

La imagen

*Análisis y representación
de la realidad*

SERIE MULTIMEDIA



Roberto Aparici
Jenaro Fernández Baena

Agustín García Matilla
Sara Osuna Acedo

Capítulo 7

El tiempo

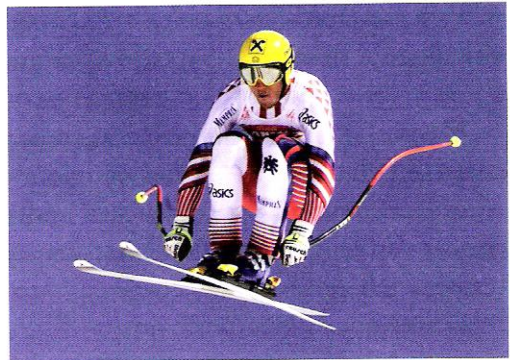
En los capítulos precedentes hemos abordado aspectos que atañen al carácter espacial de las imágenes. Estas representaciones de la realidad son capaces, asimismo, de restituir el tiempo y la duración de los sucesos. De hecho, espacio y tiempo son los materiales básicos que maneja el creador de imágenes para el cómic, la fotografía, el cine y el vídeo. El registro de un plano, por ejemplo, supone una doble elección: qué es lo que se va a mostrar y cuánto va a durar.

Es preciso advertir que esta separación entre espacio y tiempo resulta clara a efectos didácticos pero no deja de ser artificiosa. Lo espacial y lo temporal no son aspectos aislados en el lenguaje de las imágenes. Hay, si se observa detenidamente, una correspondencia directa entre el tamaño de un plano cinematográfico y su duración. Piénsese en tres encuadres: un regador en plano general, el regador en plano medio y un plano detalle de la boca de la manguera que tienen idéntica duración real. Los tres planos duran lo mismo pero el último se aguanta menos, parece más lento. Por lo general, cuanto mayor sea el tamaño del plano más tiempo habrá de permanecer en pantalla.

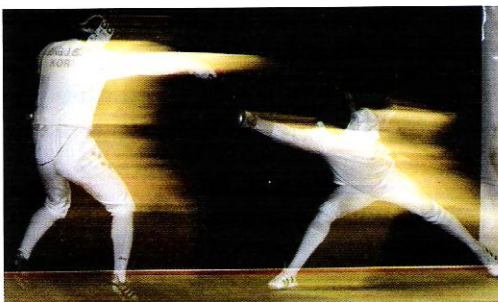
En este sentido, como indica Deleuze (1987), «el tiempo es necesariamente una representación indirecta, porque emana del montaje que liga una imagen-movimiento a otra. Por eso este enlace no puede ser una simple yuxtaposición: el todo no es una adición, así como el tiempo no es una sucesión de presentes. Como Eisenstein no se cansaba de repetir, el montaje tiene que proceder por alternancias, conflictos, resoluciones, resonancias; en suma, toda una actividad de selección y coordinación, para dar al tiempo su verdadera dimensión y al todo su consistencia».

Resulta erróneo afirmar, como comúnmente se hace, que el tiempo es un fenómeno exclusivo de las imágenes en movimiento, dado que sólo éstas tienen una duración. ¿Qué relación tienen los dibujos o las fotografías inanimadas con la representación del tiempo real? La primera relación es obvia: la fijación de un momento. Cuando se aprieta el disparador de una cámara congelamos el tiempo en una instantánea. De la sucesión continuada de los hechos elegimos un instante para plasmarlo en una imagen fija.

Aún hay más. La duración de ese instante parece única pero no lo es. En la mayoría de las cámaras es posible regular la velocidad de obturación, la velocidad con que una cortinilla se descorre para dejar pasar la luz que impresionará la imagen. La gama de velocidades es muy amplia; por ejemplo, desde un segundo a 1/2.000 de segundo. Las altas velocidades sirven para registrar sujetos que se mueven muy deprisa: el vuelo de una gaviota, la carrera de un bólido, el cabezazo de un futbolista. Las bajas velocidades suelen emplearse cuando hay muy poca luz y es preciso efectuar largas exposiciones para registrar correctamente la imagen. Una velocidad lenta



La alta velocidad congela el movimiento.



Al fotografiar a una baja velocidad el tiempo de exposición crea una trama o estela de líneas alrededor de los cuerpos.



