagen grabada, o se utiliza la multivisión en una pantalla dividida que enlaza dos espacios que ocurren simultáneamente, se encuentra en el uso de éstas técnicas, reiteradores del flujo del tiempo en la transmisión en vivo, tratando de hacer presente siempre la existencia de un espacio determinado, del estudio, desde donde se realiza la columna vertebral de una transmisión en vivo.

-**Se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso:** Principalmente por algunas de las relaciones a la estructura narrativa ya mencionadas como el plano secuencia, la multivisión y muchos de los movimientos de cámara como el paneo o la toma panorámica. Sitúan al espectador en la simultaneidad de acontecimientos que ocurren en un espacio determinado. Estas formas

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

de representar la simultaneidad ubican al espectador primordialmente al momento de cambio de universo diegético de regreso de una nota, de comerciales etc. Por ejemplo, el final del programa de revista *Venga la alegría*, transmitido por canal 13 y el principio del programa, *Poker de reinas*, que unen sus señales a través de una pantalla dividida donde los conductores de *Venga la alegría* se despiden y reciben a las conductoras de *Poker de reinas*.

-Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso: En estos casos, la columna vertebral de la transmisión televisiva, encaja con las características ya mencionadas, en relación al eterno presente en el tiempo del discurso, aún cuando constantemente alterne con momentos capturados del pasado que pueden, o no, contener alteraciones temporales que estén lejos de la representación del tiempo real.

-Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato. (ver representación del tiempo real en televisión en directo, página 217)

3.3.3.- LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL EN VIDEO

Para un análisis de la representación del tiempo real en video recordemos las seis manifestaciones fundamentales del video, las cuales difieren en la forma como el espectador experimenta el contenido audiovisual presentando. En cada caso se manifiesta la representación del tiempo bajo características particulares, una similares entre sí mientras otras, completamente distantes, estas seis manifestaciones del video serán divididas en dos grupos, en cada uno, el lector podrá encontrar las que tienen más parecido, no solo técnico, sino también de contenido y de estética de la representación del tiempo real. Partiendo de estos dos grandes grupos analizaremos las formas de representación del tiempo real de acuerdo a las cualidades ya conocidas de adecuación durativa entre los diversos niveles de manifestación temporal en los medios audiovisuales:

Primer grupo:

El primer grupo estará compuesto por aquellas manifestaciones del video donde interviene de alguna manera, el cuerpo del espectador, o el cuerpo del artista, ya sea en el espacio y el tiempo de la captura o posterior a esta, de modo que incluye:

- Obras donde el video participa como forma de registro de una acción efímera (*video performance*)

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

- Obras donde el video es parte de una instalación-video escultórica, donde el televisor es tratado como un objeto tridimensional que se relaciona con otros objetos y elementos del entorno
- Instalaciones llamadas por Josu Rekalde-Izagirre “Mixed media”, donde participan distintas disciplinas artísticas en la creación de la obra, que buscan que el espectador contemple la obra como una totalidad y no por la individualidad de cada disciplina.

Observaremos cómo se hace uso de la representación del tiempo real, para efectos de estas tres manifestaciones del video, bajo las características ya mencionadas para efectos de la representación del tiempo real en video:

El tiempo de la expresión es igual en duración y en velocidad al tiempo del contenido.

-**El tiempo dramático es igual al tiempo diegético:** Que se logra gracias a una forma primordial de las relaciones a la estructura narrativa, y técnicamente con muchas de las relaciones a la temporalidad real:

Plano secuencia, (en cualquiera de sus formas): En el caso del video performance, que en un principio fue sólo una herramienta para registrar una acción efímera en sí misma, el uso del plano secuencia resultó no solo la forma más inmediata de resguardar la totalidad de una expresión artística, sino además, la que respetaba en su totalidad dicha expresión, ya que es sabido por los profesionales de la imagen, que cualquier manipulación al momento del registro de la acción, podría alterar la recepción de dicha acción en el futuro e infringirle un sentido que no había sido planeado para la obra artística.

Feed back: Es utilizada en **performance, instalaciones escultóricas o mixed media**. Al enfocar con una cámara un monitor de televisión, la imagen se multiplica infinitas veces, en los casos en que el artista, o el espectador participan al ser tomados por la cámara también siendo expuestos a la repetición infinita de su imagen y sus movimientos en el tiempo, su participación crea el tiempo diegético y el tiempo dramático, asegurando la igualdad durativa a dos dimensiones temporales que existen en función de la participación con el medio.

Tiempo retardado o time delay: Un efecto similar, se logra con la participación del espectador, o del artista en un circuito cerrado donde una, o varias cámaras toman las acciones de los participantes de un performance, o una instalación y transmiten una imagen retardada unos segundos, de dichas acciones. Este tipo de instalaciones confrontan al espectador con su propia idea de sí mismo y de presente, pero conservan la adecuación durativa entre el tiempo del discurso y el tiempo diegético que se

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

está formando continuamente con la participación de los espectadores, o los artistas, dependiendo cual sea el objetivo de la obra; puede tratarse de un performance con un circuito cerrado de video, o de una instalación. Josu Rekalde-Izagirre, menciona un ejemplo de una instalación bajo este rubro, en el año de 1970:

Michael Golberg presentaba en Vancouver la instalación *Roun on its side*, basada en un retardo de cuarenta segundos entre la imagen captada por la cámara y la reproducida por el televisor, permitiendo a los visitantes contemplar sus movimientos inmediatamente precedentes, reviviendo cuarenta segundos después su pasado inmediato.³⁹⁶

Directo: Mencionamos más arriba que la idea de directo en el caso de la instalación y el performance es muy diferente al directo televisivo, pues en relación al video, el directo requiere de un circuito cerrado que permita la transmisión inmediata en una pantalla de lo que está siendo capturado por la cámara. En este circuito cerrado, se captura una determinada temporalidad real que aparece instantáneamente manifiesta en uno o varios monitores, confrontando a los participantes con su propia temporalidad y con la de los sucesos que observa en la realidad y al mismo tiempo, en una pantalla. Esto puede manifestarse en un performance con circuito cerrado o una instalación como ocurre en *TV Cello* de Nam Jun Paik, donde la violoncelista Charlotte Merman interpreta una pieza en un cello compuesto por diversas televisiones, mientras su imagen es proyectada en las mismas gracias a un circuito cerrado en directo.

Diferido: Para efectos de este grupo, la más común manifestación del diferido será el video performance, en el cual, mientras se incluyan las relaciones ya mencionadas al momento de la captura de la imagen, se asegura que el tiempo dramático es igual al tiempo diegético.

- *El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción:*

Reloj Contador: En el videoarte puede aparecer en la obra de manera implícita en el contador propio de la cámara que realiza la captura como parte de un performance grabado, o en pantalla en el caso de una instalación, la presencia de un reloj contador representa la relación entre el tiempo de la acción capturada y el observado en pantalla, tomando en cuenta que muchas de las veces su presencia es simbólica y es importante poner particular atención para identificar, si se trata de una forma de representación de la temporalidad real, o una forma de simbolizar tiempo o temporalidad, dada la multifacética expresión que se da a las imágenes en el videoarte.

396 Josu Rekalde Izaguirre, *Op, cit*, p. 109

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

Evitar cortes temporales en la toma: Esta forma de representación temporal manifiesta la realidad temporal de la acción y no deja duda de la relación equidistante entre el flujo de tiempo en pantalla y el flujo del tiempo en la acción, como veremos, será un elemento fundamental en cualquiera de nuestras tres manifestaciones video, ya se trate de un video-performance, o de una forma de instalación.

Plano secuencia: Como complemento a la adecuación durativa entre el **tiempo dramático** y el **tiempo diegético**, el plano secuencia asegura al espectador, que ocurre lo mismo con el tiempo de la acción, y que puede observarse primordialmente en el video performance.

Feed back: El uso de esta **relación a la estructura narrativa** asegura que no existe manipulación alguna al representar el **tiempo de la acción**, la participación del artista, o el espectador en la acción capturada y la inmediata corroboración de que ésta fue totalmente capturada reiterando que el tiempo capturado, es exactamente, el que fluye al momento de la acción

Tiempo retardado o time delay: el observar una acción retrasada unos cuantos segundos, sin alteración alguna no sólo implica el registro inmediato del tiempo, sino además, la posibilidad de observar la transformación del **tiempo de la acción en tiempo diegético** a partir de ser capturada y transmitido por un medio.

Directo: Incluyendo las características anteriores, en un circuito cerrado que muestra en directo acciones que ocurren en el mismo lugar, o en otro, se observa una relación equidistante entre el tiempo diegético y el tiempo de la acción, el directo funge como un testigo de la realidad y la sucesión de acontecimientos de la misma, por tanto del flujo del tiempo.

Diferido: Ocurre lo mismo con el diferido, ya sea para efectos del performance, o alguna de las mencionadas formas de instalación, de incluir las **relaciones a la estructura narrativa** ya mencionadas, puede entonces encontrarse en estas formas del video, la representación del tiempo real.

-El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso:

Tratándose del video performance y de la instalación video. Encontramos las siguientes formas de representar la igualdad entre **tiempo de la historia** y **tiempo del discurso**

Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Relaciones a una temporalidad real: El directo, el diferido, el **tiempo retardado** o **time delay**, el **Feed back** y la **unidad de tiempo y unidad de espacio** en el tiempo

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

de la historia. Generalmente, el tiempo de la historia se compone de acuerdo al flujo de la acción, en el caso de una instalación video, el espectador de la obra, participa activamente con sus acciones tomadas por una cámara en un circuito cerrado, dado que son dichas acciones en interrelación con el circuito cerrado las que construyen el tiempo diegético, sus dos dimensiones temporales; el **tiempo de la historia** y el **tiempo del discurso**, se unen conformados por dicha acción.

Circuito cerrado: El circuito cerrado, es también, un participante importante en la construcción de esta igualdad durativa que permite la constante retroalimentación de cómo una acción y una temporalidad real, son representadas por el medio video, complemento fundamental de la mayoría de relaciones a una temporalidad real mencionada anteriormente

-Se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Multivisión: La multivisión, se expresa en la obra de artevideo en diversos monitores, o bien con una pantalla dividida en un único monitor que se subdivide en diversas pantallas. En el caso del video performance dicha multivisión puede usarse en combinación de tomas diversas en directo, que conserven las cualidades ya mencionadas para la representación del tiempo real.

Simultaneidad en la trama electrónica: Esta forma de relación a la estructura narrativa, ha sido utilizada primordialmente en el video, y puede ser usada a modo de variante de la **multivisión** para manifestar la simultaneidad del tiempo de la historia, en el tiempo del discurso.

Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso: (ver representación del tiempo real en el cine, página 156)

Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso: Dado que el tiempo del discurso, es el cómo se cuentan, o narran los acontecimientos al observador, conservar la idea de eterno presente en este nivel, implica dejar de lado cualquier relación que altere la velocidad, o la duración del tiempo de la acción, de modo que puede preservarse la temporalidad real tal como está sucediendo tanto al momento de la captura como al momento de la proyección. En el caso del **video performance**, el uso de las **relaciones a la estructura narrativa** como el **plano secuencia**, la **simultaneidad en la trama electrónica**, el **feed back** y la **multivisión**, son formas en que se puede mantener la idea de que lo que ocurre en pantalla sucede constantemente en el presente. **Evitar cualquiera de las relaciones al movimiento o relaciones a la estructura narrativa** que alteren el ritmo, la velocidad, o el sentido del tiempo de

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

la acción capturada, resulta en un trabajo que conserva la constante de presente al momento de ser observado, en el caso de las **instalaciones**, también la intervención de las distintas formas del **circuito cerrado** y las **relaciones a una temporalidad real** reincidenten en generar la idea de un presente, que fluye, que se consigue gracias a la búsqueda de una adecuación durativa entre el **tiempo de la acción** que ocurre al exterior de la imagen en movimiento, el **tiempo dramático** y el **tiempo diegético**, que se manifiesta finalmente, en un tiempo del discurso que al evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, ofrece al espectador la experiencia de un flujo temporal unidireccional, a manera de eterno presente, tanto para el video performance, como para cualquiera de las manifestaciones de instalación video.

-Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato: (ver representación del tiempo real en cine, página 211)

Segundo Grupo

El segundo grupo está integrado por aquellas manifestaciones en que el video es el único medio por el que se comunica una idea o mensaje, donde el espectador, únicamente puede acceder a estos contenidos a modo similar que el de cine o televisión, estando frente a una pantalla; en este grupo están incluidas:

- Obras artísticas donde el contenido del video, es el único integrante de la obra de arte.
- Videomusical (forma televisiva del video, heredera de sus formas de representación temporal)
- Spot o comercial de televisión (también formato televisivo que alberga la mayoría de las experimentaciones visuales, propuestas por los artistas de las décadas de los 60's, 70's y 80's para el video-arte)

En adelante, examinaremos el modo en que se puede representar el tiempo real en estos tres casos, observaremos una gran similitud entre estas formas del video y el cine para efectos de la representación del tiempo real:

-El tiempo de la expresión es igual en duración y velocidad al tiempo del contenido:

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

El tiempo dramático es igual al tiempo diegético: mencionábamos ya el gran parecido que se encontrará entre éstas manifestaciones del video y el cine en tiempo real, así las herramientas recurrentes, serán las **relaciones a la estructura narrativa** ya mencionadas:

Plano secuencia: En sus tres formas (ver representación del tiempo real en el cine, página 207-208)

Diferido: En el caso específico de estas tres manifestaciones del video, el diferido es una constante en la construcción del contenido de los mismos, recordemos que en el caso del videoarte, éste puede entenderse como una forma de presente enlatado o bien como una posibilidad para la manipulación técnica, mientras que para los casos del spot televisivo y el videomusical, regresamos a la idea que se tiene de éste para televisión, una captura de acontecimientos que se prepara para ser transmitida en un tiempo posterior al que fuera capturada, aún cuando la acción es la misma, realizar una captura de una acción, o acciones que será vista por los espectadores posteriormente, la particular intencionalidad de cada uno de los casos en el uso del diferido es distinta. Específicamente en el caso del videoarte, el diferido, de la mano del circuito cerrado, forma parte de una de las **relaciones al tiempo fiel** que manifiesta el flujo temporal real de las acciones capturadas, mientras que en los casos de spot y videomusical, el diferido sólo formará parte manifiesta de la igualdad durativa entre el **tiempo dramático** y el **tiempo diegético**, si se logra manifestar una duración exactamente igual de éstos por medio de otras formas narrativas, es decir, no se puede decir que el diferido por sí sólo asegure la adecuación durativa entre **tiempo dramático** y diégesis.

Directo: En el caso específico del videoarte o de los spots televisivos llamado menciones, se realizan dentro de un programa de televisión. cuando se muestra, tal cual, una acción determinada.

-El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción

Dado que tanto el videoarte como el videomusical y el spot televisivo, son presentados casi siempre en diferido, y por tanto, en un tiempo anterior al tiempo que son presentados para el espectador, la forma en que se consigue representar la idea del flujo temporal real, requiere eliminar del campo de visión cualquier alteración en el ritmo, la velocidad y la duración de las acciones al momento de ser capturadas, que se logra por medio de muchas de las relaciones ya mencionadas:

Plano secuencia: (Ver representación del tiempo real en el cine, página 209) como es el caso de *Sweet light* (1977) de Bill Viola.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

Reloj contador: En estas tres manifestaciones del video la aparición de un reloj contador puede formar parte de la estructura narrativa ya sea un video de arte o de un videomusical; mientras que en el caso del comercial televisivo, esta forma de representación del flujo real del tiempo se usa para aludir a la importancia de la temporalidad. En 1999, *Pegaso PCS*, una empresa de telefonía celular, lanzó una campaña promoviendo el “pago justo por segundo”, en uno de sus comerciales se muestra una pantalla dividida; de un lado, el usuario de la competencia, del otro, el usuario *Pegaso*, debajo de ambos, aparece un reloj contador que se supone corre a partir de que se realiza el cobro de la llamada, así se demuestra que mientras el reloj contador del usuario de la competencia corre en cuanto éste marca, el reloj contador del usuario *Pegaso* no inicia el conteo hasta que la llamada entra; otro comercial de la misma campaña presenta un reloj contador, o cronómetro que de igual modo, con la pantalla dividida, se detiene en cuanto el usuario *Pegaso* cuelga, mientras que muestra como el de la competencia no se detiene hasta concluir un minuto, aún cuando dicho usuario terminara su llamada por celular mucho tiempo antes. Las acciones de ambos usuarios, se presentan a cuadro de modo que además de aparecer ambos cronómetros, aparece un plano secuencia de una toma fija de cada usuario que reitera la adecuación durativa entre el tiempo que se desarrolla en el comercial y el tiempo de la acción de los personajes o individuos que aparecen a cuadro. Claro está que tratándose de un comercial televisivo nos referimos a un universo ficcional, donde se busca reiteradamente la manipulación del espectador, no se puede creer que la velocidad de los cronómetros, es la de un cronómetro real ya que puede estar acelerada, o dilatada para efectos de conveniencia del vendedor, sin embargo, la totalidad del audiovisual funge como representación de un supuesto tiempo de la realidad medido con un cronómetro. Recordemos que para que exista una representación del tiempo real no es una captura inocente de la temporalidad de un acontecimiento de la realidad, pues generalmente se apela en muchos casos mas al efecto de verosimilitud, es decir, a que parezca real, que a que en verdad lo sea.

