

LECTURA

EL TIEMPO EN EL AUDIOVISUAL

EL TIEMPO EN EL AUDIOVISUAL

El mundo audiovisual introduce una triple idea del tiempo: el tiempo de la proyección que simplemente hace referencia a la duración de la película en la realidad, el tiempo de la acción o duración de la historia narrada en el que ocurren las situaciones y acontecimientos dentro de la película y el tiempo de la percepción que es finalmente la sensación de duración percibida por el espectador. Esta última es un tiempo subjetivo que depende de cada persona dependiendo el nivel de agrado o de aburrimiento que haya sentido al transitar por el audiovisual (Marcel, 2002)

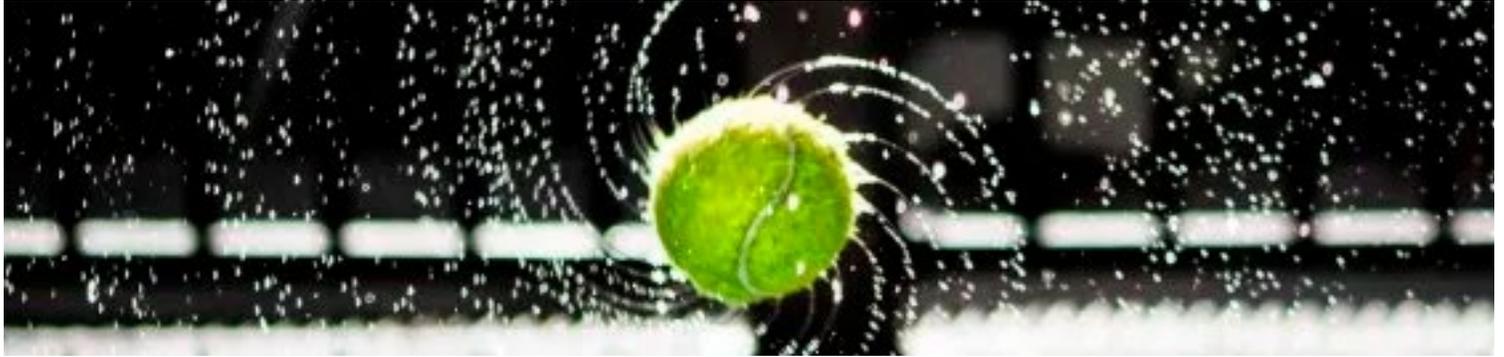
En este lenguaje creado por el hombre mediante la grabación de escenas y su posterior edición, tiene por primera vez el hombre el control del tiempo en este submundo creado y puede dominarlo mediante aceleración, reducción, inversión o incluso detenimiento del tiempo.

Aceleración del tiempo o time-lapse:

Esta técnica fílmica hace que escenas muy largas pasen a contarse en pocos segundos, optimizando y haciendo una contextualización rápida de una acción humana. Sin embargo “el tiempo acelerado en primer lugar posee un interés científico y permite hacer perceptibles los movimientos muy lentos y los ritmos más imperceptibles tales como el crecimiento de las plantas” (Marcel, 2002, p. 227) Allí no es el humano quien cobra trascendencia sino los elementos naturales y geológicos los protagonistas, por ejemplo el nacimiento de una flor o el paso del ocaso al alba adquieren trascendencia, un proceso que tardaría horas en admirar ahora puede apreciarse en tan solo segundos mediante la técnica del time lapse.

Cámara lenta o slow-motion:

La cámara lenta también conocida como slow-motion, permite percibir los movimientos muy rápidos que normalmente no pueden ser vistos a simple vista, cómo la bala de un revólver, las palas de una hélice en acción, o el aleteo de un colibrí. La ralentización puede dar paso a diversas significaciones, entre ellas resaltar el dramatismo de la escena o la impresión de poder de un elemento de la acción, por ejemplo el esfuerzo intenso y continuo de un hombre al realizar una labor hasta una tormenta magnífica



que venga arrasar un pueblo. Así mismo puede adquirir un valor simbólico como en las escenas de muerte violenta en donde hay una sensación drama magnificado del instante final o para sugerir la excepcionalidad del momento, la felicidad o la aflicción: por ejemplo una mujer se peina y su larga cabellera parece flotar suavemente en el aire (Marcel, 2002) o una pareja se re encuentra y se besa en un momento donde pareciese que el tiempo se detuviera o simplemente pasara más despacio.

Tiempo inverso

“La inversión del tiempo se uso en sus inicios como fuente de herramienta cómica. En 1896, Lumiere se servía de ella para mostrar una pared demolidada que se reconstruye sola” (Marcel, 2002), pero la inversión también puede ser una herramienta que sirva para incrementar el misterio de la historia, por ejemplo mostrar una acción hacia atrás suscita en el espectador una sensación de inquietud y más si no se nos explica inmediatamente el porque. La manera mas cotidiana en la actualidad del tiempo inverso es la retrospectiva, donde se realiza una devolución rápida de la historia para analizar un hecho que sucedió o para cambiar el curso de la historia con nuevas acciones después que ha sido devuelta la original.