La cámara se movió a la velocidad de los corredores. Por esta razón, aparecen nítidos, mientras el fondo está desenfocado. La imagen transmite una fuerte sensación de movimiento.

también es un recurso expresivo para sugerir el movimiento. Al disparar durante dos o tres segundos hacia un personaje que se mueve, éste irá dejando su huella, la huella del movimiento a lo largo del encuadre. En una imagen fija habremos recogido una duración notable.

Estos procedimientos temporales son explotados al máximo por el lenguaje del cómic. Las viñetas están llenas de recursos que sugieren el movimiento y el movimiento sólo es posible en el transcurso del tiempo. Algo que en principio podría suponerse ajeno a las posibilidades de representación del cómic, ha hallado su equivalente icónico en las líneas cinéticas, esos pequeños trazos que quieren ser la huella de lo que pasa, de lo que no se está quieto, de lo que dura.

En las historietas se da un contraste entre la presunta instantaneidad de la acción representada y el tiempo más dilatado que precisa el diálogo. En las primeras frases de un globo, un personaje puede decir algo muy triste para acabar con un contenido optimista. Sin embargo, el gesto de la cara es único en esa viñeta. El dibujante tendrá que salvar esta contradicción eligiendo una sola expresión. El lector restituirá mentalmente el tiempo restante, un tiempo escamoteado pero indudablemente sugerido.

Esta asincronía se resuelve a veces con procedimientos que tienden a representar visualmente diversos tiempos en una misma viñeta. Basta para ello con dibujar dos o más veces el rostro de un personaje conservando el resto de su cuerpo.

Hasta ahora nos hemos referido a la representación del tiempo en imágenes fijas aisladas. Cuando éstas entran en relación secuencial con otras, las posibilidades de recreación temporal se enriquecen enormemente a través del montaje. El montaje consiste en la selección de los espacios y tiempos significativos para construir una historia con un ritmo adecuado. Como recoge Deleuze (1984): «el montaje no es otra cosa que la composición, la disposición de las imágenes-movimiento como constitutiva de una imagen indirecta del tiempo. Sin embargo, ya desde la filosofía más antigua hay muchas maneras de concebir el tiempo en función del movimiento, en relación con el movimiento, según composiciones diversas».

Por tanto, la integración entre el tiempo y el espacio es una operación que toma su forma última a través del montaje. El montaje empieza al escribir el guión según un determinado orden de secuencias. Prosigue después con la realización, cuando se impresionan imágenes en las que se adoptan decisiones determinantes sobre el espacio representado y la duración de la acción. Termina propiamente con el trabajo de montaje, donde las imágenes se ordenan con su ritmo definitivo.

Para Deleuze (1984): «el montaje es esa operación que recae sobre las imágenes-movimiento para desprender de ella el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo. Imagen necesariamente indirecta, por cuanto se la infiere de las imágenes-movimiento y sus relaciones. Pero no por ello el montaje viene después. Es preciso incluso que el todo sea de alguna manera primero, que esté presupuesto».

Para sugerir el tiempo de la realidad, el montaje se vale de recursos convencionales a los que nos hemos ido acostumbrando casi sin darnos cuenta. Más allá de esta primera función, el lenguaje de la imagen ha elaborado otros procedimientos que modifican el tiempo real: lo alargan, lo condensan, lo trastocan secuencialmente. Son procesos que afectan, de forma definitiva, a la realización y posterior lectura de las imágenes. De hecho, y siguiendo con el mismo autor (1987): «La imagen moderna instauro el reino de los «incommensurables» o de los cortes irracionales: es decir, que el corte ya no forma parte de una imagen o de la otra, de ninguna de las secuencias que él separa y reparte. Sólo con esta condición la sucesión o secuencia pasa a ser una serie».

Tiempo fílmico

Mitry (2002) distingue dos formas de asumir el tiempo fílmico: la primera es objetiva, mensurable, medible; la segunda es totalmente subjetiva, es la propia percepción del espectador del relato audiovisual. Como se ha apuntado anteriormente la duración subjetiva dependerá de la duración objetiva del plano, su tamaño y la cantidad de movimiento que se produzca en su interior.

Con todo esto podemos establecer tres parámetros diferentes del tiempo cinematográfico. El primero sería el tiempo de lo representado, el tiempo real de la acción, la acción diegética o el tiempo del enunciado. El segundo sería el tiempo de la representación, de la proyección, del enunciado o, en definitiva, el tiempo que dura la película. Por último, tenemos la percepción subjetiva que cada uno de los espectadores tiene a la hora de contemplar la obra audiovisual. Se trata de la impresión de duración mental que percibe y que estará en relación con el ritmo.