-El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso.

Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia: (ver representación del tiempo real en cine, página 210)

Se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso: Además de las formas ya mencionadas el uso de la **Multivisión** y la **simultaneidad en la trama electrónica** permiten recuperar un sin número de desarrollos temporales a nivel del plano, de modo que sin necesidad de cortes, se pueden presen-

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

tar simultáneamente acontecimientos que no ocurren en el mismo espacio, aunque sí en el mismo tiempo. Un ejemplo de esto es el video *Sugar Water* de Cibo Matto, que muestra un plano secuencia con la pantalla dividida donde aparecen dos chicas, una que se levanta de la cama, otra que se va a dormir. El plano secuencia de la chica que se va a dormir cuenta su día en una secuencia invertida que en un momento se entrelaza con el día de la chica que se levanta; aún cuando intervienen secuencias invertidas, la velocidad y la duración del flujo temporal no se altera. Un ejemplo donde interviene también la multivisión y el plano secuencia, es el videoarte de Zbig Rybczynski *New Book*, donde a nueve pantallas se observan los acontecimientos simultáneos que ocurren en una cuadro.

-Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso: (ver representación del tiempo en cine, página 211) lo cual excluye cualquier trabajo de videoarte donde se ralentiza, o acelera el tiempo, o videos musicales o comerciales televisivos con una estructura narrativa basada en la economía, o dilatación del tiempo.

Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso: (ver representación del tiempo real en el cine, página 211) que puede verse tanto en los comerciales pegaso PCS ya mencionados, como en el video musical *Sugar Water* de Cibo Matto o el video arte *New Book* (1975) de Zbig Rybczynski.

-Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato. (Ver representación del tiempo real en cine, página 211)

Las condiciones aquí expuestas para la representación del tiempo real son las que pudieron registrarse por medio de la observación de diferentes productos audiovisuales y tratan de proporcionar al lector un panorama general de esta forma de representación del tiempo. A continuación, se incluye el cuadro que contiene cada una de las cuatro características para la representación del tiempo y señalando las formas que se utilizan en cada medio, como en los cuadros anteriores, se marca con un asterisco el medio que utiliza la forma de representación temporal, o la relación audiovisual señalada y se deja en blanco cuando esa forma de representación temporal no sea utilizada por ese medio. En este caso se

divide la televisión en tres partes, a modo que se encentra una columna para televisión en directo, un para televisión en diferido y una más para transmisiones televisivas en que mezclen varios universos temporales, desarrollándose en directo con la inclusión de largos fragmentos grabados.

LA REPRESENTACION DEL TIEMPO REAL.

Los siguientes cuadros, muestran las diferentes manifestaciones del tiempo real en el cine, la televisión y el video, de acuerdo a las tres cualidades fundamentales de la expresión de la temporalidad real en los medios audiovisuales, las adecuaciones durativas entre el tiempo dramático y el tiempo del discurso, el tiempo del discurso y el tiempo de la acción, y el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. La última de estas manifestaciones *Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato*, es consecuencia lógica de la existencia de las tres mencionadas adecuaciones durativas, y se menciona únicamente como anexo del tercer cuadro. En la columna de la derecha, se podrán encontrar también, las diferentes adecuaciones de la narrativa audiovisual propuestas por García Jiménez en su libro *Narrativa audiovisual*, y su uso, o ausencia para cada forma de representación del tiempo real en los medios que nos ocupan, señalado con un asterisco en la columna correspondiente a cada medio.

Cuadro 5A: Adecuación durativa entre el tiempo dramático y el tiempo del discurso

TIPOS DE ADECUACION DURATIVA	REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL	CINE	TV EN DIRECTO	TV DIFERDIO	TV DIRECTO/ DIFERIDO	VIDEO GRUPO 1 (video performance, instalación y mixed media)	VIDEO GRUPO 2 (video arte, video musical, spot televisivo)	RELACIONES AUDIOVISUALES	
El tiempo dramático es igual al tiempo diegético	Secuencia con unidad de sonido		*	*	*				
	Secuencia con unidad de espacio		*	*	*				
	Secuencia con unidad de acción		*	*	*				
	Prescindir de cortes comerciales		*						
	Una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión		*	*	*				
	Plano secuencia: -Plano secuencia con cámara fija -Plano secuencia con un movimiento constante de la toma -Plano secuencia con cámara en mano	*	*	*	*	*	*		Relaciones a la estructura narrativa
	Multivisión		*	*	*				
	Cortinillas Sonoras		*	*	*				
	Cortinillas visuales o audiovisuales		*	*	*				
	Voz en off		*	*	*				
	Feed back					*			
	Simultaneidad en la trama electrónica								
	Tiempo retardado o time delay:					*			
	Montaje televisivo EN DIRECTO O GRABADO		*	*	*				
	Montaje -Montaje acelerado -Montaje paralelo -Montaje alterno								
	Encadenado								
	Flashback				*	*			
	Elipsis								
	Escena								
	Secuencia		*	*	*				
	Plano								
	Tiempo ralentizado							Relaciones al movimiento	
	Fijación de fotograma o frame stop								
	Tiempo acelerado								
	Mutación metamorfosis								
	Directo		*	*	*	*	*	Relaciones al tiempo fiel	
	Diferido		*	*	*	*	*		
	Directo		*	*	*	*	*	Relaciones a una temporalidad real	
	Diferido		*	*	*	*	*		
	Tiempo retardado o time delay								
Feed back					*				
eloy contador		*	*	*					

Cuadro 5B: Adecuación durativa entre el tiempo diegético y el tiempo de la acción

TIPOS DE ADECUACION DURATIVA	REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL	CINE	TV EN DIRECTO	TV DIFERIDO	TV DIRECTO/DIFERIDO	VIDEO GRUPO 1 (video performance, instalación y mixed media)	VIDEO GRUPO 2 (video arte, video musical, spot televisivo)	RELACIONES AUDIOVISUALES	
El tiempo diegético es igual al tiempo de la acción	Evitar cortes temporales en la toma	*				*		Relaciones a la estructura narrativa	
	Texto en vivo		*						
	Plano secuencia: -Plano secuencia con cámara fija -Plano secuencia con un movimiento constante de la toma -Plano secuencia con cámara en mano	*	*	*	*	*	*		
	Multivisión	*	*	*		*			
	Cortinillas sonoras								
	Cortinillas visuales o audiovisuales								
	Voz en off					*			
	Feed back						*		
	Simultaneidad en la trama electrónica								
	Tiempo retardado o <i>time delay</i> :						*		
	Montaje televisivo EN DIRECTO			*					
	Montaje -Montaje acelerado -Montaje paralelo -Montaje alterno								
	Encadenado								
	Flashback				*	*			
	Elipsis								
	Escena								
	Secuencia								
	Plano								
	Tiempo ralentizado							Relaciones al movimiento	
	Fijación de fotograma o frame stop								
	Tiempo acelerado								
	Mutación metamorfosis								
	Directo			*			*	*	Relaciones al tiempo fiel
	Diferido						*	*	
	Directo			*			*	*	Relaciones a una temporalidad real
	Diferido						*	*	
	Tiempo retardado o <i>time delay</i>						*		
Feed back						*			
Reloj contador			*	*	*	*	*		

Cuadro 5C: Adecuación durativa entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso

TIPOS DE ADECUACION DURATIVA	REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO REAL	CINE	TV EN DIRECTO	TV DIFERIDO	TV DIRECTO/ DIFERIDO	VIDEO GRUPO 1 (video performance, instalación y mixed media)	VIDEO GRUPO 2 (video arte, video musical, spot televisivo)	RELACIONES AUDIOVISUALES	
El tiempo de la historia es igual al tiempo del discurso	Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia	*	*			*	*		
	Representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso	*	*			*	*		
	Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso	*	*	*		*	*		
	Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso	*	*	*	*	*	*		
	Prescindir de cortes comerciales		*						
	Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia			*	*				
	Se busca representar la simultaneidad si del tiempo de la historia en el tiempo del discurso			*	*				
	Una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión			*	*				
	Plano secuencia: -Plano secuencia con cámara fija -Plano secuencia con un movimiento constante de la toma -Plano secuencia con cámara en mano	*	*	*	*	*	*		Relaciones a la estructura narrativa
	Multivisión	*	*	*	*	*	*		
	Cortinillas Sonoras			*	*				
	Cortinillas visuales o audiovisuales			*	*				
	Voz en off			*	*				
	Feed back						*		
	Simultaneidad en la trama electrónica	*				*	*		
	Tiempo retardado o <i>time delay</i> :					*			
	Montaje televisivo EN DIRECTO O GRABADO			*	*				
	Montaje -Montaje acelerado -Montaje paralelo -Montaje alternó								
	Encadenado								
	Flashback					*			
	Elipsis								
	Escena								
	Secuencia			*					
	Plano								
	Tiempo ralentizado							Relaciones al movimiento	
	Fijación de fotograma o <i>frame stop</i>								
	Tiempo acelerado								
	Mutación metamorfosis								
	Directo				*	*	*	*	Relaciones al tiempo fiel
	Diferido				*	*	*	*	
	Directo				*	*	*	*	Relaciones a una temporalidad real
	Diferido				*	*	*	*	
Tiempo retardado o <i>time delay</i>						*			
Feed back						*			
Reloj Contador				*					
Evitar aquellas alteraciones que recurran a la dilatación o condensación del tiempo para representar el mismo, en el desarrollo del relato.		*	*	*	*	*	*		

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Esta tesis surgió del interés de estudiar el fenómeno de la representación del tiempo real en los medios audiovisuales: el cine, la televisión y el video. La investigación aquí presentada partió de la comprensión del fenómeno del tiempo para disciplinas como la filosofía o la física, para llegar a las características de la representación del mismo en algunas artes; buscando así, tener los suficientes elementos para proponer una definición del término tiempo real aplicable a su relación con los medios audiovisuales, y reconocer sus características conformadoras al momento de llevar a la representación audiovisual este concepto.

Inicié las investigaciones de este proyecto, con la idea de que el término tiempo real, utilizado indistintamente, tanto para designar formas narrativas en medios audiovisuales, como para referirse al tiempo que fluye entre un usuario y un medio interactivo, parecía estar lejos de poder encontrar manifestación en cualquiera de los medios audiovisuales estudiados, pues éstos no presentaban las características suficientes para llevar al espectador una idea del tiempo real que tiene como usuario de medios interactivos como la computadora o el videojuego.

En este sentido, tenía que existir una manifestación del fenómeno del tiempo real en proyecciones cinematográficas, videográficas, o televisivas, y de haberlo, habría posiblemente una definición para el entonces creciente uso del término tiempo real en éstos medios. Parecía posible que la representación del tiempo en la narrativa de la imagen en movimiento expresara cualidades de la representación del tiempo real, muy diferentes a las de los medios interactivos, que tenían de apoyo para la creación de representaciones verosímiles de la experiencia del tiempo, la propia interactividad y la relación que forma ésta entre el usuario y el aparato.

Se consideró la posibilidad de que la creciente mención del término tiempo real, en los medios audiovisuales reflejara una forma de representación de los fenómenos experimentados por el usuario de medios interactivos, pero el avance en la investigación, dio paso a la idea de que esta forma de representación del tiempo tendría que tener algún antecedente propio del medio audiovisual en que era difundida, lo cual implicaba la posible existencia de expresiones audiovisuales anteriores a la compu-

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

tadora y el video juego, que fungieran como antecedentes a la representación del tiempo real en los mismos medios audiovisuales.

De este modo, inició una búsqueda de datos suficientes para entender lo que sucedía en los medios audiovisuales, que constantemente se autodefinían como realizados en tiempo real, o completamente en tiempo real, o bien en tiempo real, sin cortes y sin censura... Con el objetivo de hallar los orígenes de la representación del tiempo real en cine, televisión y video, para poder comprender de dónde surgía la idea de esta forma de representación; si había surgido como respuesta al creciente apogeo de los medios interactivos, o fue producto de un fenómeno presente desde los orígenes del cine, que se manifestó en la búsqueda de formas de representación del tiempo que parecían revelar cierta intencionalidad de representar el tiempo y la imagen en su flujo y ritmo temporal real.

Al final de este proceso de investigación se encontró lo siguiente:

1.- Que las dimensiones temporales en que se dan los códigos de representación del tiempo para las artes de estructura narrativa, fueron heredadas a los medios audiovisuales, que los adaptaron a su propia estructura.

2.- La intención de capturar el flujo real del tiempo y el fenómeno expresivo producto de dicha intención, surgió mucho antes de que aparecieran los medios interactivos y la pantalla en tiempo real; antes del término mismo.

3.- Algunos de los antecedentes fundamentales para la representación del tiempo real, pueden encontrarse a lo largo de la historia del cine.

4.- Las cualidades técnicas de la televisión y el video, imprimieron a la representación del tiempo real características únicamente posibles en éstos medios, determinadas por la posibilidad del directo y los circuitos cerrados, siendo estas manifestaciones más cercanas a la experiencia de temporalidad real que el cine.

5.- El término tiempo real, es posterior a su representación en los medios audiovisuales, pues surge con la aparición del radar y las reflexiones en torno a las cualidades técnicas del mismo.

6.- De acuerdo con los presupuestos de McLuhan, todo medio influye en la ideología de la sociedad que lo resguarda y contiene las estructuras de representación y funcionamiento del medio que le precede, de modo que la necesidad contemporánea de la representación del llamado tiempo real, responde tanto al entorno de inmediatez que se vive con la nueva embestida de los multimedios interactivos, como a la carga milenaria de estructuras de representación temporal, que delatan la preocupación humana por el tiempo y la ambición por conservar el instante. Por lo que el

CONCLUSIONES

asentamiento del término tiempo real para referirse a la representación del mismo en los medios audiovisuales que hasta aquí nos ocupan, es una expresión de la experiencia de usuarios, que en todo el mundo están familiarizados con la interactividad y su fascinante contenido de inmediatez.

7.- La recurrencia actual de la representación del tiempo real en medios audiovisuales es un reflejo de la necesidad de capturar el presente que fluye, la negación de la duración a cambio de la obsesión por capturar, una y otra vez, la experiencia del presente.

En mi opinión, el panorama presentado en esta investigación esclarece muchas de las crecientes lagunas que tienden a formarse en un término utilizado a diferentes niveles, que parece responder a diversas características; el acercamiento a esta particular forma de representación del tiempo en los medio audiovisuales es, desde mi punto de vista, una importante base para la comprensión de los medios de comunicación y su influencia en nuestra conciencia del tiempo.

Puede decirse, que la rapidez con la que los medios digitales vienen desarrollándose, lhace que estén más cerca de nuestra conciencia, a modo que nos hacemos uno con los medios actuales. Computadoras, reproductores de audio, acceso ilimitado a Internet donde quiera que estemos, video juegos, teléfonos celulares, mini reproductores de DVD, que parecen tener la facultad de hacerse parte de nuestro propio cuerpo, de ser una extensión temporal y espacialmente tan cercana, que metafóricamente son nuestros oídos, ojos y piel; esto implica más economía de tiempo, ya no es la misma la distancia, ni el tiempo en situaciones tan simples como enviar una carta sin necesidad de ir al correo, por medio de Internet, o encontrarte “siempre en casa,” por medio del teléfono móvil que llevamos casi pegado al cuerpo. Los límites de separación espaciales se hacen relativamente más borrosos, porque la búsqueda de las innovaciones en comunicación, se encaminará a eliminar los espacios, eliminando las distancias entre nosotros y el medio, cosa que finalmente repercutirá en la naturaleza de nuestra conciencia, internamente existe una línea tan delgada entre el tiempo del aparato y el propio, entre la distancia recorrida y la economizada por el uso de un medio, que la conciencia duda de esta diferencia, duda de ésta delgada línea y en ocasiones actúa como si no existiera.

La supresión del espacio influirá en la disminución del tiempo; la convivencia con estas nuevas tecnologías, que día a día, nos convierten en emisor y receptor simultáneo en el mismo tiempo y espacio, pues constantemente emitimos y recibimos mensajes casi en el mismo momento, sin tener una posición pasiva en esa relación, constantemente nos lleva como sociedad a la interiorización de las cualidades temporales propias de los medios con los que conviven. Una vez concretado esto, parece

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

que se vivirá un tiempo simultáneo basado en la recolección constante de los instantes, donde se llevará la rapidez a sus más grandes consecuencias: el tiempo de respuesta se volvería ínfimo, casi simultáneo, casi real. Posiblemente, la jerarquización de los sentidos hacia lo visual dará paso a lo vicario, a la ampliación de las más sensaciones posibles, a la construcción de realidades más verosímiles en relación a la experiencia del tiempo, de ahí la representación del tiempo real como parte de la apuesta por la hiperrealidad, que está más allá de lo real, que parece real, sin nunca haber tocado la realidad ni haber surgido en ella, sin tener un origen material demostrable. He aquí parte de la importancia del análisis de la representación del tiempo real, porque vivimos un momento de búsqueda constante por la representación perfecta de lo real: televisión digital, alta fidelidad, sonido digital, animación 3d, ilustración digital, todo hacia la realidad en la representación, un sin número de apuestas por la experiencia de realidad, por la sensación de lo real, por la creación de lo real.

