

LECTURA

ESTRUCTURAS TEMPORALES DEL RELATO

ESTRUCTURAS TEMPORALES DEL RELATO

En el audiovisual, es el tiempo quien traza la ruta constante del relato y demarca el curso narrativo cinematográfico de un modo fundamental y determinante. Algunas de las estructuras temporales más evidentes a la hora de hilar la película son:

El tiempo condensado (o condensación) es el recurso más utilizado a la hora de creación del audiovisual. Se trata simplemente del manejo de la elipsis con el fin de eliminar lo superfluo y generar ritmo y coherencia en el relato, es decir, mientras el tiempo de grabación es mucho mayor el tiempo fílmico es la síntesis de aquello que previamente se ha registrado. “Esta forma narrativa cumple dos funciones: en primer lugar, la evidencia de una continuidad causal única y lineal en el enmarañamiento de las múltiples series de la realidad diaria; en segundo lugar, la supresión de los tiempos débiles de la acción, es decir, de los que no participan directa y útilmente en la definición y el progreso de la secuencia dramática: la condensación de la duración y la impresión de plenitud vivida que se siente ante una película y que no es uno de los menores factores de su poder de hechizo; el tiempo de la acción cinematográfica, así condensado, es un dato específicamente estético” (Marcel, 2002, p. 235)

El tiempo fiel también llamado **adecuación** es aquel que intenta que el tiempo de grabación sea el mismo que el tiempo fílmico. El ejemplo más notorio de esta técnica fílmica se le conoce como plano secuencia (aprendido en apartados anteriores). Pocas películas 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. Uno de los primeros en intentar respetar esta estructura temporal fue Hitchcock, en *The Rope*; *La Soga*, una película rodada en un plano único donde todo se desenvuelve en un apartamento de forma continua y los pocos cortes realizados a la hora de cambiar el carrete se realizan como cortes invisibles.

Otra técnica de adecuación pretende en hora y media de proyección (o el tiempo de duración del audiovisual), hacernos vivir un fragmento estrictamente idéntico o casi igual al de la vida del protagonista. Por supuesto: en

esto hay ficción, pero hay un intento por generar la simultaneidad de la acción con el tiempo vivido, el espectador no tiene forma de verificar si el postulado básico se respetó, ni de determinar si el tiempo científico no coincide en absoluto con el tiempo de la percepción (Marcel, 2002)



Distensión: Es la técnica estructural que consiste en alargar el tiempo que dura un acontecimiento ya sea para dar más énfasis a los hechos, para causar tensión o para que el espectador tenga tiempo de fijarse en detalles que en el tiempo real no tendría. Este recurso lo aprendimos en el apartado anterior mediante la técnica de la cámara lenta pero no es estricto en el uso de ella, pues también se puede manejar la distensión mediante la contextualización de una historia que puede armarse mediante otros hechos o mediante recuerdos vividos por el protagonista, que hacen que la escena se alargue más de lo que dura en tiempo real. Así le da un tono más metafórico o intenta o tenga un carácter más relevante y argumentativo.

El tiempo trastocado basado en la retrospectiva o el flashback quizás sea el más interesante procedimiento interpretativo del tiempo del punto de vista del relato cinematográfico. Parece que desde un principio ha sido

muy empleado de manera consciente; pero si bien fue la novela, evidentemente, la que inspiró a los realizadores, hay que reconocer que el cine ha sabido emplearlo, a veces de un modo acertado, por distintas razones que ahora vamos a analizar” abolido (Marcel, 2002, p. 239)

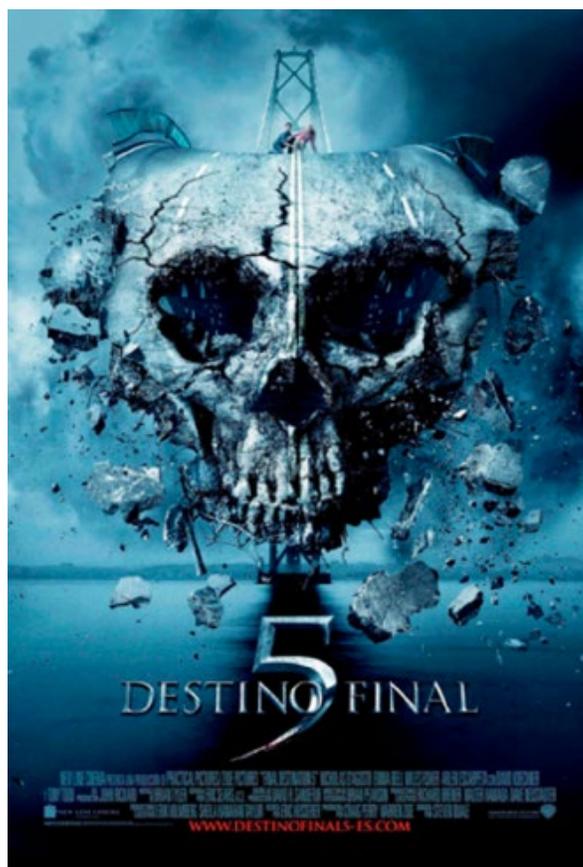
Razones estéticas: permiten aplicar de manera coherente el juego del tiempo mediante la retrospectiva, mostrando una escena que comienza con su conclusión y luego vendrá un viaje atrás que mostrará el pasado antes de resolver el desenlace del drama en el presente; “de este modo, la obra queda delimitada según, a la vez, una simetría estructural muy satisfactoria desde el punto de vista estético y según una simetría temporal que le da una unidad centrada en el presente, que es el tiempo eminentemente más determinante” (Marcel, 2002, p. 240)

Razones dramáticas: “el flashback consiste en confiarle al espectador, desde el comienzo del film, el desenlace: esta construcción, además del interés estructural que presenta (...), tiene la gran ventaja de suprimir cualquier elemento de dramatización artificial debida a la ignorancia del desenlace y de valorar el contenido humano de la obra y la solidez de su construcción. Este procedimiento contribuye en alto grado a crear la unidad tonal, tan importante en una obra: a los acontecimientos les quita su aparente disponibilidad y revela su sentido profundo al indicarle al espectador el aspecto de la acción siguiente (...)

Razones psicológicas: también pueden justificar la alteración del transcurso temporal normal de los acontecimientos. Tal es el caso de cuando la película está centrada en un personaje que recuerda: más que desarrollar la acción haciendo intervenir en ella al protagonista como un elemento más, es mucho más prudente centrar el drama en él, materializando su recuerdo en la mayor parte del film: llegado al paroxismo de su drama, el protagonista revive en quebrantos sucesivos las circunstancias que lo han llevado a ese punto de desesperación y soledad (...). Por otra parte, las películas de múltiples testimonios acerca de un mismo acontecimiento o un

mismo personaje aparecen como un desarrollo de ese procedimiento narrativo” (Marcel, 2002, pp. 240-241)

Salto al futuro o flashforward: Este recurso fílmico trata de adelantarse en el tiempo mostrando eventos que aun no han ocurrido o que están por suceder. Puede tratarse de un futuro real y objetivo o de un futuro imaginado. “Por lo general, este futuro anticipado queda desmentido por el acontecimiento, por razones dramáticas. Pero, en cambio, se puede confirmar con la continuación de la acción y pasar de lo imaginario proyectivo a la realidad en acto” (Marcel, 2002, p. 247) Tomemos por ejemplo la película Destino Final, donde el protagonista tiene una premonición vivida de lo que sucederá en el futuro cercano y luego retoma la línea de tiempo presente influyendo en los actos que intentarán modificar ese futuro trágico.



REFERENCIAS

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