El tiempo de lo representado y su representación llevan aparejados el concepto de fragmentación y no fragmentación espacio-temporal. Si no fragmentamos estaremos ante un relato con continuidad espacio-temporal, y la duración del acontecimiento será igual a la duración de la representación y dispondremos sólo de un punto de vista. Por el contrario, si fragmentamos disponemos de varios puntos de vista y la posibilidad de manipular varios de los elementos que componen el lenguaje audiovisual.

Para algunos cineastas, el sentido del tiempo idóneo es el que respeta la duración de la realidad. Esta concepción no permite ningún corte dentro de una escena. Nos encontramos ante un plano secuencia.

Son bastantes los filmes en los que aisladamente una acción se resuelve con este criterio de unidad temporal aunque, como afirma Alain Tanner, estamos tan acostumbrados a la condensación del tiempo fílmico que este procedimiento realista se

torna inesperadamente irreal: «paradójicamente, el plano secuencia aleja lo real en su totalidad al restituir la duración. La duración está tan comprimida en el cine que el simple hecho de reintegrarla provoca un efecto de extrañeza».

Es, por otro lado, aún más infrecuente encontrar películas que estén rodadas en un largo y único plano secuencia, un plano que más bien debería llamarse plano filme. El ejemplo más célebre en el campo del largometraje lo constituye *La soga*, de Alfred Hitchcock. En este film se quiso fundir el tiempo de la realidad con el de la ficción. La duración de la película se corresponde con el tiempo transcurrido en el relato. Para ello Hitchcock se sirvió de algunos trucos porque mecánicamente no era posible rodar filmes de tan larga duración. Los chasis que contienen la película virgen poseen una capacidad limitada. Llega un momento en que la cinta se acaba y no hay más remedio que cortar la toma. En esas circunstancias, Alfred Hitchcock pedía a uno de los personajes que pasase muy cerca del objetivo, tan cerca que toda la imagen era durante un breve lapso de tiempo una gran mancha. Cuando el personaje acababa de pasar ante la cámara, se cortaba el rodaje y se colocaba un chasis nuevo. El personaje volvía a la posición inicial y repetía la acción de moverse ante el objetivo para seguir luego normalmente con el resto de la escena. En la mesa de montaje, una toma y otra se empalmaban justo cuando el personaje tapaba todo el encuadre. En aquel entonces pocos advertían el cambio. Ambos planos se apreciaban en continuidad, sin corte alguno.

En 2002 el realizador ruso Alexander Sokúrov estrenó *El arca rusa*. Éste sí puede ser considerado el primer film en toda la historia del cine rodado íntegramente en una sola toma. Se rodó en los 96 minutos de tiempo real en que transcurre la película, sin un solo corte, sin montaje alguno (si exceptuamos el montaje interno propio de un plano secuencia). La película se rodó gracias a la tecnología digi-



La soga, de Alfred Hitchcock (1948).



El Arca rusa, de Alexander Sokúrov (2002).

tal y en alta definición, pasando toda la información a un disco duro para después ser transferida a negativo de 35 milímetros.

El arca rusa es un homenaje al museo del Hermitage de San Petersburgo y a la Rusia zarista. Acompañados por un narrador y a través de los pasillos y escaleras del museo se recorren 300 años de la historia de Rusia. La película se rodó en un solo día y en ella participaron 800 actores. El operador de la cámara SteadyCam fue Tilman Büttner.

El tiempo cinematográfico también puede alargar o acortar el tiempo de la realidad. ¿Cómo se consigue estirar la duración de lo real? Un proceso bien conocido es el de la ralentización. La ralentización se logra rodando a una velocidad de cámara mayor que la usual; por ejemplo, a setenta y dos fotogramas por segundo. Así se consigue en la reproducción una velocidad tres veces más lenta que en la realidad.

Tanto la ralentización como la aceleración, que veremos más adelante, son efectos que hoy en día no se consiguen en el registro como en postproducción digital. A través de un programa de edición digital se pueden conseguir estos y otros muchos efectos.