La primera embestida de los medios interactivos, llegó al grueso de la sociedad en 1976, cuando Apple sacó al mercado la primera computadora doméstica; que fue de la mano con las telecomunicaciones, la llave del desarrollo de tecnologías de comunicación y visualización. Con ella llegó la primera embestida de la interactividad, centrada en la comunicación multidireccional entre emisores y receptores, así como en el control que el participante individual tiene sobre la experiencia.

Este proceso, caracterizado por un diálogo constante entre el operador y el sistema, implicaba que el usuario y el sistema compartirían el mismo tiempo; la experiencia del estímulo respuesta trajo consigo la convivencia cotidiana con la temporalidad vicaria, la del tiempo compartido centrada en la sensación del eterno presente. Luego el video juego, llegó a suficientes usuarios como para interiorizar poco a poco en éstos un tiempo compartido con la máquina; los usuarios de los videojuegos controlaban por primera vez, las acciones que veían en pantalla, el espacio y el tiempo compartidos implicaban una actividad tanto física como mental; se requerirá de una participación activa en una lucha que, en apariencia sucede en el presente, está ocurriendo, es inmediata y está estimulando no sólo la mente y la visión, si no el cuerpo; conformando un tiempo construido de instantes compartidos entre el juego y el usuario, donde aparentemente nada pasaría sino fuera por éste. Finalmente Internet llegaría para eliminar distancias con un tiempo sin límites, que fluye como la realidad al interior del cyber espacio, como si no existiera la real distancia, millones de usuarios a nivel mundial permanecen cerca, los unos de los otros, copartícipes de una realidad mundial alterna. La concepción temporal, resultado de la llegada de todos éstos medios, es la de un tiempo inmediato y simultáneo, representado en los diversos audiovisuales como tiempo real.

CONCLUSIONES

Si con las bases que se tienen de esta investigación, se generaran análisis más profundos sobre las cualidades de la representación y la experiencia del tiempo real en éstos y muchos más multimedios, posiblemente se encontraría que se está gestando una nueva jerarquización de los sentidos, donde el tacto y el oído recuperan prioridad, lo que revelaría la concepción del tiempo que está por venir y las bases de esta idea. Reconozco que no es motivo de esta investigación profundizar en los medios mencionados, pero considero que sí es deber del flujo de la misma dejar la puerta abierta para la investigación y comprensión de los medios que siguieron a los audiovisuales de los que me ocupó, así como sembrar en el lector, un cierto interés por la gama de posibilidades que existen para la investigación, que quedan como continuación necesaria, al haber conocido la construcción y los antecedentes de un término que se instauró en el futuro de los medios audiovisuales, pero que se gestó sin nombre en sus inicios, hecho que hace de su construcción el principal interés; considero a la idea de McLuhan, que los usos y la convivencia presentes con diversos multimedios como: las computadoras, teléfonos celulares, reproductores de audio, Internet o video juegos, forman y estructuran la preponderancia y jerarquización de nuestros sentidos, y de este modo, crean una próxima idea de tiempo que presenta una riqueza enorme, en el campo de investigación sobre la experiencia del tiempo real en los herederos directos de los medios audiovisuales, los multimedios, considero además que la investigación presente, es una base que deja la puerta abierta para siguientes investigaciones.

Particularmente, creo que concluída esta tesis, la visión y la interpretación que tengo de un producto audiovisual ha cambiado diametralmente, este largo viaje por el tiempo como materia expresiva para la construcción de lo audiovisual es para cualquier apasionado de la imagen en movimiento, un descubrimiento de las múltiples posibilidades creativas de la manipulación temporal a través de antecedentes, opiniones, ideas y clasificaciones del tiempo a nivel teórico y práctico, tanto desde las artes como en los medios. Este trayecto reconstruyó mi mirada, ahora hay fórmulas y construcciones audiovisuales que me son evidentes, en el proceso, dudaba si la indagación en este tema, sería ya obsoleta para cuando por fin fuera leída por otros no tan implicados en el proyecto, pues desde los inicios reconocí, que se trataba de un tema nuevo que requería largo tiempo para ser estudiado y que mis avances tal vez serían muy lentos comparados con los vertiginosos cambios en los tres audiovisuales que estudio y así durante esta investigación, pude ver como la programación televisiva cambiaba una y otra vez proponiendo nuevos productos bajo el término tiempo real a los millones de espectadores diarios, cómo también las soluciones para el video

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

musical eran replanteadas y nuevos eventos de videoperformance fluctuaban entre el tiempo real y la interactividad, muchos conocían el término, muchos lo abordaban, y sin embargo, poco a poco fui observando que el tema no era viejo, porque también los diversos sectores que lo utilizaban, lo usaban indistintamente; para cuestiones técnicas, filosóficas, visuales, estéticas, pululaba el fenómeno pero sus características no eran claras, de modo que posiblemente, esta investigación alcanzaría a llegar en el momento adecuado, y hoy creo, que así fue; está a tiempo para resultar de utilidad a otros lectores, para que quién se acerque a ella logre también cambiar su mirada a los audiovisuales, su experiencia de ellos y principalmente en la práctica, su creación y construcción de mensajes, esta es centralmente su aportación y si consigue lograrlo, creo, fue concluída a buen tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Alcázar, Josefina,

La cuarta dimensión del teatro, -Tiempo, espacio y video en la escena moderna-
México, Instituto Nacional de Bellas Artes, Centro Nacional de Investigación,
Documentación e Información Teatral, Rodolfo Usigli, 1998, pp. 135

Arévalo Zamudio, Javier, Coord. Gral.

Pequeños detalles para grandes realizaciones –el proceso de producción de videos y programas educativos- México, Secretaría de Educación Pública, 1999, pp 91

Arnau, Joaquín,

72 voces para un Diccionario de Arquitectura Teórica, Madrid-España, Celeste Ediciones 2000 PP. 263

Armes Roy,

Panorama histórico del cine, Madrid, Fundamentos, 1974, pp. 274.

Asociación Interdisciplinar José de Acosta

(Reunión 1994 : San Lorenzo de El Escorial, Madrid),

El tiempo: tiempo, relatividad y saberes, Madrid, Ed. Universidad Pontificia Comillas, 1995, pp. 277

Aumont, Jaques,

La Imagen, Traducción López Ruíz Antonio, España, Ed. Paidós, 1992, pp. 336,
(Colección Paidós comunicación)

Barroso García, Jaime,

Introducción a la realización televisiva, España, Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1988, pp. 484.

BIBLIOGRAFIA

Baudrillard, Jean,

La Ilusión Vital, Madrid, Siglo XXI (España), 2002, pp.86.

Baudrillard Jean,

Contraseñas, Barcelona, Anagrama, 2002, pp. 93.

Beuan Paz, Guillermina,

Manual para elaborar trabajos de investigación documental, México, Editores Mexicanos Unidos, 1981, pp 124.

Bettetini, Gianfranco,

Tiempo en la expresión cinematográfica: La lógica cultural de los test audiovisuales, México, Fondo de Cultura Económica, 1984, pp. 403.

Briggs, Asa y Burke, Meter,

De Gutenberg a Internet –Una historia social de los medios de comunicación-
Traducción de Marco Aurelio Galmarini, Madrid, Ed. Taurus/ Santillana, 2002,
pp.425

Burns, Alan y Wellings, Andy,

Sistemas de tiempo real y lenguajes de programación, Tr. y revisión técnica César Llamas, Madrid, Mexico, Addison, 2003. pp. 806.

Calzada Echeverría, Andrés,

Diccionario Clásico de Arquitectura y Bellas Artes [1ª ed. 2003] Barcelona-España,
Ediciones del Serbal 2003 pp. 820

Cebrián Herreros, Mariano,

Información Audiovisual, Concepto, Técnica, Expresión y Aplicaciones, Madrid,
Editorial Síntesis, 1995 pp 520

Colombo Furio

Televisión: La realidad como espectáculo, Barcelona, Ed. G Gili, 1976, pp 107

Corripio, Fernando

Diccionario etimológico general de la lengua española, España, Ed. Burguesa, S.A.
1973 pp. 311

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Darley Andrew,

Cultura Visual Digital, -Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación-, España, Ed. Paidós, 2002, pp 333

Davies Paul,

Sobre el tiempo, -La revolución inacabada de Einstein- [1ª ed. En inglés 1995]
Barcelona Ed. Crítica, Grijalbo Mondadori, 1996, pp. 314

De la Torre Villar Ernesto y Navarro de Anda Ramiro

La investigación –bibliográfica, archivística y documental. Su método-, México, UNAM, 2003, pp. 342

Diccionario Enciclopédico Quillet,

México, Editorial cumbre S.A. 1978, 8vs.

Dorsch Friedrich [et al.]

Diccionario de psicología, España, Ed. Herder, 1985, pp.1030.

Eco Umberto y Calabrese Omar

Tiempo en la pintura, Madrid, Ed. Mondadori, 1987, pp. 254.

E. H. Gombrich,

La historia del Arte, Traducción, Santos Torroella, Rafael, [1ª ed. 1950] México, Ed. Diana y CONACULTA, 1995, pp 688

Estebes Calderón, Demetrio

Diccionario de términos literarios, Madrid, Ed. Alianza, 1996, pp 553

Feller Jean, Amar André, Becker, Raymond de [et. al]

La Psicología Moderna De Le A a La Z, Versión Española Juan José Ferrero, 1982, España, Ediciones Mensajero 4ª ed. [1ª E.d París], pp. 534

Felix Estrada, Alejandrom Oyarzabal Orueta Juan De y Velazco Hernandez

Mario, Lecciones de física, México, C.E.C. 1992, pp.541.

BIBLIOGRAFIA

Fernández Diéz, Federico, Martínez Abadía, José,
Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual
Barcelona-España, Paidós, 1999 pp.269

Ferrater Mora, José.
Diccionario de filosofía, España, Ed. Alianza, 1979 (vol. 4)
G.J, Whitrow, El tiempo en la historia, Barcelona, Ed. Crítica, 1990, pp.261

García Jiménez, Jesús,
Narrativa Audiovisual, Madrid, Ed, Cátedra, 1993, pp. 421.

García Pelayo y Gross, Ramón,
Pequeño Larousse Ilustrado, México, ed.Larousse, 1990, pp1663.

Gentile R. Héctor,
Del otro lado de la tv, -técnicas de grabación, edición y producción-; Córdoba,
Argentina, Ed. Brujas, 2000, pp. 284

Gonzáles Ochoa, César,
Apuntes acerca de la representación, México, Universidad Nacional Autónoma de
México, Instituto de Investigaciones Filológicas, 2001. pp 91 (cuadernillos)

González Pertusa, Florentino,
Diccionario Técnico de Expresiones Audiovisuales: actualización y unificación de
vocablos técnicos y científicos, Murcia España, Editorial Diego Marín, 1998, pp 271

Guasch, Anna María,
El arte último del siglo XX, [1ª Ed. 2000] España, Alianza Editorial, sexta edición,
2005, pp 597

Gregory, Richard L. (director) [et al.]
Diccionario Oxford de la mente, Versión Española, Cifuentes de Castro Irene,
Madrid; Ed. Alianza, 1995, pp.1234.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Greene, Brian,

El universo elegante -supercuerdas, dimensiones ocultas y la búsqueda de una teoría fina- Traducción García Gramilla Mercedes, Barcelona, Ed. Crítica; Planeta, 2001, pp 478.

Gubern, Román,

Historia del cine, Barcelona, Baber, 1988, vols 3, vol. 1

Gubern, Román,

Historia del cine, Barcelona, Baber, 1988, vols 3, vol. 2

Heller, Ágnes,

El hombre del Renacimiento, Tr. Francisco Ivars y Antonio Prometeo Moya, Barcelona, Ed. Península, 1980, pp. 458.

Huff M. Richard,

Reality Televisión, Westport, Connecticut , Ed. Praeger, 2006, PP.185,

Jameson, Frederic,

El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado, Barcelona, México; Paidós, 1991, pp 121.

Jodl, Friedrich,

Historia de la filosofía moderna: -Desde el Renacimiento hasta Schopenhauer-), Buenos Aires, Ed. Losada S.A. 1951, pp.582.

Jonson, Paul

Tiempos Modernos -La historia del Siglo XX desde 1917 hasta la década de los 80- Traducción Anibal Argentina, Javier Vergara editor, 1988 pp. 764

Kundera, Milan,

La insoportable levedad del ser, Traducción Fernando de Valenzuela, España, R.B.A. Editores, 1993, pp 316 (Colección Narrativa Actual)

BIBLIOGRAFIA

Langer K; Susan,

Los problemas del Arte –Diez conferencias filosóficas- [1ª ed. Español 1966] Buenos Aires, Ediciones Infinito, pp 183

Levis Diego,

La pantalla Ubicua –Comunicación en la sociedad digital- [1ª ed. Abril 1999] Argentina, Ediciones CICCUS (la Crujia) 1999 pp 235

Lippincott, Kristen, Eco Humberto, [et al.]

El tiempo a través del tiempo, Barcelona, Grijalbo Mondadori, 2000, pp 304

López Moroy, Manuel Elías,

Tiempo y Movimiento en Algunas Representaciones de las Artes Visuales, México D.F, UNAM/ENAP, 2003 PP. 158, [Tesis de Maestría (Maestría en Artes Visuales (Pintura)]

Love, Paul Van Derveer

Terminología de la Danza Moderna, Traducción Nogues Acuña Pastora Sofía, Argentina, 1964, Ed. EUDEBA Editorial Universitaria de Buenos Aires, pp. 132

Maisto Albert A.

Psicología, Traducción Ma. Elena Ortiz Salinas México Ed. Pearson Educación 2005, 12ª Ed. pp. 691

Martin, Marcel,

El lenguaje del cine, Barcelona, Gedisa, 1990, pp. 271.

Martin, Sylvia,

Videoarte, Londres, Los Ángeles, Madrid, París, Tokio, TASCHEN, 2006, pp. 94.

Martínez Aniceto, Constantino,

Video digital, Madrid, Anaya Multimedia, 2007, pp. 360.

Manovich, Lev,

El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital, Barcelona, México, Paidós, 2005, pp431.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Mcluhan, Marshall,

La comprensión de los medios como extensiones del hombre, Tr, R. Palazón, México, Diana, 1975, pp. 443

McLuhan, Marshall,

La Galaxia de Gutenberg –Génesis del Homo typographicus- Trad. Juan Novella, España Ed. Aguilar, 1980 pp. 410

McLuhan Marshal y McLuhan Erick,

Leyes de los medios –La nueva ciencia-, Traducción Juan José Urtilla, México, Alianza editorial y CONACULTA, 1990, PP. 267 (serie los noventa)

Mataix Loma, Carmen,

Newton, España, Ediciones del orto, [1º ed. 1995]
pp 93 (Colección. Filósofos y textos)

Meggs, Philip B;

Historia del Diseño Gráfico, Ed. Trillas 1998 [1ª Ed. en Español 1991] Impreso en México pp. 562

Mirzoeff, Nicholas,

Una introducción a la cultura visual, Traducción García Segura, Paula, España, Ed. Paidós, 2003, pp. 378 (Colección Arte y educación)

Morris Charles G. Maisto, Albert A.

Psicología, Tr. Ma. Elena Ortiz Salinas, México, Ed. Pearson Educación, 2005, 12ª ed, pp. 691

Oliver Houdé [et. al]

Diccionario De Las Ciencias Cognitivas -Neurociencia, Psicología, Inteligencia Artificial, Lingüística- Traducción Carlos R. Milinari Marotto, Argentina, Amorrortut, 2003 [1ª ed. Presses Universitaires de France, 1998] pp. 497

Paredes, Alberto,

Manual de Técnicas Narrativas –Las voces del relato- México Ed. Grijalbo, 1993 pp. 109

BIBLIOGRAFIA

Parker, Barry R.

El universo de Einstein: una obra indispensable para comprender la vida y las ideas del científico más importante del siglo XX, Tr. Fernando Álvarez del castillo México Ed. Aguilar [1ª Ed en Español abril del 2002]
[1ª Ed. Inglés año 2000 por Ed. Prometheus Books, 2000] pp. 324

Pavis, Patrice,

Diccionario del teatro -Dramaturgia, estética, semiología- tr. de la tercera ed. francesa por Jaume Melendres, [1ª. Reimpresión 1990] París Ed Paidós 1980 pp. 605

Perez Orina, José Ramón,

El arte del video, -Introducción a la historia del video experimental- España, Radio y Televisión española (RTVE) Ediciones del Serbal, 1991, pp 191

Parriault, Jacques,

Las máquinas de comunicar y su utilización lógica. Tr. Alicia Bixio, España, Editorial Gedisa, [1º Ed. Barcelona 1991] pp 229

Pignarre, Robert,

Historia del teatro, Traducción Francisco Javier, Buenos Aires, Eudeba, 1962, pp.

Reis, Carlos y M. López, Ana Cristina,

Diccionario de Narratología, Traducción de Marcos de Dios Angel, España, Ed. Colegio de España, 1996 PP. 262

Rekalde-Izagirre, Josu

Video: Un soporte temporal para el arte, Bilbao-España, Servicio Editorial Universidad del País Vasco, 1995, pp 142

Romaguera Ramió, Joaquín, Coordinación

Enciclopedia Ilustrada del Cine, [1º Ed. 1970] Barcelona, Madrid, Buenos Aires, Bogotá, Caracas, Lisboa, Quito, Río de Janeiro, México, Montevideo, Ed. Labor S.A., 197, 2º edición, 2 vols.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Rosenta M. y Lidin P; Director,

Diccionario de filosofía abreviado Ediciones Quinto Sol, S.A. México pp 527

Rubio Martín, María, de la Fuente Ballesteros, Ricardo y Gutierrez Florez, Fabian,
El comentario de textos narrativos y teatrales, Salamanca, Ed. Colegio de España,
1994, pp.