Detención del tiempo o frozen frame (fotograma congelado)

La detención genera un efecto extraño en el audiovisual, debido a que el transcurso del tiempo es algo natural y su detención se percibe como un poder imposible para el hombre. Sin embargo, con la cámara y la edición

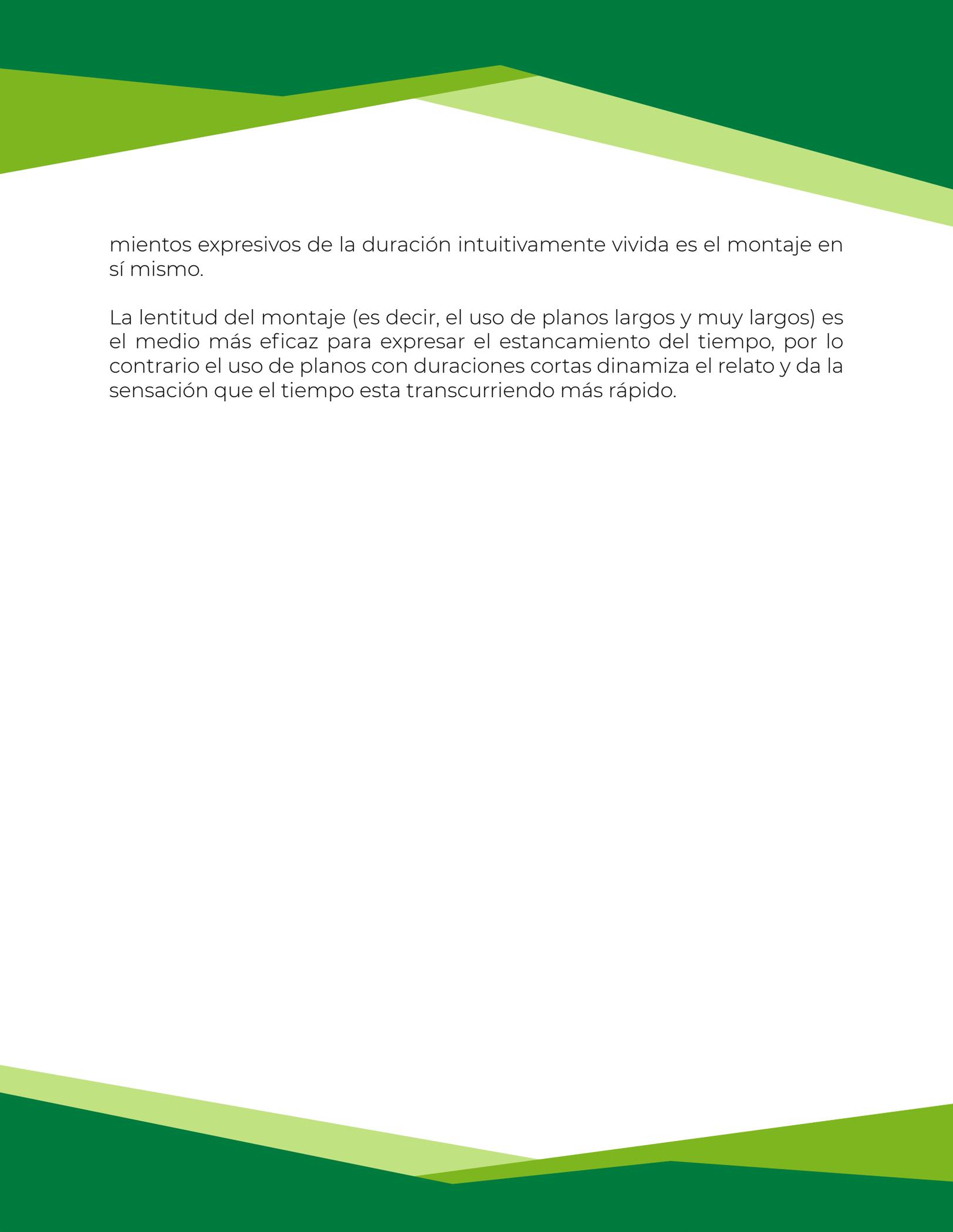
todo es posible. En la actualidad se congela un cuadro o se detiene la acción en un plano medio o plano cercano de un personaje y un locutor en off nos argumenta o nos cuenta una información del elemento que se está viendo en la pantalla. Un recurso usado para contextualizar o contar-nos algo personal de lo que se ve en la pantalla quieto por un instante.



Fecha y duración

Para finalizar: tengamos en cuenta que el concepto de tiempo implica a la vez el de fecha y duración sobre los medios, para indicar el momento en el que están transcurriendo los acontecimientos de manera más o menos precisa o para generar un ritmo natural o artificial en el audiovisual. Normalmente se recurre a los títulos al comienzo de la película o la secuencia si es importante aclarar un tiempo determinado que influirá en la contextualización del audiovisual (fecha), aunque a veces basta con la presencia de un calendario a simple vista o incluso la escenografía y el tipo de vestimenta para sugerir una época estimada (Marcel, 2002)

La expresión de la duración es mucho más interesante debido a que despierta en realizadores y cineastas formas creativas distintas para jugar con este aspecto. Es posible hacer hincapié en el transcurrir temporal, en su fugacidad, en el tiempo que pasa o se puede generar la sensación de una duración indeterminada, en cuyo caso sería imposible e inútil precisar la extensión del período transcurrido (Marcel, 2002). Uno de los procedi-



mientos expresivos de la duración intuitivamente vivida es el montaje en sí mismo.

La lentitud del montaje (es decir, el uso de planos largos y muy largos) es el medio más eficaz para expresar el estancamiento del tiempo, por lo contrario el uso de planos con duraciones cortas dinamiza el relato y da la sensación que el tiempo esta transcurriendo más rápido.

REFERENCIAS

Martin, Marcel. El Lenguaje del cine. Editorial Gedisa, Barcelona, España, 2002