La ralentización puede asociarse a valores poéticos, dramáticos o violentos. El cine ha repetido hasta la saciedad escenas como las del reencuentro entre dos amantes que corren a abrazarse en imágenes ralentizadas. Pero también directores como Sam Peckinpah emplea la ralentización con otros fines. Se ha dicho de su cine que es una inteligente reflexión sobre la violencia y ésta siempre aparece en cada una de sus películas desmenuzada por la ralentización. El horror de la agresión se multiplica por el minucioso carácter descriptivo que imponen las imágenes rodadas a alta velocidad. Con este mismo propósito Kurosawa también utilizó este recurso en 1954 en su película *Los siete samuráis* y en *Kagemusha* (1980), donde muestra en cámara lenta la escena de un ejército destruido tras un enfrentamiento.



Los siete samuráis, de A. Kurosawa (1954).

En el caso de que se quiera alargar el suspense también se puede recurrir a la ralentización. Un claro ejemplo es el film de Brian de Palma *Los intocables de Elliot Ness* (1987). En el homenaje que el director norteamericano realizó al *Acorazado Potemkin* de Eisenstein, recurrió a la ralentización de la caída del cochecito de un bebé por las escaleras de una estación de tren.

En otros contextos, la ralentización puede obedecer a fines didácticos. Se trata de guiar la observación sobre acontecimientos que, a su velocidad normal, no podría-

mos asimilar: el trote de un caballo, los efectos experimentales de la colisión de un vehículo, el recorrido de una bala...

✓ El alargamiento viene dado asimismo por el congelado, por la detención del tiempo real. Es ésta una forma tremendamente eficaz para centrar la atención del espectador en algún detalle de la acción o de la expresión de los personajes, que si no se advertiría.

✓ Una forma de alargar el tiempo real se produce mediante una reiteración del montaje. En la película *Cuando pasan las cigüeñas* (Mijail Kalatozov, 1957) un soldado recibe un disparo mortal. La verosimilitud hubiese impuesto su caída inmediata al suelo para allí agonizar. Sin embargo, la muerte se estira con fines dramáticos. El soldado da vueltas sobre sí mismo. Contemplamos un plano subjetivo de su mirada. Los árboles giran alrededor. En sobreimpresión se inserta una larga serie de imágenes, escenas ya pasadas del relato, un torbellino de impresiones que se agolpan en la mente del soldado hasta que, por fin, cae y muere.

Otro hermoso ejemplo de alargamiento lo encontramos en la escena en que las mujeres y niños de una pequeña ciudad esperan en silencio la llegada de un tren militar donde viajan sus familiares. El montaje de la primera parte de la secuencia es pausado, tranquilo. Algunas jóvenes se pintan los labios; otras miran impacientes el final de los raíles. Suena el pitido del tren. Todos miran esperanzados. El convoy llega a la estación pero ni siquiera para. Su velocidad es tal que, lógicamente, en unos brevísimos instantes hubiese desaparecido. Pero su paso se alarga por la multiplicación de planos y puntos de vista. El ritmo sosegado de antes es ahora frenético. Son encuadres rápidos de mujeres que chillan, ventanillas fugaces, saludos a rostros huidizos. La increíble tensión generada por el alargamiento conduce al final a la desolación del silencio. El tren ya se ha ido. Vuelve la paz de la tristeza. Un único plano que se eleva mediante una grúa parsimoniosa nos muestra el escenario y los personajes de esta anónima tragedia.

✓ Existe un sentido del tiempo cinematográfico muy diverso de los ya reseñados hasta ahora. Se trata de la condensación del tiempo real. La aceleración, proceso inverso a la ralentización, es una forma de condensar la duración de lo real. Ésta se consigue mediante un registro de cámara por debajo de la velocidad normal; por ejemplo, a ocho fotogramas por segundo.

La aceleración es un eficaz recurso cómico aunque esta indudable hilaridad nace de un malentendido. Todos asociamos la aceleración con las viejas películas del cine mudo. Pero estas películas se veían entonces a una velocidad normal. En el cine mudo, se rodaba a 16 fotogramas por segundo. No hacía falta más para dar una correcta ilusión de movimiento. Fue la introducción del sonido lo que obligó a un cambio de velocidad. El sonido necesita un ritmo más vivaz en el paso de la cinta para registrar adecuadamente las diferentes frecuencias, desde los sonidos graves a los agudos. Se adoptó entonces la velocidad de 24 fotogramas por segundo.