Russo, Eduardo A.

Diccionario de cine –Estética, crítica, técnica, historia-, [1ª Edición 1998] Buenos
Aires, Ed. Paidós, Marzo 1998, pp 313

Sempere, Antonio,

En tiempo real, la televisión al borde de un taque de nervios, San Vicente, Alicante:
Club Universitario, 2004, pp. 149

Shiner, Larry,

La invención del arte, -Una historia cultural-

[1ª Ed. En inglés 2001] Barcelona/Buenos Aires/México, Ed. Paidós 2004 PP. 476

Sobrino, José,

Diccionario Enciclopédico de Terminología Musical, México, Secretaría de Cultura,
Gobierno de Jalisco, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes 1ª Ed. 2000 pp. 527

Souriau, Etienne,

Diccionario Akal de Estética, Tr. de Ismael Grasa Ade, Madrid, Ed. Akal 1998, pp
1087, Colecc. Estética diccionarios

Small, Christopher,

Música, Sociedad y Educación, -Un exámen de la función de la música en las culturas
occidentales, orientales y africanas, que estudia su influencia sobre la sociedad y sus
usos en la educación- [1º ed. Español 1989] Consejo Nacional Para la Cultura y las
Artes, México, Ed. Alianza-, Colección Los Noventa Trad. Marta I. Guastavino, pp
228

BIBLIOGRAFIA

Stephen W. Hawking,
Historia del Tiempo -Del big-bang a los agujeros negros- Trad. Miguel Ortuño,
México Ed. Crítica. 1988. pp 245

Steven, Connor,
Cultura postmoderna -introducción a las teorías de la contemporaneidad-, Madrid,
Ed. Akal, 1996, pp. 199

Vilem, Flusser,
Hacia una filosofía de la fotografía, México, Trillas, 2004, pp.78.

Xirau, Ramón,
Introducción a la Historia de la filosofía, México, UNAM, 1998, pp. 495

Hemerografía

Gefer, Amanda,
“Putting Einstein to the test”, Sky and telescope –the essential magazine of astronomy-
Richard Tresch Fienberg (editor en jefe), 2005 número 110

Fuentes electrónicas

Aurora Boreal,
Dogme 95, [En línea], Aurora Boreal, centro de documentación sobre los
países nórdicos, (Sin fecha de publicación), <[http://www.mundofree.com/cine_](http://www.mundofree.com/cine_escandinavo/Dogme_95.html)
[escandinavo/Dogme_95.html](http://www.mundofree.com/cine_escandinavo/Dogme_95.html)> [Consulta diciembre de 2007]

DiariodeRuta.com
Foro artes e historia, [en línea], Foro diario de ruta, <[foro.diarioderuta.com/viewtopic.](http://foro.diarioderuta.com/viewtopic.php?t=25)
[php?t=25](http://foro.diarioderuta.com/viewtopic.php?t=25)>, [Consulta:12 de Octubre de 2007]

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Estivill Assumpció y Urbano Cristóbal,

Como citar recursos electrónicos, [en línea] Information World en Español (publicado en el número de septiembre de 1997) <<http://www.ub.es/biblio/citae-e.htm#arti>> [consulta 29 de Enero de 2008]

Fraguas, Marieta,

Fox se arriesga con “24” una serie en tiempo real, [En línea], Terra/Ocio/Televisión/Panorama tv, (2004), <<http://www.terra.es/ocio/articulo/html/oci12602.htm>> [Consulta Disiembre de 2007]

Fundación Wikimedia,

El incendio del Borgo, [en línea], wikibooks, <http://es.wikipedia.org/wiki/El_incendio_del_Borgo>, [consulta 9 de Enero de 2008]

Fundación Wikimedia,

Cabezas grotescas, [en línea], wikibooks, <http://es.wikipedia.org/wiki/Cabezas_grotescas>, [consulta 10 de Enero de 2008]

Fundación Wikimedia,

Philippe de Champaigne Still-Life with a Skull, [en línea], wikimedia commons, <http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Philippe_de_Champaigne_Still-Life_with_a_Skull.JPG>, [consulta 29 de Enero de 2008]

Fundación Wikimedia,

Historia digital del arte/ Arte gótico/ Pintura del trecento, [en línea], wikibooks, <http://es.wikibooks.org/wiki/Historia_digital_del_Arte/_Arte_g%C3%B3tico/_Pintura_del_Trecento>, [consulta 20 de Julio de 2007]

Islas, Octavio,

¡A favor de que estamos?, [En línea] Razón y Palabra, revista electrónica especializada en comunicación, <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/especial/bbrother/oislas.html>> [consulta 27 de Junio de 2008]

Kurz Andreas,

Éxito de la televisión en tiempo real –el doble placer de los reality shows-, [En línea], Etcétera, revista electrónica, (septiembre de 2003), <<http://www.etcetera.com.mx/pag59ne35.asp>> [Consulta Diciembre de 2007]

BIBLIOGRAFIA

La Butaca,

Nueve vidas, [En línea], La butaca, Revista en línea, Valencia España, 2008
< <http://www.labutaca.net/films/35/ninelives1.htm> > [Consulta 16 de Febrero de 2008]

Martínez, Eduardo, (Editor)

El presente es inalcanzable para el cerebro, [en línea] Tendencias 21: Revista electrónica de Ciencia, Tecnología, Sociedad y Cultura, 8 de Diciembre de 2004 <http://www.tendencias21.net/El-presente-es-inalcanzable-para-el-cerebro_a485.html> [consulta Enero de 2007]

Nacional Gallery of Art, Washington DC,

Moonrise over the Sea, [en línea], Nacional Gallery of Art,
<http://www.nga.gov/exhibitions/2001/spirit/02_fs.htm>, [consulta 29 de Enero de 2008]

Piscoya, Miguel,

Sábado una película en tiempo real (2003), [en línea], Cine encuentro, (Sábado 13 de Enero de 2007) <<http://www.cinencuentro.com/2007/01/13/sabado-una-pelicula-en-tiempo-real-2003/>> [consulta Diciembre de 2007]

Prada, Fabricio,

Tiempo real, [En línea], Tiempo real página Oficial, (sin fecha de publicación), <<http://www.tiempo-real.net/index2.htm>> [Consulta Diciembre de 2007]

Salanova Sanchez, Enrique Martinez,

Glosario de cine [en línea] <<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/glosariocine.htm>> Aula creativa, [consulta 23 de Febrero de 2008]

Sánchez, Noé Martín,

Una reflexión sobre el término audiovisual [en línea] 1º marzo de 2004, <http://www.nicenet.org/ICA/class/document_star.cfm?anID=080223121716> [Consulta 18 de Septiembre de 2007]

Universidad Carlos III de Madrid

Cómo citar bibliografía [En línea] Sección biblioteca y más, <http://www.uc3m.es/portal/page/portal/biblioteca/aprende_usar/como_citar_bibliografia> [Consulta 27 de Junio de 2008]

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Universidad Ciencias de la Informática

Guía de redacción de citas bibliográficas, [en línea] Universidad Ciencias de la Información,

< http://www.ucinf.cl/biblioteca/fra/tres_a.htm > [consulta 29 de Enero de 2008]

Filmografía

Altman, Robert (Director),

Cary Brokaw (Productor), Avenu Pictures Produccions (productora), (1992), El juego de Hollywood, (THE PLAYER), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 124 minutos

Anders Alison, Rockwell Alexandre, Rodríguez Robert, y Tarantino Quentin (Directores),

Lawrence Bender (producción) Miramax (productora), (1995), Cuatro cuartos, (Four Rooms), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 98 min.

Angelopoulos, Theo (Director),

Coproducción Grecia-Francia-Italia; Paradis Films / Intermedias / La Sept Cinema (productora), (1998), La eternidad y un día, (Mia Aioniotita Kai Mia Mera), [Film], Griego, Color, Grecia Francia e Italia; Duración 132 minutos.

Aronofsky, Darren, (Director),

Iain Smith, Eric Watson y Arnon Milchan. (Producción), (2006), La fuente de la vida (The fountain), [Film], inglés, color, Estados Unidos, duración 97 minutos

Bielinsky, Fabian, (Director),

Mariela Bielinsky (Productora), Aura Films, Canal + España, Davis-Films, Naya Films S. A., Patagonik film group, Productores asociados S.A., Televisión Española (TVE), Tornasol Films S.A., (productoras), (2005), El aura, [Film], Español, color, España, duración 134 minutos

BIBLIOGRAFIA

Bize, Matías (Director),

(2003), Sábado, una película en tiempo real, [Film], español, color, Chile; duración 65 minutos.

Cuaron, Alfonso (Director),

(producción), (2006), Niños del Hombre, (Children of Men), [Film], inglés, color, Estados Unidos, Reino Unido, Canadá; duración 108 minutos

De Palma, Brian (Director),

Art Linson (producción), Paramount Pictures (productora), (1987), Los intocables, (the untouchables), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 119 minutos

De palma, Brian (Director),

De Bart, Touchstone pictures y Paramount Pictures (productoras), (1998), Ojos de serpiente (Snake Eyes), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 95 minutos

Figgis, Mike (Director),

Dustin Berbard, Mike Figgis, Gary marcus, Annie (II) Stewart (producción), (2000), Time code, [Film], Inglés, color, Estados Unidos; duración 97 minutos.

Fleming ,Victor,

Cukor, George, Word, Sam, (Directores) David O. Selznick (Productor), Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) (productora), (1939), Lo que el viento se llevó (Gone With the Wind) [Film], Inglés, color, Estados Unidos, duración 238 minutos

García, Rodrigo (Director),

Mockingbird Pictures (producción), (2005), Nueve vidas, (Nine Lives), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 114 minutos.

Gaspar, Noé, (Director),

Christophe Rossignon y Richard Grandpierre. (producción), (2002), Irreversible, [Film], frances, color, Francia; duración 97 minutos

Gilliam, Terry (Director),

Arnon Milchan (producción) Embassy International Pictures (productora) , (1985), Brazil, [Film], inglés, color, Reino Unido; duración 142 minutos.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Griffith, David Wark, (Director),

(1912) La muchacha confiada. (The Girl and her trust) [Film], muda, blanco y negro, duración 15 minutos

Griffith David Wark, (Dirección),

David Wark Griffith (Producción), (1916), Intolerancia (Intolerante) [Film] blanco y negro, Estados Unidos, duración 175 minutos

Gondry, Michel, (Director),

Georges Bermann.(Producción), (2006), La ciencia del sueño (la sciencedes rêves) [Film], francés, color, Francia, duración 105 minutos

González Iñárritu, Alejandro (Dirección),

González Iñárritu Alejandro (Productor), Altavista Films y Zeta films (productora), (2000), Amores perros, [Film], Español, color, México, duración 147 minutos

González Iñárritu, Alejandro (Director)

Alejandro Gonzáles Iñárritu y Robert Salerno (productores), This is that productions, Y productions, Mediana Productions Filmgesellschaft (productoras), (2003), 21 gramos (21 grams), [Films], inglés, color, Estados Unidos, duración 125 minutos

Hermosillo Jaime, Humberto

(Director) Clasa Films Mundiales (productora), (1990), La tarea, [Film], español, color, México, Duración 80 minutos.

Hermosillo Jaime, Humberto (Director)

Profesionales y sociedad cooperativa de producción cinematográfica José Revueltas (producción), (1989), Intimidades en un cuarto de baño, [Film], español, color, México, Duración 78 minutos

Hermosillo Jaime, Humberto (Director)

(2002), Exxxorsismos. [Film], español, color. México, Duración 78 minutos.

BIBLIOGRAFIA

Hitchcock, Alfred (Director),

Estudios Universal (Productora), (1948), La soga (The rope), [Film], inglés, color, Estados Unidos, Duración 80 min.

Hsiao Hsien, Hou (Director),

Chu Tien-wen y Eric Heumann (producción), (2001), Millennium Mambo (Qianxi manbo), [Film], mandarín, color, Francia, Taiwán; duración 105 min.

Jarmusch, Jim (Director),

Jason Klot (producción), Asmik Ace Entertainment (productora), (2003), Café y cigarrillos, (Coffe And Cigarettes), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 96 minutos

Lynch, David (director),

Pierre Edelman (productor), les films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc, Canal +, The Picture Factory, (productoras), (2001), Sueños, misterios y secretos (Mulholland Drive), [Film], Inglés, color, Francia, Estados Unidos, duración 145 minutos.

Lumirere, Louis y Auguste

(directores), Lumirere Louis y Auguste (productores), (1894), La llegada del tren, (L' Arrivée d'un train à la Ciotat) [Film] muda, blanco y negro, Francia; duración 49 segundos,

Méliès, Georges (Director),

Méliès Georges (Productor), (1902), El viaje a la luna, (Le voyage dans la Lune) [Film], muda, blanco y negro Francia, Duración 8 min (25 fps) | 14 min (16 fps)

Meirelles, Fernando y Lund, Kátia (Dirección),

Andrea Barata Ribeiro y Maurício Andrade Ramos. (Productores), Miramax films (Productora), (2002) Ciudad de Dios, (Cidade de Deus), [Film], Portugués, Color, Brasil, duración 135 minutos

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Myrick, Daniel y **Newell, Mike, (Director)**,
New Line Cinema, Stone Village Pictures, Grosvenor Park Media (productora),
(2007) El amor en los tiempos del cólera (Love in the time of cholera), [Film], Inglés,
color, Estados Unidos, duración 139 minutos.

Nolan, Christopher (Director), Chris J. Ball (productor)
Newmarket Capital Group, Team Todd, I Remember Productions, Summit
Entertainment (Productoras), (2000) Amnesia (Memento) [Film], Inglés, color,
Estados Unidos, duración 116 minutos.

Porter, Edwin S. (director),
The Thomas Edison Co. (productor), (1903), El gran robo al tren (The Great Train
Robbery), [Film] muda, blanco y negro, Estados Unidos, Duración 12 minutos

Prada, Fabricio (Director),
Cesar Palestra, La peluda films y cinema prada (producción), (2002), Tiempo real,
[Film], español, color, México; duración 86 minutos.

Reygadas, Carlos (Director),
Reygadas Carlos (producción), (2002), Japón, [Film], español, color, México-
Holanda; duración 132 minutos

Reygadas, Carlos (Director),
Philippe Bober, Carlos Reygadas, Jaime Romandía y Susanne Marian. (producción),
(2005), Batalla en el cielo, [Film] dv-cam (formato), español, color, México; duración
98 minutos

Sánchez, Eduardo (Director),
Robin Cowie (producción), Haxan Films (Productora), (1999), La bruja de Blair,
(The Blair Witch Project), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 86 minutos

Scorsese, Martin (Director),
Irwin Winkler (producción) Warner Bros Pictures (productora), (1990), Buenos
muchachos, (Goodfellas), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 146 minutos

BIBLIOGRAFIA

Sokurov, Alexander (Director),

Andrei Deryabin, Jens Meuer, Jens Meurer, Karsten Stöter. (producción) Hermitage Bridge Studio y Egoli Tossell Film AG (productoras), (2002), El arca rusa (Russian Ark), [Film] video digital de alta definición (formato), alemán (idioma), color, Rusia y Alemania; duración 94 min

Tarantino, Quentin (Director),

Lawrence Bender (producción), (1984), Tiempos Violentos (Pulp Fiction), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 154 minutos

Tarantino, Quentin (Director),

Lawrence Bender. (producción), Miramax Films (Productora), (2003), Kill Bill (parte 1), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 111 minutos

Thomas Anderson, Paul (Director),

New Line Cinema (productora), (1997), Boogie Nights, [Film], inglés, color, Estados Unidos, duración 152 minutos

Tykwer, Tom, (Director),

X Filme Creative Pool, Westdeutscher Rundfunk (WDR), Arte France Cinéma, DreamWorks Pictures SKG, German Independents (productoras), (1998), Corre Lola corre (Lola Rennt), [Film], Alemán, color, Alemania, duración 81 minutos

Valle, Alejandro, (Director),

IMCINE (productora), (2005), Historias del desencanto [Film], español, color, México, duración 120 minutos

Van Sant, Gus (Director),

Dany Wolf (producción) HBO Films (Meno Film Company en asociación con Blue Relief Inc.) (productora), (2003), Elefante, (Elephant), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 85 minutos

Van Sant, Gus (Director),

Dany Wolf. (producción), Fine Line (productora), (2005), Últimos días, (Last days), [Film], inglés, color, Estados Unidos; duración 97 minutos

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Wan, James, (director)

Lark Bernini (productor), Evolution Entertainment, Saw Productions Inc., Twisted Pictures, (productoras), (2004), Juego del miedo (Saw) [Film], inglés, color, Estados Unidos, duración 93 minutos

Welles, Orson (Director),

Orson Welles y Richard Baer (Productores), Universal Estudios (Productora), (1941), Ciudadano kane, (Citizen Kane), [Film], inglés, blanco y negro, Estados Unidos, duración 119 minutos

Welles, Orson (director),

Universal Pictures (producción), (1958), Sed del mal (Touch of evil), [Film], Inglés, blanco y negro, Estados Unidos, Duración 108 min

Zemeckis, Robert, (Director),

Canton Neil (Productor), Universal Pictures, Amblin Entertainment, U-Drive Productions (productoras), (1989), Volver al Futuro II (Back to the Future II) [Film], Inglés, color, Estados Unidos, duración 108 minutos

VIDEOGRAFÍA

TELEVISIÓN

Al Sabor Del Chef,

Productor General: Nino Canún y Alfredo Oropeza Productora: Televisa, México (2007 - a la fecha), color, duración 30 minutos.