Salvando este intenso carácter cómico que imprime la aceleración, algunos cineastas se han servido de la misma como un recurso inesperadamente dramático. Sin diálogos ni argumento aparente, la magia del film *Koyaanisqatsi* (1982), de Godfrey Reggio, se debía a la inteligente simbiosis de una música minimalista y repetitiva, y unas imágenes que en su mayor parte abundaban en la condensación del tiempo real mediante la aceleración. Si en un principio surge la risa al contemplar el hormigueo neurótico de una gran ciudad, pronto emerge un cierto lirismo, una poesía melancólica que nace de la observación cruel de un panorama deshumanizado en su ebullición.

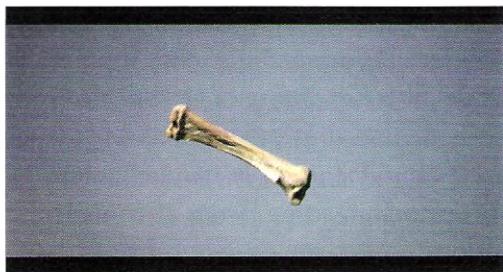
La baja velocidad de cámara tiene también una dimensión científica. Sucesos que son demasiado premiosos en su desarrollo pueden sintetizarse en pocos segundos con una filmación fragmentada. El crecimiento de una planta, por ejemplo, se puede recoger rodando día a día unos cuantos fotogramas a la misma hora, con la misma luz e idéntico emplazamiento. En la pantalla, la flor se abrirá en unos instantes.

La aceleración es un caso muy específico de condensación del tiempo real. El cine nos ha acostumbrado a una síntesis, a un acortamiento del tiempo que se debe al montaje elíptico.

La elipsis es un mecanismo narrativo por el que sólo se presentan los momentos significativos de un relato. Cuando el personaje que François Truffaut interpretaba en *La noche americana* intenta convencer a Jean Pierre Leaud —uno de los protagonistas del rodaje de la ficción— de que olvidase sus problemas afectivos para volver al trabajo, describía así la elipsis cinematográfica: «Eres un actor muy bueno, el trabajo va bien... Yo sé que existe la vida privada... pero la vida privada tiene altibajos para todos. Las películas son más armoniosas que la vida, Alphonse. En ellas no hay atascos, ni tiempos muertos. Las películas avanzan como trenes, ¿comprendes?, como trenes en la noche».

Entre secuencias distintas, la elipsis ahorra tanto tiempo como se desee. Hay películas que en sus dos horas de proyección cuentan historias que han transcurrido en un día, una semana, meses o una vida entera. La elipsis más espectacular de la historia del cine se encuentra probablemente en la película *2001: una odisea del espacio*. Stanley Kubrick nos muestra el primer acto inteligente en la cadena de la evolución humana: unos monos descubren que un hueso puntiagudo es un arma eficazísima. En su excitación, los monos arrojan el hueso a lo alto. El hueso gira recortado sobre el cielo azul y, súbitamente, se transforma en una nave que, miles de años más tarde, surca el espacio con placidez.

El tiempo real se alarga, se acorta y, además, gracias a las posibilidades del lenguaje cinematográfico, cobra un orden nuevo. En los primeros tiempos del cine, uno de los efectos que más asombraban a los espectadores era la marcha atrás. Los peatones



Una de la elipsis más espectaculares se encuentra en la película 2001: una odisea del espacio, de Stanley Kubrick (1968)

andaban al revés, los bañistas salían prodigiosamente del agua para alcanzar con un ágil salto el trampolín, los escombros de un edificio recién derribado adquirirían vida para reconstruir las formas originales en escasos segundos...

El cine es capaz de imprimir al tiempo un orden nuevo no sólo con un truco de cámara, como es la marcha atrás, sino por el montaje, por la ordenación de los planos. Se trata de crear una estructura temporal distinta, de romper el hilo contemporáneo del relato para intercalar una acción ya ocurrida o por ocurrir. Esos recuerdos insertos en la historia reciben el nombre de *flashbacks*. Los adelantos de lo que acontecerá en el futuro se llaman *flashforwards*.

El *flashback* más característico tiene una duración muy breve. Son sólo unos segundos en los que se recuperan imágenes de un tiempo pretérito. Su uso es fuertemente expresivo. A veces añade una información que hasta ese momento no poseía el espectador y cuyo conocimiento hace que el curso del relato cobre otra dimensión.

Hay películas que son en sí mismas largos *flashbacks*. Comienzan con una breve escena contemporánea en la que se muestra un conflicto y enseguida se da rienda suelta a un gran *flashback*, donde se cuenta cómo se ha llegado a la situación inicialmente planteada. Sólo al final se vuelve a la contemporaneidad para dar una resolución final al relato.

Orson Welles hizo del *flashback* una herramienta de primer orden en la compleja estructura de *Ciudadano Kane* (1941). El film se abre con la proyección a unos periodistas de un documental sobre Kane elaborado con motivo de su muerte. El misterio de la última palabra pronunciada por Kane —«Rosebud»— mueve a uno de ellos a investigar en su vida. La película discurre entonces entre continuos saltos atrás, recuerdos que corresponden a cada uno de los personajes que conocieron al poderoso magnate de la prensa.

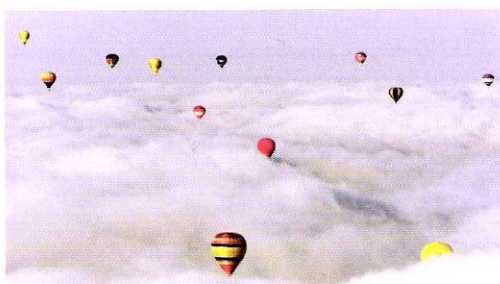
La acción simultánea es otra forma de alterar el tiempo. En este caso se trata de presentar a la vez, en un mismo encuadre, dos o más sucesos que transcurren en lugares o épocas diferentes.

Se suele confundir la acción simultánea con el montaje alternado de dos escenas, la acción paralela, procedimiento narrativo introducido en el cine por Griffith. En *Intolerancia* (1916), Griffith presentaba sucesivamente dos acciones distintas: la inminente ejecución de un reo y la carrera precipitada hacia la penitenciaría de unas personas que acuden con pruebas de su inocencia. Cada acción se resolvía en planos distintos que se iban alternando. En la acción simultánea, sin embargo, vemos en una misma imagen dos o más escenas.

Para llevar a la práctica la elipsis entre diferentes escenas, existen recursos con valores expresivos diversos. Vamos a repasar los más importantes.

El corte es la transición elíptica más sencilla. El corte imprime un carácter dinámico en la asociación de dos situaciones. Su fuerza expresiva radica en su instantaneidad. Sin embargo, la viveza que proporciona la elipsis por corte ha de ser dosificada. Cuando los recursos cinematográficos son muy evidentes se corre un riesgo cierto. Las imágenes pierden la pátina de verosimilitud y se derrumba la credibilidad en el relato. Para cineastas como Karel Reisz, el sistema ideal de paso de una escena a otra es el que pasa desapercibido: «La brusquedad en los cortes distrae la atención del espectador y puede destruir la ilusión de estar presenciando una acción continuada e ininterrumpida. La mayor virtud de un montador actual es quizá esta de conseguir una continuidad sin solución, fluente y suave».

Con el encadenado, la transición entre dos escenas es mucho más suave. El encadenado supone el desvanecimiento de la primera imagen mientras la segunda está apareciendo. En el encadenado hay una fase intermedia en que ambas imágenes tienen igual valor. Luego, la primera desaparece totalmente para quedar sólo la segunda escena.



En el encadenado hay un momento en que ambas imágenes poseen un valor visual semejante.

La velocidad del encadenado es variable. Hay algunos que son tan rápidos que pasan inadvertidos. En publicidad se suele preferir encadenados de unos pocos fotogramas o cuadros antes que un corte. Hay tantos planos en tan pocos segundos que esos breves encadenados facilitan una contemplación menos agresiva para el ojo.

Cuando la duración del encadenado es ya de algunos segundos, la función elíptica es la predominante, aunque a veces el encadenado es tan largo que las imágenes mezcladas obedecen a un fin diverso. Este procedimiento se denomina sobreimpresión. La sobreimpresión permite mezclar imágenes que se desarrollan en espacios o tiempos diferentes para crear

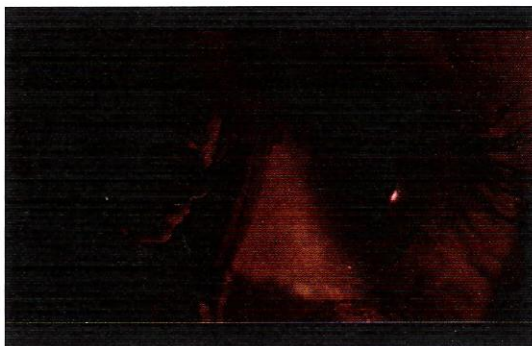
una nueva realidad. Se ofrece así una sensación temporal distinta de la convencional. Dependiendo del contexto narrativo, ese tiempo creado por la sobreimpresión tendrá un carácter de sueño, irrealidad, imaginación o lirismo.