Ángeles Adolescentes,

Productor General: Vic Marchant. Productora: BBC, Inglaterra, (1996 - a la fecha), color, duración 55 minutos.

BIBLIOGRAFIA

Big Brother,

Productor General: Pedro Torres, Productora: Endemol/ Televisa, México, [1ª edición 2002], [2ª edición 2003] 3ª edición 2005, color. Duración: las 24 horas del día

Confianza Ciega

Productor General: Pablo Culell, España, (2001) color, duración 120 minutos.

Conversando Con Cristina Pacheco,

Productor General: Roberto Arroyo, Productora: Instituto Politécnico Nacional, México, (1997 – a la fecha), color, duración 59 minutos

Desmadruga2,

Productor General: Israel Jaitovich, Productora: Televisa S.A. de C.V., México, (2007 – a la fecha), color, duración 60 minutos.

Diálogos En Confianza,

Productor General: Tere Costa, Maria Eugenia Tames, Productora: Instituto Politécnico Nacional, México, (1994 – a la fecha), color, duración 90 min.

Entre Lo Público

Y LO PRIVADO, Productora: TV Azteca, México, (2004 – a la fecha), color, duración 60 minutos.

El Nuevo Rincón Del Sabor,

Productor General: Roberto Ruíz Matamoros, Productora: Instituto Politécnico Nacional, México, (2007 – a la fecha), color, duración 30 minutos.

El Arte Del Video,

Productor General: Pere Roca, Director: José Ramón Pérez Orina, Productora: TVE. S.A. (Televisión Española S.A.) e Instituto Nacional de la Comunicación Audiovisual, España, (1989), color y blanco y negro, duración, varios capítulos de 60 minutos

Hoy,

Productor General: Roberto Romagnoli (productor actual), Productora: Televisa S.A. de C.V., México, (1998- a la fecha), color, duración 150 minutos.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Informativo 40,

Productora: TV Azteca, México, (2006 – a la fecha), color, duración 60 minutos.

La Entrevista Con Sarmiento,

Productor General: Marcela Gutierrez, Rosivelia Sánchez y Samantha Sarmiento,
Productora: TV Azteca, México, (1997 – a la fecha) color, duración 30 minutos

La Ley Y El Orden,

Productor: Jeff Eckerle, Productora: Wolf Films / NBC Universal Televisión / Studios
USA Televisión / Universal Network Television, Estados Unidos, (1999- a la fecha)
color, duración 60 minutos.

La Ruta Del Sabor,

Productor General: Carlos Prieto, Productora: Instituto Politécnico Nacional,
México, (2003 - a la fecha), color, duración 30 minutos.

Marca Y Gana,

Productora: Telemedia Latin América/ Mediagame México S.A. de C.V. / TV
Azteca, México, (2007 – a la fecha), color, duración 60 y 120 minutos

Matutino Express,

Productora: Televisa S.A. de C.V., México, (2007- a la fecha), Color, duración 130
minutos.

Muevete,

Productor General: Roberto Romagnoli, Productora: Televisa S.A de C.V., México,
(2006 - a la fecha), color, duración 180 minutos.

Mujeres En El Risco,

Productora: Televisión Mexiquense, México, (2008 - a la fecha) color, duración 60
minutos

Oppenheimer Presenta,

Productor General: Federico Bianchi, Estados Unidos, (2003 – a la fecha), color,
duración 60 minutos

BIBLIOGRAFIA

Poder Financiero,

Productor General: Raymundo Ramírez y Mauricio Guerrero, Productora: TV azteca, México, (2006 – a la fecha), color, duración 60 minutos.

Poker De Reinas,

Productor General: Andrea Doria, Magda Rodríguez, Fernando Zuloaga Goyri, Productora: TV Azteca, México (2008) color, duración 60 minutos.

Primer Plano,

Productora: Instituto Politécnico Nacional, México, (1999 – a la fecha), duración 60 minutos

Reporte 13,

Productor General: José Antonio Martínez, Productora: TV Azteca, México (2001 – a la fecha) color, duración 30 minutos

Tercer Grado,

Productor General: Yolanda Ocampo e Ivonne Márquez, Productora: Televisa S.A. de C.V., México, (2006 – a la fecha), color, duración 60 minutos

Ventaneando,

Productor General: Patricia Chapoy, Productora: TV Azteca México (1996 – a la fecha), color, duración 90 minutos.

Venga La Alegría,

Productor General: Mari del Pilar Gallardo Llana, Productora: TV. Azteca, México, (2006 - a la fecha) color, duración 180 minutos.

24,

Productor General: Robert Cochran, Howard Gordon, Joel Sornow, entre otros, Productora: Imagine Entertainment, 20th Century Fox Television, Real Time Productions, Estados Unidos, (2001 – a la fecha), color, duración 42 minutos

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

VIDEO

André, Marie,

Un Ange Passe, [Video], Francia, (1989), duración: 1 minuto 2 segundos.

Atlas, Charles,

Ex romance, [Video], (1989), duración: 1 minuto 25 segundos

Bianconi, Loredana,

La mina, (1989), duración: 2 minutos 28 segundos.

Colectivo Trinchera Ensemble,

Música: Doris Steinbichier/ Imágenes: Viviana Díaz, Azucena Losana, Manuel Trujillo, Rafael Balboa, Elena Pardo (invitado), Sin título, [Video performance] México, (2004), duración 7 minutos con 47 segundos.

Congelada de uva, Fabricio Romero (Fabus)... [et. al.],

Estampas Congeladas (taller: dejar de pensar para accion-art), [Video], México, 2008, duración 60 minutos.

Deschamps, Jacques,

Le Regard Ebloui, [Video], (1989), duración: 1 minuto 20 segundos

Fargier, Jean-Paul, Un Vi-deo (gracias), [Video], Francia, (1989) duración: 2 minutos con 12 segundos

Gondry Michel / Interprete: The Chemical Brothers,

Star Guitar, [Video musical], Francia; (2002), duración: 4 minutos 9 segundos

Kuchar, George,

The Rainy Season, [Video], (1989), duración 2 minutos 27 segundos.

Klier, Michael,

Hotel Tapes, [Video], (1989), duración: 52 segundos.

BIBLIOGRAFIA

R. García, Fabricio “Fabus”,
El que se masturba la pucha, PERFORMA GIA, [Video performance], México, 2008,
duración 26 minutos

Ribczynski, Zibg,
New Boock, [Video] Polonia, (1975), duración: 10 minutos 25 segundos

Schlutor, Wolfgang,
Percusión solo, [Video], (1980), duración: 53 segundo

Van Thiegham, David y Sanborn John,
Far To The Around, [Video], (1982), duración: 1 minuto 5 segundos

Viola, Bill y Nelon, Jack,
Migration, Estados Unidos (1976), duración: 14 minutos 41 segundos

Warhol, Andy,
Sleep, [Video], Estados Unidos, 1963, duración 5 horas 21 minutos 16 segundos

Wilson, Robert,
The Deth Of King Lear, [Video], Estados unidos, (1989), duración 5 minutos, 29 segundos

APÉNDICE

APÉNDICE

Como resultado de la investigación realizada para el estudio de la representación del tiempo real en medios audiovisuales, se tuvo la oportunidad de acercarse a cierta cantidad de material audiovisual, que incluyen formas muy particulares representación temporal que nos ocupa, dado que este acceso fue infinitamente enriquecedor como apoyo al momento de la redacción de esta tesis, es importante incluir la descripción del mismo, y que sea igualmente enriquecedor para el lector, esperando que al conocerlo de cerca acceda al universo temporal que estas formas audiovisuales contienen, y encuentre una mejor comprensión de lo ya descrito a lo largo de las presentes páginas. Asimismo, se incluyen algunos de estos audiovisuales en forma física, en un DVD que permitirá al lector acercarse a estas manifestaciones de las diversas formas de representación del tiempo real.

A continuación se enumera el material audiovisual que se encontró representaba la duración real del tiempo, y se anexa una descripción de su forma. El lector encontrará dicho material dividido en tres partes, cada una perteneciente a los audiovisuales que nos competen, cine, televisión y video, en cada caso, se presenta el material organizado con lo redactado en el capítulo III, dividiendo los exponentes, de los medios audiovisuales de acuerdo a su naturaleza, y al modo en que fue presentada la idea de la representación del tiempo real, para cada uno de ellos.

Ejemplos de la representación del tiempo real en cine

El lector encontrará a continuación, algunos ejemplos de la representación del tiempo real en cine, ordenados de acuerdo al surgimiento del término tiempo real, este medio generó productos ricos en esta forma de representación temporal, aún antes de la llegada de éste término al argot de la cinematografía.

Los siguientes ejemplos se presentarán subdivididos en dos conjuntos; aquellos anteriores al término tiempo real, y contemporáneos a éste; dentro de cada uno de estos conjuntos, se encuentra otra subdivisión entre las producciones que en toda su extensión representan el flujo temporal real y las que incluyen temporalidades mixtas donde se encuentra el tiempo real representado.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Producciones anteriores al término

A continuación se presentarán una serie de ejemplos de la existencia de la epretación del tiempo real antes de la aparición de este término en la historia del cine.

Producciones cuya estructura narrativa representa el flujo temporal real

Los ejemplos que son parte de éste conjunto, son realizaciones que manifiestan completamente la duración real del tiempo del principio al final de la cinta, en cada caso, se señalan las formas de representación del tiempo real que se manifiestan.

LA LLEGADA DEL TREN

Director: Louis y Auguste Lumiere

Países: Francia

Año: 1894

Duración: 51 seg.

(Se incluye en material audiovisual).

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Particularmente *La llegada del tren*, manifiesta una de las primeras capturas de la experiencia real del tiempo, aún cuando no puede asegurarse que se tuviera, o no una intención de dar fe de esta experiencia por medio de la cámara, independiente de los objetivos cinematográficos de los hermanos Lumiere al capturar este momento. Es para efectos de esta investigación importante rescatar la existencia de una representación del tiempo tal cual fluye en la realidad, haya sido ésta intencionada o no.

THE ROPE

(La soga)

Director: Alfred Hitchcock

Guión: Hume Cronyn y Arthur Laurents

Países: Estados Unidos

Año: 1948

Duración: 80 min.

Género: Suspenso

(Se incluye en material audiovisual)

APENDICE

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

De manera casi imperceptible se narra esta historia en una sólo toma, con extremo cuidado en los cambios de rollo de película. La narración lleva al espectador a ser testigo de un asesinato cometido por dos hombres que guardan el cadáver en un baúl y ofrecen una fiesta para algunos conocidos del desaparecido amigo mutuo. En esta película se representa la duración real de los acontecimientos, aún cuando no está explícitamente realizada bajo el término de tiempo real, la duración de la película es la duración de la fiesta donde los invitados se preguntan por la ausencia del amigo ya muerto, pero jamás sospechan nada al respecto, todo indica que los asesinos parecen quedar invictos, en el último momento de la duración de este film, un invitado regresa y sus sospechas dan un giro a los sucesos.

HIGH NOON

(A la hora señalada)

Director: Fred Zinneman

Guión: Carl Foreman

Países: Estados Unidos

Año: 1950

Duración: 85 min.

Género: Suspenso

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Reloj contador

En esta película el tiempo, además de ser significado de manera objetiva, lo es de modo simbólico, por la presencia ocasional de relojes que registran la aproximación del momento en que el personaje principal se encontrará con el hombre que llegará a matarlo. Ésta no es una representación del tiempo real basada en la captura de la duración real de los acontecimientos en relación a un evento, está construida narrativamente bajo la estructura del montaje y aunque conserva unidad de tiempo no conserva unidad de espacio, sin embargo, funge como un antecedente de la clara intencionalidad por representar y capturar el flujo real del tiempo, a partir del simbolismo de la aparición continua del reloj contador.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

LA TAREA

Director: Jaime Humberto Hermosillo

Guión: Jaime Humberto Hermosillo

Países: México

Año: 1991

Duración: 85 min.

Género: Comedia/Drama

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

La tarea representa la principal manifestación de la preocupación de este director por la expresión actoral y la representación del flujo real del tiempo. En esta película, la cámara permanece fija casi por completo, y los actores desarrollan el diálogo y las acciones siempre en tiempo presente tanto dentro como fuera del encuadre de la cámara. En este film, son evidentes las particularidades técnicas que implica esta forma de representación del tiempo en el cine, dado que es necesario cambiar los rollos de película cada determinado tiempo, momento que por lo general, ambos actores salen de cuadro, a modo que el rollo pueda ser cambiado y la secuencia pueda continuar. En varias ocasiones se ha cuestionado la veracidad de este tipo de planos secuencia cinematográficos que requieren de ciertos detalles técnicos al cambio de rollo, sin embargo es importante resaltar que para el caso de la representación del tiempo real, los requerimientos técnicos que lleven a su representación, son parte conformadora de la misma, y no desmeritan de ningún modo, la intención de representar el flujo del tiempo.

INTIMIDADES EN UN CUARTO DE BAÑO

Director: Jaime Humberto Hermosillo

Guión: Jaime Humberto hermosillo

País: México

Año: 1989

Duración: 78 min.

Género: Drama

(Se incluye en material audiovisual)

APENDICE

Representación del tiempo real: Plano secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Intimidades en un cuarto de baño, se desarrolla como su nombre lo dice siempre en un baño, donde las situaciones que viven los personajes de una familia, son filmados por una cámara fija, que para cambiar de momento temporal utiliza la música y el desenfoque, esta película esta filmada bajo la consigna de recuperar la temporalidad real, aún cuando no lo hace en la totalidad del desarrollo del film, se resuelven sutilmente los cambios temporales y se retoma la captura temporal apegada al flujo temporal real, por medio del plano secuencia

EXXORSISMOS

Director: Jaime Humberto Hermosillo

Guión: Jaime Humberto Hermosillo

Países: México

Año: 2002

Duración: 78 min.

Género: Drama

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia. Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Dentro de los variados experimentos de Jaime Humberto Hermosillo por representar la temporalidad en su flujo normal, Exxorsismos se presenta como el resultado de la adecuación entre el acto de narrar historias y la recuperación de ésta, presentando una historia por demás teatral que sucede en una noche capturada en diversos plano secuencias, que dan a la cámara la presencia constante en un encuentro íntimo entre un hombre y su pasado.

Producciones mixtas, cuya narración se desarrolla bajo varias formas de representación del tiempo, entre ellas la representación del tiempo real.

Dentro de la narrativa audiovisual, existen un sin número de formas de representaciones temporal a las que los creadores recurren de acuerdo a una necesidad narrativa determinada, a continuación se encuentran ejemplos que dentro de las

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

diversas manifestaciones de la representación del tiempo, mostraron cierto interés, o búsqueda de la representación del tiempo real, en fragmentos importantes de sus contenidos.

EL VIAJE A LA LUNA

Director: Georges Méliès

País: Francia

Año: 1902

Duración: 13 min. 20 seg.

Género: Drama

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Este film fue realizado por el conocido “mago del cine”, aunque en éste se suscitan cortes y trucajes, buena parte del principio del mismo, representa una captura de la duración real del tiempo.

EL GRAN ROBO AL TREN

Director: Porter Edwin S.

Año 1903

País: Estados Unidos

Duración: 12 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Según escribe Gubern, Porter fue el heredero de las aportaciones aisladas de creadores como Milés, Zecca y los cineastas ingleses, creando en esta película el primer western conocido en la historia del cine. Al observarla se ve de manifiesto la captura de largos flujos temporales en su duración real, que sean o no, manifestaciones conscientes de una recuperación del tiempo real, forman parte de la manifestación del mismo, aún antes de la llegada del contexto preciso para que surgiera este término.

APENDICE

THE GIRL AND HER TRUST

(La muchacha confiada)

Director: D. W. Griffith

Año 1912

País: Estados Unidos

Duración: 17 minutos

Representación del tiempo real: Plano Secuencia, unidad de tiempo, y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Varios de los fragmentos que incluyen la narrativa de este film, recuperan la representación real del tiempo. Aunque no es en la totalidad del film que se encuentra esta forma narrativa, en varios fragmentos se utiliza el plano secuencia y la unidad de tiempo, y unidad de espacio en el tiempo de la historia, como medios para narrar los acontecimientos en la misma, de modo que puede observarse el flujo temporal real durante el film.

TOUCH OF EVIL

(Sed del Mal)

Director: Orson Welles

Guión: Orson Welles y Whit Masterson

Países: Estados Unidos

Año: 1958

Duración: 108 min.

Género: Suspenso

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano Secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, evitar cortes temporales en la toma, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Los primeros minutos de esta película recuperan la temporalidad real de una serie de sucesos y casualidades de donde desembocará la trama, por medio de un gran plano secuencia

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

MIA AIONIOTITA KAI MIA MERA

(La eternidad y un día)

Director: Theo Angelopoulos

Guión: Theo Angelopoulos, Tonino Guerra, Petros Markaris y Giorgio Silvagni

País: Grecia, Francia e Italia

Año: 1998

Duración: 132 min.

Género: Drama

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

La tendencia de este director es la apuesta por los tiempos muertos, lo que le lleva a la recuperación de la temporalidad real en sus películas. En el caso de la eternidad y un día, un escritor famoso en sus últimos días de vida, y su encuentro con un niño inmigrante que no quiere regresar a su país y que esta sólo, recuperando en lo posible el tiempo de la acción de los personajes, intercalados con los recuerdos de este escritor, ambos universos temporales son narrados en largos planos secuencia, sin embargo, la representación de la temporalidad real es evidente, únicamente en el universo temporal que se desarrolla en el presente de la historia en la relación de el escritor y el niño.

PRODUCCIONES CONTEMPORÁNEAS AL TÉRMINO

Los ejemplos a continuación presentados muestran manifestaciones de la representación del tiempo real en el cine que son contemporáneas a este término.

Producciones narradas completamente a partir de la representación del tiempo real o creadas bajo la intencionalidad de película en tiempo real.

El lector observará características muy particulares de estas producciones como son: más movilidad en la cámara y en casos muy específicos, una cierta tendencia hacia lo noticioso, tal como un inclinación estética por la textura de video en la imagen provocada por posibilidades técnicas que, con el tiempo, permitieron que el videodigital pudiera transferirse a cine y comercializarse como tal.

APENDICE

TIEMPO REAL

Director: Fabricio Prada

Guión: Renato Prada Oropeza y Fabricio Prada

País: México

Año: 2002

Duración 86. min.

Género: Acción

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo, y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Esta película además de utilizar el término tiempo real como título de la misma, fue rodada en una sola toma, se trata de un gran plano secuencia con cámara en mano que promete nunca dejar al espectador fuera de la temporalidad de la acción. Las facilidades técnicas del video digital imprimen a esta película una característica visual que particularmente veremos en los productos cinematográficos contemporáneos, un constante movimiento de cámara, una imagen vertiginosa que se balancea, como la mirada, de un lugar a otro de la escena atraída por una, o por otra acción. En aquellas formas de cine contemporáneo que se llaman a sí mismas, realizadas en tiempo real, se verá impreso este movimiento vertiginoso de cámara en mano, con cierta tendencia video que llevada al cine conforma una apariencia visual muy característica a lo que en este momento se realiza bajo el título de cine en tiempo real.

SÁBADO, UNA PELÍCULA EN TIEMPO REAL

Director: Matías Bize

Guión: Julio Rojas y Paula del Fierro

País: Chile

Año: 2003

(Se incluye en material audiovisual)

Duración: 65 min.

Formato: Video Digital

Género: Drama

(Se incluye en material audiovisual)

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Con un plano secuencia con cámara en mano, ésta película cuenta la historia de una joven que poco antes de casarse se entera de que su novio tiene una amante, en este caso, son evidentes también las posibilidades técnicas que ofrece a la representación del tiempo real del formato de videodigital, porque no existe la necesidad de hacer cambios de rollo de película, lo cual evita alterar el flujo de la acción para el cambio de rollo, cosa que fuera necesaria en otro momento de la historia del cine.

TIME CODE

Director: Mike Figgis

Guión: Mike Figgis

País: Estados Unidos

Año: 2000

Duración: 97 min.

Género: Drama

Representación del tiempo real: Multivisión, Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, Representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso

Presenta la acción simultánea de sus personajes en cuatro pantallas, al parecer es la primera película comercial sin editar, que presenta en pantalla cuatro vistas de cuatro planos secuencia.

NINE LIVES

(Nueve vidas)

Director: Rodrigo García

Guión: Rodrigo García

País: USA

Año: 2005

Duración: 114 min.

Género: Drama

(Se incluye en material audiovisual)

APÉNDICE

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Nueve vidas está construida a través de nueve planos secuencia en los que Rodrigo García cuenta en tiempo real la vida de nueve mujeres, que pueden ser captadas por el espectador con un simple acercamiento a un momento cualquiera de sus vidas; en las notas de producción de Versus Entertainment se señala que “Mientras esas representaciones de la condición humana cobraron vida en la imaginación de Rodrigo y comenzó a escribirlos, otro pensamiento surgió. ¿Qué pasaría si cada segmento fuera en tiempo real? Un plano continuo, un pedazo continuo de vida. Y así fue como nos entregó el guión.”¹ Esta película fue planeada para su realización en tiempo real, y las notas de producción manifiestan algunas de las vicisitudes de la realización de esta forma de representación del tiempo.

El desafío de hacer una película en nueve escenas continuas de entre 10 y 14 minutos se convirtió en una bendición y una maldición. Solamente nueve localizaciones – pero nueve lugares que tenían que estar immaculados y preparados para rodar planos muy largos que se moverían en cualquier dirección. [...] La idea de tomas continuas, fue por supuesto, particularmente interesante para nuestro reparto. No hay oportunidad de parar y volver a comenzar a mitad de una escena, no hay planos de resguardo, ni de repetir para conseguir diferentes estilos y sutilezas. Muy emocionante, ya que sería la oportunidad de una interpretación continua y real. De hecho, más de un actor dijo que considerásemos hacer “Ocho Vidas” si su pieza no funcionaba. [...] El director de fotografía Xavier Pérez Grobet trabajó con Rodrigo para darle a cada toma de steadycam el movimiento y ritmo necesarios sin interferir con la historia. Contratamos a dos operadores de steadycam increíbles, Dan Kneece y Henry Tirl, este proyecto era un gran reto y casi un castigo para ellos. Rodamos la película en 16mm con negativo Kodak’s Super 16mm Vision 2 stock para que fuera físicamente posible llevar suficiente película para la larga duración de cada toma. Llevar la película a su formato final de 35mm requirió mucho trabajo del equipo del intermediente digital en EFILM y sus compañeros de Deluxe.²

¹ <http://www.labutaca.net/films/35/ninelives1.html>

² <http://www.labutaca.net/films/35/ninelives1.html>

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

RUSIAN ARK

(El arca Rusa)

Director: Alexander Sokurov

Guión: Alexander Sokurov y Anatoly Nikoforov.

Países: Rusia y Alemania

Año: 2002

Duración: 96 min.

Género: Histórico

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Al parecer, esta película es “la segunda película comercial sin editar, pues consiste en una sólo toma con Steadicam de 90 minutos”³, además de sus procesos técnicos, presenta al espectador un plano secuencia de un importante palacio ruso que es hoy un museo, por el cual un diplomático del siglo XIX, guía a un cineasta contemporáneo a través de la historia de Rusia. Es fundamental aclarar que dentro del plano secuencia presentado, se realizan constantes elipsis temporales para mostrar así los diferentes momentos de la historia, sin embargo, el tiempo de la historia del personaje que guía al espectador por el museo, conserva la unidad temporal y espacial con el tiempo del discurso y el tiempo de la acción

FOUR ROOMS

(Cuatro Cuartos)

Directores: Alison Anders, Alexandre Rockwell, Robert Rodríguez, y Quentin Tarantino

Guión: Alison Anders, Alexandre Rockwell, Robert Rodríguez, y Quentin Tarantino

País: Estados Unidos

Año: 1995

Duración: 98 min.

Género: Comedia

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

³ http://es.wikipedia.org/wiki/El_arca_rusa

APENDICE

Esta película tiene tantos directores porque se desarrolla en cuatro cortos en que se cuentan las peripecias de un botones con diferentes huéspedes. La última está dirigida por Quentin Tarantino, quien en un plano secuencia de 13 minutos, cuenta el encuentro de este botones con un famoso actor de Hollywood, recuperando la temporalidad real de este encuentro.

IRREVERSIBLE

(Irreversible)

Director: Gaspar Noé

Guión: Gaspar Noé

País: Francia

Año: 2002

Duración: 97 min.

Género: Drama

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Esta película es contada de atrás para adelante y muestra a través de largos planos secuencia el modo en que puede cambiar la vida de una persona en cuestión de instantes, con la premisa de que “el tiempo lo destruye todo”, se narra la experiencia de una chica que es violada una noche al salir de una fiesta, y las reacciones de sus dos acompañantes su novio y su ex novio a partir de ese acontecimiento. Gracias al plano secuencia, el espectador conoce, detalle a detalle, el desarrollo de los sucesos como si asistiera a los últimos minutos de la vida de tres personas antes de que estas den un vuelco.

Producciones mixtas, que incluyen manifestaciones de la representación del tiempo real

En este caso se encuentran ejemplos contemporáneos al término tiempo real en el argot cinematográfico, que muestran fragmentos considerables que sirven como ejemplo importante del uso de la representación del tiempo real con la intención recapturar un momento dramático específico, que perdería fuerza de ser llevado a la pantalla bajo otra forma de representación temporal.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

ELEPHANT

(Elefante)

Director: Gus Van Sant

Guión: Gus Van Sant

País: USA

Año: 2003

Duración: 85 min.

Género: Crimen/Drama

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Esta película narra una historia ficticia basada en la idea de mostrar lo que pudo suceder entorno a la masacre en el Instituto Columbine. En realidad la duración total de la película se centra en muy pocas horas, antes de una masacre conducida por dos estudiantes con armas de fuego en una escuela secundaria. El presentar las horas anteriores al hecho que ocurre en un día posiblemente calificado como normal lleva a ésta película que no está completamente narrada en tiempo real, a estar construida por una variedad de fragmentos de la temporalidad real y una variedad de puntos de vista simultáneos de los sucesos anteriores a dicha masacre. Por lo que se encuentran constantes ejemplos de la representación de la temporalidad real en muchos planos secuencia, que construyen casi la totalidad de esta narración.

LAST DAYS

(Últimos días)

Director: Gus Van Sant

Guión: Gus Van Sant

País: Estados Unidos

Año: 2005

Duración: 97 min.

Género: Drama

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

APENDICE

Esta película no intenta ser filmada completamente en tiempo real, sin embargo, dado su argumento, el director resuelve la mayoría del film en largos planos secuencia, con el objeto de llevar al espectador las posibles acciones y vivencias de Kurt Cobain, días cercanos a su suicidio en 1994

KILL BILL (parte 1)

Director: Quentin Tarantino

Guión: Quentin Tarantino Y Uma Thurman

Países: Estados Unidos

Año: 2003

Duración: 111 min.

Género: acción/artes marciales

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Multivisión, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Esta película no está centrada en la representación del tiempo real en su totalidad, sin embargo, presenta un claro manejo de esta forma de expresión temporal en la escena donde Elle Driver entra al hospital para matar a The bride (el personaje de Uma Thurman), se utiliza la multivisión para presentar simultáneamente a The bride en la cama mientras Elle Driver camina hacia su encuentro para asesinarla.

JAPÓN

Director: Carlos Reygadas

Guión: Carlos Reygadas

País: México

Año: 2002

Duración: 132 min.

Género: Drama

Representación del tiempo real: Plano secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Es constante en las películas de Carlos Reygadas la utilización de los tiempos muertos que no siempre responden a la igualdad durativa entre tiempo de la toma y tiempo de la acción, sin embargo, pueden encontrarse en esta película varios planos secuencia que responden a esto.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

BATALLA EN EL CIELO

Director: Carlos Reygadas

Guión: Carlos Reygadas

País: México, Bélgica, Francia

Año: 2005

Duración: 98 min.

Género: Drama

Representación del tiempo real: Plano secuencia, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Esta película cuenta la historia de Marcos, que secuestra a un bebé que por accidente muere. La forma que utiliza Carlos Reygadas para el desarrollo de esta historia alude constantemente a los tiempos muertos y por lo tanto a una recuperación constante de la duración real del tiempo que transcurre.

QIANXI MAMBO

(Millennium Mambo)

Director: Hou Hsiao Hsien

Guión: T'ien-wen Chu

Países: Francia, Taiwán

Año: 2001

Duración: 105 min.

Género: Melodrama

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Aún cuando esta película es narrada a modo de un gran flash back por una voz en off, se muestra el desarrollo de los acontecimientos narrados por diversos planos secuencia de intención televisiva, donde la cámara sigue a los personajes buscando sus movimientos, sus rostros y sus expresiones, tratando de recuperar el tiempo total de una acción que se desarrolla en un momento y un espacio determinado.

APENDICE

SNAKE EYES

(Ojos de serpiente)

Directores: Brian de palma

Guión: David Koep

País: Estados Unidos

Año: 1998

Duación: 95 minutos

Género: Acción

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia y multivisión, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso

Esta película manifiesta las dos formas recurrentes de la representación del tiempo real en cine, al principio muestra un largísimo plano secuencia que busca dar al espectador presencia total en la duración de la serie de acontecimientos que rodean a un asesinato, que después es relatado en diversos flash backs que muestran los puntos de vista de algunos participantes y la visión de ciertas cámaras de vigilancia construyendo finalmente, una idea de los hechos en el personaje central de la trama. Un fragmento de esta película presenta dos pantallas en donde se desarrolla el punto de vista general del suceso (el primer plano secuencia) y el punto de vista de uno de los personajes que esta al otro lado de donde suceden los acontecimientos previos al asesinato, mostrando así cierta sumiltaneidad en el desarrollo del tiempo, sin omitir duraciones en ninguna de las pantallas.

CHILDREN OF MEN

(Niños del Hombre)

Directore : Alfonso Cuaron

Guión: Alfonso Cuarón, Timothy Sexton, David Arata

Países: Estados Unidos, Reino Unido, Canadá

Año: 2006

Duación: 108 minutos

Género: Drama/ciencia ficción

(Se incluye en material audiovisual)

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Esta película narra las dificultades de un grupo de personas que tratan de llevar a una mujer embarazada al encuentro de una asociación llamada proyecto humano en un momento histórico en que han transcurrido 18 años sin un sólo nacimiento, la sociedad esta en declive y la única esperanza parece ser encontrar la posibilidad mas remota de que la raza humana persista. Para llevar a ojos del espectador, una experiencia totalizadora de los sucesos a los que se refiere la narración, se utiliza en un momento clave el plano secuencia, mostrando un entorno de guerra y desamparo en el que queda poco tiempo para alcanzar a la asociación, que posiblemente encuentre en ese recién nacido una solución a las circunstancias.

BOOGIE NIGHTS

Director: Paul Thomas Anderson

Guión: Paul Thomas Anderson

País: Estados Unidos

Año: 1997

Duración: 152 minutos

Género: Drama

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso,

El uso que se le da en esta película la representación de la duración total del tiempo, es el de llevar al espectador por medio de un conjunto de sucesos en el tiempo, a un acercamiento al entorno de los personajes y a la vida que llevan, esta película inspirada en la vida del actor porno John Colmes, narra la vida de Eddie Adams, un joven que trabaja en un lugar de moda que frecuenta un famoso director de cine porno de la década de los 70's, aún cuando ésta película no esta contada en su totalidad en tiempo real, se recurre a la representación del mismo, por medio de un largo plano secuencia que da a conocer al personaje principal y al espectador una gran familia de actores y productores de cine porno y su idea más que pornografía.

APÉNDICE

THE PLAYER

(El juego de Hollywood)

Director: Robert Altman

Guión: Michael Tolkin

País: Estados Unidos

Año: 1992

Duración: 124 min.

Género: Comedia/Drama/thriller

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Se puede observar que en la mayoría de expresiones cinematográficas que no suceden completamente como una representación del tiempo real, se recurre a esta forma de representación para presentar al espectador una experiencia general del entorno de los personajes, o bien, la actitud general de los personajes en una duración continua y en una situación o lugar determinados, en el caso de *The Player*, asistimos a una primera experiencia del entorno de una productora cinematográfica en la primera escena, que es un gran plano secuencia que funge como una especie de paneo temporal que nos deja ver el ritmo de trabajo y la constante en las negociaciones en una empresa de esta clase en Estados Unidos, a modo que se experimentan 8 minutos del ritmo ágil de las decisiones y negociaciones relacionadas con la realización de cine comercial.

BRAZIL

Director: Terry Gilliam

Guión: Terry Gilliam, Tom Stoppard y Charles McKeown

País: Reino Unido

Año: 1985

Duración: 142 min.

Género: Comedia

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

en el tiempo del discurso, representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Presenta el entorno rígido de una sociedad ficticia cerrada y despersonalizada hundida en una especie de burocracia, manifiesta en un sólo instante del primer día de trabajo del personaje principal en una sección, que es reflejo de la sociedad descrita a lo largo de toda la película, que a pesar de no ser narrada en tiempo real, utiliza la representación de un fragmento del tiempo real de los personajes para manifestar el entorno frío y hermético en el que se desarrolla el personaje.

PULP FICTION

(Tiempos Violentos)

Director: Quentin Tarantino

Guión: Quentin Tarantino y Roger Avary

País: Estados Unidos

Año: 1994

Duración: 154 MIN.

Género: Comedia Negra

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso

Mucho de lo dirigido por Quentin Tarantino manifiesta una vertiginosa velocidad que sin embargo, es muchas veces capturada en tiempo real ya sea por medio del plano secuencia, o la multivisión, en este caso, Tarantino utiliza la representación de la temporalidad real de varios momentos de sus personajes.

GOODFELLAS

(Buenos muchachos)

Director: Martin Scorsese

Guión: Nicholas Pileggi y Martin Scorsese

País: Estados Unidos

Año: 1990

Duración: 146 min.

Género: Drama

(Se incluye en material audiovisual)

APENDICE

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

La utilización del tiempo real como una especie de panorámica temporal que muestra personajes y entorno en un largo plano secuencia, se manifiesta en esta película basada en una historia real, representa la carrera de un gangster y cómo llegó a convertirse en parte de ellos, la realización no manifiesta en su totalidad el tiempo real, pero lo utiliza en un plano secuencia que funge como una presentación de un entorno por el que el personaje principal nos conducirá a lo largo del desarrollo del film.

LOS INTOCABLES

Director: Brian de Palma

Guión: David Mamet

País: Estados Unidos

Año: 1987

Duración: 119 minutos

Género: Drama

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Dentro de la conocida historia de Eliot Ness y su equipo contra el crimen, esta película logra un momento de gran tensión a través de un plano secuencia que capta los últimos minutos de “Malone”, uno de los miembros de equipo de Eliot Ness (los intocables), policía de la vieja escuela que es asesinado en su propia casa por ser parte del equipo que representa mayor peligro en la existencia de la mafia.

COFFE AND CIGARETTES

(Café y cigarrillos)

Director: Jim Jarmusch.

Guión: Jim Jarmusch.

País: Estados Unidos

Año: 2003

Duración: 96 min.

Género: Comedia

(Se incluye en material audiovisual)

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Pequeñas historias de diversos personajes convertidas en cortos unidos por la presencia de café y cigarrillos forman esta película, que recurre en diversas ocasiones a la representación de la temporalidad real de reuniones entre personajes muy diversos, justificadas por la posibilidad de compartir justamente café y cigarrillos y mostrar particularidades de los mismos y de sus encuentros. Aunque no está filmada con una intencionalidad hacia la representación real del tiempo, es un buen ejemplo de su manifestación por medio del plano secuencia.

MAREBITO

(Seres Extraños)

Director: Takashi Shimizu.

Guión: Chiaki Konaka; basado en su novela.

País: Japón

Año: 2004

Duración: 92 minutos

Género: Terror

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Esta película, cargada de un intenso terror psicológico, utiliza la recuperación real de largos fragmentos de tiempo con el fin de lograr en el espectador la sensación de un posible suceso, que puede estar por venir en cualquier momento y que explora lentamente de la mano de la cámara que lo lleva por lugares que sólo puede ver instante a instante.

APÉNDICE

CONVERSATIONS WITH OTHER WOMEN

(Conversando con la otra)

Director: Hans Canosa.

Guión: Gabrielle Zevin.

País: Estados Unidos

Año: 2005

Duración: 84 min.

Género: Drama / Comedia

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, multivisión, representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Esta película (completamente filmada en pantalla dividida), narra a través de dos pantallas el presente simultáneo, o bien, el presente y el pasado de un hombre y una mujer que fueron pareja en su juventud y se encuentran varios años después en una boda, el tratamiento de esta cinta lleva al espectador a experimentar la simultaneidad del presente temporal y las referencias simultáneas al pasado de los protagonistas, es notable el manejo de la multivisión para representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, lo que desemboca en una interesante y muy distinta representación del tiempo real.

LA BRUJA DE BLAIR

Director: Daniel Myrick y Eduardo Sánchez

Guión: Daniel Myrick y Eduardo Sánchez

País: Estados Unidos

Año: 1999

Duración: 86 minutos

Género: Terror

Representación del tiempo real: Plano secuencia, evitar cortes temporales en la toma, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Una historia de ficción contada en forma documental, es adecuada para continuas manifestaciones del tiempo real por medio de planos secuencia con cámara

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

en mano que se valen de la obscuridad y los movimientos vertiginosos de la cámara para generar suspenso y desconcierto en los espectadores. Formatos de cine y video se unen para crear la sensación de que todo lo observado es captado por dos cámaras que acompañan a los protagonistas por su travesía a lo desconocido. El registro de sus momentos críticos en su temporalidad real, lleva al espectador la tensión de una búsqueda inútil por el camino de regreso a lo largo de días y noches en que éstos jóvenes, son asustados continuamente por sonidos y movimientos que en la obscuridad, y en combinación con el saberse perdidos, despiertan los miedos de su propia imaginación, convirtiéndoles en temores reales.

Ejemplos de la representación del tiempo real en televisión

Dada la naturaleza tecnológica de este medio (ya mencionada repetidas veces en el desarrollo de esta investigación), los ejemplos pertenecientes al mismo, están íntimamente ligados con la idea consciente de representar la temporalidad real, sean estos ejemplos contemporáneos, o no, al término tiempo real, por lo que el criterio bajo el que encontraremos divididos los ejemplos a continuación presentados, no se centra en la distancia temporal que tienen con el surgimiento del término tiempo real para televisión, como en la división que en el desarrollo de la tesis, se hiciera de los diferentes productos televisivos que representarían la temporalidad real de uno u otro modo, es decir, se dividirá en los ejemplos de representación del tiempo real en televisión en directo, representación del tiempo real en televisión en diferido y representación del tiempo real en televisión cuya transmisión es mixta, es decir que incluye fragmentos en directo y fragmentos en diferido. Como en los ejemplos referidos al cine, se mencionan en cada caso las formas de representación utilizadas para manifestar el flujo real del tiempo.

Ejemplos de representación del tiempo real en televisión en directo.

Observamos que la forma más pura de la representación del tiempo real se da gracias a la inmediatez de la posibilidad del directo, se enumeran a continuación algunos exponentes de esta forma televisiva que manifiestan la preocupación por la representación real del tiempo.

APENDICE

BIG BROTHER

Productor General: Pedro Torres

Productora: Endemol/ Televisa

Canal: (6 canales SKY)

Periodicidad: las 24 horas del día

País: México

Año: [1ª Edición 2002], [2ª Edición 2003] 3ª Edición 2005

Género. Reality Show

Duración: Las 24 horas del día

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, plano secuencia, multivisión, voz en off, montaje televisivo en directo, secuencia, directo, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, prescindir de cortes comerciales, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Se habló ya sobre la importancia de Big Brother como uno de los primeros programas televisivos a nivel mundial que construyera lo que hoy se conoce, como reality show o telé realidad, en éste pueden observarse en su mayor apogeo cada una de las formas de representación del tiempo real.

VENTANEANDO

Productor General: Patricia Chapoy

Productora: TV Azteca

Canal: 13

Periodicidad: Lunes a Viernes 18:00 horas (Fecha: Martes 25 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 1996

Género: Talk show

Duración: 90 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, multivisión, cortinillas visuales o audiovi-

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

suales, voz en off, montaje televisivo en directo, flashback, directo, diferido, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

En este programa se puede observar el uso de varias formas de representación del tiempo real en un formato televisivo, que contiene cortes comerciales y manejo de edición de cámaras en directo.

OPPENHEIMER PRESENTA

Productor General: Federico Bianchi Communications Factory/ Televisa

Canal: 2

Periodicidad: Miércoles 11:45 p.m. (Martes 25 de Marzo de 2008)

País: Estados Unidos

Año: 2003

Género: Talk Show

Duración: 60 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: plano secuencia, multivisión, montaje televisivo, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, directo, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Este programa consigue, por medio de la multivisión que enlaza al mismo tiempo, diferentes países, representar la simultaneidad no sólo del tiempo de la historia sino del tiempo mismo en el mundo en el tiempo del discurso, representa la simultaneidad temporal en diferentes países enlazando unos con otros.

MARCA Y GANA

Productora: Telemedia Latin América/ Mediagame México S.A. de C.V. / TV Azteca

Canal: 7

Periodicidad: Lunes a Jueves (de 00:00 a 1:00 y de 00:00 a 2:00)

País: México

Año: 2007

Género: Telejuegos

Duración: 60 y 120 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

APENDICE

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, plano secuencia, voz en off, montaje televisivo en directo, reloj contador, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Junto con la aparición del reality show inició el apogeo de los telejuegos, forma televisiva a modo de rifa, donde el espectador manda un mensaje telefónico que tiene un costo determinado y es elegido en un sorteo entre todos los participantes que mandaron el mensaje telefónico para participar por teléfono en un juego que sucede en vivo y ganar cierta cantidad de dinero.

Ejemplos de representación del tiempo real en televisión en diferido

En el contenido de esta tesis, fueron mencionadas las similitudes con las formas representación del tiempo real en el cine y en la televisión diferida, se presentan a continuación algunos ejemplos de la representación del tiempo real en esta forma televisiva.

EL NUEVO RINCÓN DEL SABOR

Productor General: Roberto Ruiz Matamoros

Productora: Instituto Politécnico Nacional

Canal: 11

Periodicidad: Miércoles 8:30 p.m.

País: México

Año: 2007

Género: documental

Duración: 30 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, voz en off, montaje televisivo, secuencia, diferido, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Este programa es la segunda temporada de El rincón del sabor, que fue por mucho tiempo el único programa de este corte en televisión abierta. Puede observarse que existe un uso muy característico del género del tiempo real al usar el plano secuencia y el montaje televisivo para capturar el proceso de preparación de un alimento en su

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

duración real, como un manejo muy cuidadoso de la economía del tiempo. Aunque a nosotros nos ocupa únicamente el uso de las herramientas que lleven a una representación del tiempo real, es importante que el lector considere las posibilidades muy características del uso de elementos simbólicos en la transmisión, para reducir tiempos como el tiempo de cocimiento de un alimento, usados por lo general sólo en programas dedicados a transmitir el proceso de elaboración de éstos, como es el caso.

AL SABOR DEL CHEF

Productor General: Nino Canún y Alfredo Oropeza

Productora: Televisa

Canal: 2

Periodicidad: Lunes a Viernes 11:30 a.m. (Martes 25 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 2007

Género: revista

Duración: 30 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, cortinillas sonoras, cortinillas visuales o audiovisuales, voz en off, montaje televisivo, flashback, secuencia, diferido, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Al sabor del chef es un programa que se presenta como un programa de cocina para la elaboración de recetas como El nuevo rincón del sabor, ofrece un formato distinto, es un programa que se graba en un estudio con público presente, donde se evitan algunas de las manipulaciones temporales que son recurrentes en El nuevo rincón del sabor, se conforma además, como un programa de revista, con notas o documentales filmados con anterioridad que se intercalan con la preparación de los alimentos, de modo que puede observarse una marcada separación entre los diferentes universos diegéticos de la transmisión para lo que se usan las cortinillas sonoras, visuales o audiovisuales, que marcan la diversidad entre los diferentes tiempos en que se suceden los acontecimientos al aire.

APENDICE

LA RUTA DEL SABOR

Productor General: Carlos Prieto

Productora: Instituto Politécnico Nacional

Canal: 11

Periodicidad: Lunes 8:30 p.m.

País: México

Año: 2003

Género: Documental

Duración: 30 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, plano secuencia, voz en off, montaje televisivo, diferido, reloj contador, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Este es un programa en que canal 11 puso especial atención para llevar al espectador los diferentes sabores de la comida de la República Mexicana que, en una forma documental, se acerca con habitantes de lugares recónditos de la República que muestran a las cámaras en un flujo temporal real la forma de preparar un platillo de su región.

MUJERES EN EL RISCO

Productora: Televisión Mexiquense

Canal: 34

Periodicidad: Martes 10:00 p.m. desde el 15 de Mayo de 2008 (Fecha: Miércoles 26 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 2007

Género: Talk Show

Duración: 60 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, multivisión, voz en off, montaje televisivo, diferido, reloj contador, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso,

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Se observa principalmente el uso de la multivisión para representar la simultaneidad del tiempo de la historia, dado que las participantes dialogan en una mesa redonda, resulta más sencillo utilizar la multivisión para que pueda verse al mismo tiempo, el rostro de dos participantes que discuten simultáneamente en un momento específico.

PRIMER PLANO

Productora: Instituto Politécnico Nacional

Canal: 11

Periodicidad: Lunes 10:00 p.m. (Lunes 24 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 1999

Género: Opinión, Talk show

Duración: 60 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, multivisión, voz en off, montaje televisivo, diferido, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

Primer Plano es uno de los programas pioneros en utilizar la multivisión para llevar al público una visión simultánea de los analistas que se encuentran en lugares separados del estudio, logrando así, representar la simultaneidad del flujo del tiempo durante la transmisión. Además de que pueden observarse la mayoría de herramientas para la representación del tiempo real en un programa que tiene como principal cimiento esta representación, dado que el espectador busca asistir al flujo natural de una discusión, que sólo puede capturarse respetando el flujo real del tiempo.

APENDICE

TERCER GRADO

Productor General: Yolanda Ocampo e Ivonne Márquez

Productora: Televisa S.A. de C.V.

Canal: 2

Periodicidad: Miércoles 11:30 p.m. (Miércoles 26 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 2006

Género: Opinión, Talk show

Duración: 60 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, multivisión, cortinillas, Sonoras, cortinillas visuales o audiovisuales, voz en off, montaje televisivo en directo, flashback, diferido, directo, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión.

Luego de los cambios políticos en la campaña para las elecciones del 2006, varias cadenas televisivas en México, han retomado el formato de Primer Plano para crear desde una copia del mismo, hasta un formato completamente distinto que tiene como base y antecedente directo el programa del canal 11, Tercer Grado es justamente una versión distinta de un programa de opinión periodística en la que se combinan sucesos ya presentados en las noticias de la semana que luego son comentados por los periodistas del canal, así se combinan varios universos en un tiempo presente que se representa fundamentalmente por medio de la multivisión, tal como ocurre en Primer Plano. La principal diferencia entre ambos programas, es la combinación del tiempo de la discusión periodística con la transmisión de las imágenes de la noticia a discutir narradas con voz en off por el conductor en turno de este programa.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

PODER FINANCIERO

Productor General: Raymundo Ramírez y Mauricio Guerrero

Productora: TV azteca

Canal: 40

Periodicidad: (Lunes 24 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 2006

Género: Talk show

Duración: 60 minutos

Representación del tiempo real: Plano secuencia, secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, montaje televisivo.

En este programa aunque se utiliza la multivisión ésta se utiliza para conservar la pantalla que fluye con las formas de representación del tiempo real mencionadas antes con imágenes a modo de ilustración de lo que se dice.

ENTRE LO PÚBLICO Y LO PRIVADO

Productora: TV Azteca

Canal: 40

Periodicidad: Miércoles 10:00 p.m. (Miércoles 26 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 2004

Género: Talk show

Duración: 60 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, cortinillas visuales o audiovisuales, voz en off, montaje televisivo, diferido, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, reloj contador.

Entre lo Público y lo Privado requiere de las herramientas para la representación del tiempo real en el flujo televisivo, igual que muchos programas, tiene la particularidad en su contenido en el hecho de mostrar las facetas de las distintas personalidades invitadas en un ambiente de preguntas y respuestas que requiere de una captura constante.

APENDICE

DESMADRUGA2

Productor General: Israel Jaitovich

Productora: Televisa S.A. de C.V.

Canal: 2 (en televisión abierta) y exa tv (en televisión por cable)

Periodicidad: Sábados 11:00 de la noche

País: México

Año: 2007

Género: Talk show

Duración: 60 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, plano secuencia, montaje televisivo, diferido, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Al parecer, este programa muestra una clara influencia del auge del término tiempo real en la televisión, al mostrar un serie de sketches en que se pide a los invitados actúen completamente en vivo frente al público asistente al programa sin cortes ni edición; aunque se realiza un sketch ya ensayado, se realiza la actuación de manera teatral filmada por las cámaras en el estudio.

LA LEY Y EL ORDEN

Productor: Jeff Eckerle

Productora: Wolf Films / NBC Universal Televisión / Studios USA Televisión / Universal Network Television

Canal: 5

Periodicidad: Lunes 10:00 p.m. (Lunes 24 de Marzo de 2008)

País: Estados Unidos

Año: 1999- A la fecha

Género: Crimen / Drama / Misterio

Duración: 60 min.

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, plano secuencia, diferido, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Esta serie televisiva muestra un ejemplo del manejo del tiempo real con cierta tendencia cinematográfica al plano secuencia.

24

Productor General: Robert Cochran, Howard Gordon, Joel Sornow, entre otros
Productora: Imagine Entertainment, 20th Century Fox Television, Real Time Productions
Canal: Canal Fox
País: Estados Unidos
Año: 2001-A la fecha
Género: Acción/ Drama/ Misterio
Duración: 42 min
(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Reloj contador, plano secuencia, montaje televisivo, multivisión.

Esta serie ofrece a los espectadores la promesa de haber sido filmada completamente en tiempo real, es decir, la temporada entera fluye en 24 horas cronometradas por un reloj contador, que aparece desde el inicio de la serie y constantemente en cada capítulo. Con el avance de las temporadas, tomó importancia el desarrollo de la trama por encima de tiempo cronometrado y se comenzaron a admitir algunas formas de economía temporal en el desarrollo de la historia.

ÁNGELES ADOLESCENTES

Productor General: Vic Marchant
Productora: BBC
Canal: 11
Periodicidad: Martes y jueves 10:30 a.m.
País: Inglaterra
Año: 1996-A la fecha
Género: Reality show/ Documental
Duración: 55 min.
(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, voz en off, montaje tele-

APENDICE

visivo en diferido, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, prescindir de cortes comerciales, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

En este caso, no requiere haber un conductor específico como en un programa de revista, las diversas temporalidades captadas a cuadro, se dividen por medio de la voz en off de un narrador, se desarrolla esta forma de reality show ante la cámara y posteriormente, es editada y narrada por dicha voz en off.

Ejemplos de representación del tiempo real en televisión cuya transmisión es mixta, es decir se desarrolla en directo e incluye durante su programación fragmentos en diferido.

Existen numerosos programas televisivos que se desarrollan en vivo e incluyen cierto contenido grabado dentro de su transmisión, como el lector habrá observado, existen formas muy particulares de representación del tiempo real en estos programas, veamos a continuación, unos ejemplos de estas formas de representación en televisión en directo que incluyen en sus contenidos fragmento en diferido o grabados.

CONFIANZA CIEGA

Productor General: Pablo Culell

Canal: Antena 3 Televisión

País: España

Año: 2001

Género: Reality show o telerealidad

Duración: 120 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: plano secuencia

Confianza ciega es uno de los primeros reality shows que logró conjugar las cualidades del directo y del diferido para llevar al espectador la experiencia de realidad que llevó a su auge, en este programa (como ya se mencionó), las parejas concursantes se dividieron en dos, de modo que unos miembro de la pareja eran filmados en un isla, filmación que se presentaba a los otros miembros, en una transmisión en vivo para registrar sus reacciones al ver a su pareja seducida por otros concursantes en aquella isla.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

MUÉVETE

Productor General: Roberto Romagnoli (productor actual)

Productora: Televisa S.A de C.V.

Canal: 2

Periodicidad: Sábados 8:00 a.m.

País: México

Año: 2006

Género: Revista

Duración: 180 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Texto en vivo, Plano secuencia, multivisión, Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, cortinillas sonoras, cortinillas visuales o audiovisuales, voz en off, montaje televisivo en directo, flashback, secuencia, directo, diferido, reloj contador, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

En este programa puede verse el uso del texto “en vivo” para la separación entre los diferentes universos diegéticos que participan en la transmisión, compuesta de elementos tanto del momento presente, como de tiempos pasados.

HOY

Productor General: Roberto Romagnoli (productor actual)

Productora: Televisa S.A. de C.V.

Canal: 2

Periodicidad: Lunes a Viernes de 9:00 a.m. a 12:00 p.m. (Martes 25 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 1998-2008

Género: Revista

Duración: 180 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los

APENDICE

universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, multivisión, cortinillas, Sonoras, cortinillas visuales o audiovisuales, voz en off, montaje televisivo en directo, flashback, directo, diferido, reloj contador, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión.

En este programa puede observarse la participación de cortinillas sonoras, y reloj contador constantemente en pantalla.

VENGA LA ALEGRÍA

Productor General: Mari del Pilar Gallardo Llama

Productora: TV. Azteca

Canal: 13

Periodicidad: Lunes a viernes de 9.00 a 12:00 p.m. (Martes 25 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 2006-2008

Género: Revista

Duración: 280 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, multivisión, cortinillas, Sonoras, cortinillas visuales o audiovisuales, voz en off, montaje televisivo en directo, flashback, directo, diferido, reloj contador, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión.

POKER DE REINAS

Productor General: Andrea Doria, Magda Rodríguez, Fernando Zuloaga Goyri

Productora: TV Azteca

Canal: 13

Periodicidad: Lunes a viernes 12:00 p.m.

País: México

Año: 2008

Género: talk show

Duración: 60 min.

(Se incluye en material audiovisual)

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, multivisión, voz en off, montaje televisivo en directo, flashback, directo, diferido, reloj contador, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión.

Este programa permite la simultaneidad desde los primeros minutos, ya que en los últimos segundos del programa de revista que le precede Venga la Alegría se enlaza con este y por medio de una pantalla dividida, las conductoras de Poker de Reinas despiden a los conductores de Venga la Alegría, en su contenido, utiliza como los programas de revista ya mencionados, diferentes herramientas de la representación del tiempo real para diferenciar los diversos universos diegéticos de la transmisión que constan de notas y el desarrollo del programa en vivo.

INFORMATIVO 40

Productora: TV Azteca

Canal: 40

Periodicidad: Lunes a Viernes 9:00 p.m.

País: México

Año: 2006

Género: Noticiero

Duración: 60 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: plano secuencia, voz en off, directo, diferido, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso.

El género periodístico televisivo es el principal acercamiento de la imagen televisiva a la obscenidad según la utiliza Baudrillard en su libro *Contraseñas*, como la imagen sin puesta en escena, a la búsqueda de presentarla lo más cercana posible a la realidad sin montaje, y una búsqueda de este tipo tiende a representar también la temporalidad real, sin alteraciones, como es el caso de las cámaras escondidas que hoy en día permiten a los noticieros llevar al espectador las imágenes de acontecimientos reales de los que no había podido ser testigo.

APENDICE

CONVERSANDO CON CRISTINA PACHECO

Productor General: Roberto Arroyo
Productora: Instituto Politécnico Nacional
Canal: 11
Periodicidad: Viernes 8:00 p.m.
País: México
Año: 1997
Género: Talk Show
Duración: 59 min.
(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, plano secuencia, multivisión, voz en off, montaje televisivo, secuencia, diferido, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Una entrevista tiene su mayor atractivo en la posibilidad de ser testigo, mientras se entretajan las preguntas y respuestas entre entrevistador y entrevistado, y esto requiere una captura constante de la duración de dicha entrevista, durante este tiempo, el entrevistador tiene como fin, reafirmar la confianza con el entrevistado, este proceso se captura en su duración real y el espectador asiste al mismo. En el caso de Conversando, el montaje televisivo y el plano secuencia son las herramientas principales para la captura de la entrevista y que nos permiten asistir en tiempo real al trabajo de la periodista durante el tiempo que dura la entrevista.

LA ENTREVISTA CON SARMIENTO

Productor General: Marcela Gutierrez, Rosivelia Sanchez y Samantha Sarmiento
Productora: TV Azteca
Canal: 3
Periodicidad: Martes y Jueves 00:30 hrs. (Martes 25 de Marzo de 2008)
País: México
Año: 1997
Género: Talk show
Duración: 30 min

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, cortinillas, Sonoras, cor-

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

tinillas visuales o audiovisuales, voz en off, montaje televisivo en directo, montaje televisivo, flashback, secuencia, directo, diferido, reloj contador, se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, prescindir de cortes comerciales, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

Este programa comienza con una presentación general del conductor, a la que se intercalan imágenes del entrevistado, o de las actividades a que se dedica, se conserva el flujo temporal real a través de la voz en off de Sergio Sarmiento que presenta a su invitado, luego de la presentación, la entrevista fluye por medio del montaje televisivo, el plano secuencia y una pantalla de fondo que muestra diversas imágenes relacionadas con las actividades del invitado.

REPORTE 13

Productor General: José Antonio Martínez

Productora: TV Azteca

Canal: 13

Periodicidad: Martes 00:00 horas (Martes 25 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 2001

Género: Noticias

Duración: 30 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: plano secuencia y multivisión, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso,

Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, montaje televisivo, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia.

En este programa se observa el uso de la multivisión no sólo para mantener la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, sino además, para mostrar diferentes puntos visuales de la persona entrevistada.

APENDICE

DIÁLOGOS EN CONFIANZA

Productor General: Tere Costa, Maria Eugenia Tames

Productora: Instituto Politécnico Nacional

Canal: 11

Periodicidad: Lunes a viernes de 9:00 a 10:30 a.m. (Martes 25 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 1994-2008

Género: Talk show

Duración: 90 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, voz en off, montaje televisivo en directo, directo, diferido, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión.

Con temas de salud, sexualidad, familia, pareja, sociedad y género Diálogos en Confianza, lleva varios años recuperando la temporalidad real de un programa, en que diversos especialistas e invitados discuten un tema diferente cada día. Puede observarse que el uso de cortinillas sonoras, es recurrente en la separación entre los diferentes universos diegéticos que aparecen durante la transmisión.

MATUTINO EXPRESS

Productora: Televisa S.A. de C.V.

Canal: 4

Periodicidad: Lunes a Viernes (Martes 25 de Marzo de 2008)

País: México

Año: 2007-2008

Género: Noticiero / Talk show/ Revista

Duración: 130 min.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Secuencia con unidad de sonido, secuencia con unidad de espacio, secuencia con unidad de acción, una marcada separación entre los universos diegéticos de la transmisión, plano secuencia, cortinillas sonoras, cortinillas

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

visuales o audiovisuales, voz en off, montaje televisivo en directo, flashback, directo, diferido, reloj contador, desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, una marcada separación entre los diversos universos diegéticos de la transmisión.

Con una combinación de varios géneros Matutino Express combina el reloj contador, el montaje televisivo, distintos universos diegéticos, y una marcada separación entre éstos, para desarrollarse en vivo y en una temporalidad real con contenidos noticiosos en diversos momentos temporales.

Ejemplos de la representación del tiempo real en video

La representación del tiempo real en video, tiene la particularidad de incluir manifestaciones del tiempo representado, heredadas de la cinematografía con inclusiones de muchas de las particularidades técnicas de su medio contemporáneo, la televisión. La riqueza de este material, sobre todo, al tratarse de instalaciones video e instalaciones Mixed media, ha resultado, a lo largo de los años, difícil de recopilar en video, lo que ha sido imposible presentar a continuación ejemplos al respecto, sin embargo, se muestran diversos trabajos de videoarte y performance que pueden ejemplificar la búsqueda de la representación del tiempo real en este medio. El orden en el que se presentan estos ejemplos, es de acuerdo a la división que se realizó en esta tesis entre dos grupos, el lector recordará que el primer grupo incluye video performance, instalación video e instalación mixed media, de las cuales sólo se incluyen ejemplos de video performance, y el segundo grupo que incluye videoarte, video musical y spot televisivo (del que no se incluyen ejemplos).

PRIMER GRUPO: VIDEOPERFORMANCE

TRINCHERA ENSAMBRE/ PERFORMANCE

(22 DE Octubre de 2004)

(Performance)

Autor: Trinchera Ensemble/ Música: Doris Steinbichier/ Imágenes: Viviana Díaz, Azucena Losana, Manuel Trujillo, Rafael Balboa, Elena Pardo (invitado)

País: México

Lugar: Centro Cultural España, ciudad de México

Año: 22 de Octubre de 2004

Duración: 7 minutos con 45 segundos

(Se incluye en material audiovisual)

APENDICE

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Directo, Evitar cortes temporales en la toma, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

La recuperación en video de un arte de acción como es el performance, funge como una de las formas de representación del tiempo real más particulares, dado que no es el video, la obra de arte en sí, es la acción que captura, de modo que éste es una herramienta de registro que tiene por objetivo capturar la totalidad de una acción artística con las menos alteraciones posibles de su parte. La paradoja de esta forma de captura, es la dificultad de cualquier medio, de fungir como ventana fiel a los acontecimientos reales. Este video muestra la confluencia de varias proyecciones mostradas simultáneamente para construir una proyección abstracta de forma y sonido.

ESTAMPAS CONGELADAS (taller: dejar de pensar para accion-art)

Autor(es): Congelada de uva, Fabricio Romero... [et. al]

País: México

Lugar: Ex Teresa Arte Actual, ciudad de México

Año: 2008

Duración: 60 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Directo, Evitar cortes temporales en la toma, Tiempo retardado o time delay, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Durante el desarrollo de esta tesis asistí a ciertos eventos a los que me fue llevando específicamente la propia investigación de la representación del tiempo real en video, al término del taller de performance dejar de pensar para accion-art, los integrantes presentaron diversas estampas congeladas, forma de performance donde el accionista realiza ya sea una acción repetitiva o una sola imagen inmóvil que capte la esencia de la acción.

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

EL QUE SE MASTURBA LA PUCHA (PERFORMAGIA)

Autor: Fabricio Romero

País: México

Año: 2008

Duración: 26 minutos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Feed, Directo, Evitar cortes temporales en la toma, Tiempo retardado o time delay, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Esta pieza, muestra a través de un monitor una imagen en diferido de una mujer que se masturba, en alternancia con la imagen en directo del artista que se cose el pene a modo de construirse una vagina.

SEGUNDO GRUPO: VIDEOARTE, Y VIDEO MUSICAL

VIDEOARTE

SLEEP

Autor: Andy Warhol

País: Estados Unidos

Año: 1963

Duración: 5 horas, 21 minutos 16 segundos

(Blanco y negro)

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Este video muestra la captura en toma abierta de un hombre durmiendo, sin alteraciones temporales o manipulaciones dentro de dicha toma

APÉNDICE

THE DETH OF KING LEAR

Autor: Robert Wilson

País: Estados Unidos

Año: 1989

Duración: 5 min. 29 seg.

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Voz en off. Evitar cortes temporales en la toma, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Robert Wilson expresa su idea de “ver el Rey Lear tal como se ha presentado en el escenario de forma muy teatral [...] Me interesaba mezclar esto con algo que yo representaría, algo más frío, de forma diferente”⁴. Esta realización utiliza mucho el plano secuencia para el objetivo ya mencionado, recupera el tiempo de actuación en casi la totalidad del video, aún cuando su tiempo diegético muestra muchas vertientes temporales, la adecuación que existe entre el tiempo de la toma y el tiempo de la acción es visible en varios fragmentos.

En:

Director: José Ramón Pérez Orina

Productor General: Pere Roca

Guión: José Ramón Pérez Orina

Productora: TVE. S.A. (Televisión Española S.A.) e Instituto Nacional de la Comunicación Audiovisual

Canal:

Periodicidad:

País: España

Año: 1989

Género: Documental / Videoarte

⁴ José Ramón Pérez Orina, Op. Cit, p. 100

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

THE RAINY SEASON

Autor: George Kuchar

Año: 1989

Duración: 2 min. 27 seg.

Representación del tiempo real: Voz en off, Plano secuencia, Evitar cortes temporales en la toma, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Según describe Gené Youngblood, en *El arte del video*, George Kuchar, suele ocupar el video super 8 para realizar diarios con la cámara sobre el hombre, obteniendo una recopilación de un punto de vista subjetivo. En este caso, su recopilación permite ver conjuntamente con su intencionalidad artística particular, una recuperación real del tiempo.

UN ANGE PSSE

Autor: Marie André

Año: 1989

Duración: 1 minuto 2 segundos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Evitar cortes temporales en la toma, Multivisión, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Esta es una mezcla de documental y video, en un fragmento del mismo, una mujer en un aparador, permanece en exhibición durante cierto tiempo.

LA MINA

Autor: Loredana Bianconi

Año: 1989

Duración: 2 minutos 28 segundos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Evitar cortes temporales en la toma, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

APENDICE

Este video se desarrolla dentro de un baño de lo que al parecer es un tren, una toma cenital muestra las acciones de una mujer dentro de este baño, en este caso la voz en off es la que conserva el peso de los diversos momentos temporales, mientras que la imagen conserva la concordancia del tiempo de la toma con el tiempo de la acción.

HOTEL TAPES

Autor: Michael Klier

Duración: 52 segundos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Directo, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

En El arte del Video, Philippe Dubois describe el trabajo en video de esta cineasta-videoasta como basado en los dispositivos de vigilancia. En este video específicamente se observan diferentes cámaras grabando en habitaciones de hotel, el fragmento que se observa es el de una cámara oculta que graba a una mujer que no puede dormir, haciéndolo en tiempo real.

UN VI-DEO (GRACIAS)

Autor: Jean-Paul Fargier

Duración: 2 minutos con 12 segundos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Multivisión, Plano secuencia, Directo, Diferido, Evitar cortes temporales en la toma, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

En este Documental video puede verse una misa grabada a manera de una vidriera, para lo que se vale de la multivisión y la recuperación real del tiempo.

FAR TO THE AROUND

Autor: David Van Thiegham y John Sanborn

Año: 1982

Duración: 1 minuto 5 segundos

(Se incluye en material audiovisual)

EL TIEMPO REAL EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Diferido, Evitar cortes temporales en la toma, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

La constante toma de un hombre que utiliza como instrumentos de percusión objetos urbanos, muestra la duración continua de una forma audiovisual de obra musical.

EX ROMANCE

Autor: Charles Atlas

Duración: 1 minuto 25 segundos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Diferido, Evitar cortes temporales en la toma, Unidad de tiempo y unidad de espacio en el tiempo de la historia, Representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, Se evitan las manipulaciones temporales en el tiempo del discurso, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso.

Este ejemplo de video-danza captura en un plano secuencia, la coreografía realizada sobre una banda de un aeropuerto.

NEW BOOCK

Autor: Zibg Ribczynski

País: Polonia

Año: 1975

Duración: 10 minutos 25 segundos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia, Multivisión, Evitar cortes temporales en la toma, Desarrollo del eterno presente en el tiempo del discurso, Se busca representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso. En New Boock se observa el uso de la multivisión como herramienta para representar la simultaneidad del tiempo de la historia en el tiempo del discurso, con la particularidad de que las 9 pequeñas pantallas que conforman la multivisión, se unen a modo que estas forman una gran toma panorámica donde es posible seguir las actividades de los personajes tomados por las distintas cámara, como si se trasladaran de una pantalla a otra.

APENDICE

-VIDEOMUSICAL

STAR GUITAR

Autor: Dir: Michel Gondry / Interprete: The Chemical Brothers

País: Francia

Año: 2002

Duración: 4 minutos 9 segundos

(Se incluye en material audiovisual)

Representación del tiempo real: Plano secuencia.

Una toma aparentemente desde un tren muestra a gran velocidad una especie de plano secuencia del viaje.