El fundido a negro es otro de los recursos clásicos de transición. Consiste en un oscurecimiento gradual de la primera escena hasta dejar la pantalla totalmente negra. La segunda escena abre de negro, de forma asimismo progresiva, hasta conseguir un nivel de tonos correcto.

Aunque ésta es una norma quebrantada en infinidad de ocasiones, lo cierto es que el fundido a negro da una sensación de salto temporal más acusada que el encadenado.

Tradicionalmente ha servido además como tapadera de escenas que la censura no hubiese permitido. Woody Allen ironizaba sobre ello en *La rosa púrpura de El Cairo* cuando los personajes de la pantalla se rebelaban quejándose de que los fundidos les privaban siempre de sus expansiones sexuales.

La función de las cortinillas es dar paso a una nueva imagen a través de una determinada figura geométrica. Las cortinillas tienen formas muy variadas: horizontal, vertical, oblicua, de estrella... Una de las más clásicas es la de iris. En el cine mudo



Sobreimpresiones en las películas Apocalypse Now y Drácula de Bram Stoker, de Francis Ford Coppola (1979 y 1992).

era muy común cerrar en iris una escena. Toda la imagen iba desapareciendo en negro al concretarse un círculo sobre algún detalle del encuadre. Por último, el iris desaparecía totalmente. Cuando Chaplin se alejaba de la cámara trastabillando por un camino que se perdía en el horizonte, un cierre en iris centraba la atención sobre su figura hasta consumir la transición. Luego, la siguiente escena comenzaba al revés, abriendo circularmente el encuadre. En la película *Jules et Jim*, François Truffaut desenterró este viejo recurso con efectos de notable belleza.

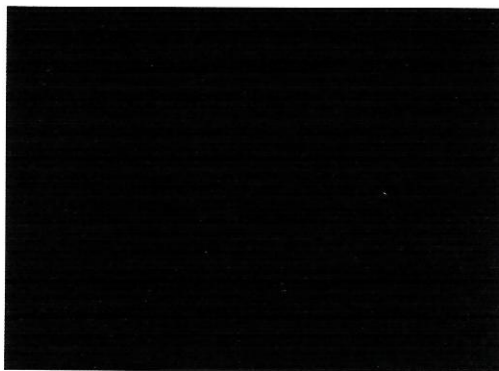
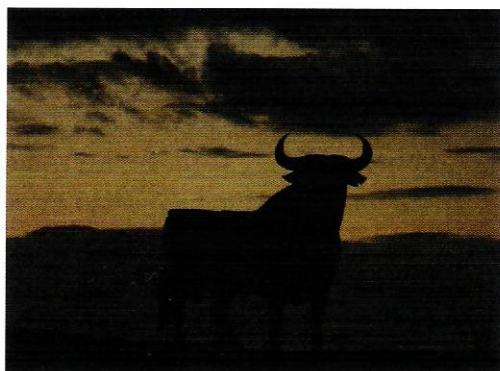
Acabamos esta relación de transiciones con el desenfoco y el barrido.

El primero de ellos consiste en desenfocar una imagen y encadenarla con otra igualmente desenfocada que poco a poco recupera la nitidez.

El barrido es un procedimiento que se realiza durante el mismo rodaje. Cuando la escena acaba, la cámara se desplaza con una panorámica tan veloz que sólo se aprecian manchas fugaces en la pantalla. La segunda escena comienza con otro barrido que se detiene ante la acción. Ambos barridos, el de salida y el de entrada, se editan en la sala de montaje para crear una sensación de continuidad.

Con la llegada de la digitalización todos estos procedimientos pueden ser realizados en la sala de montaje sin que necesariamente se tengan en cuenta a la hora del rodaje. Cualquier tipo de efecto que queramos introducir: cortinilla, encadenado, fundido, corrección de color, parada de imagen, ralentización, aceleración, etc., se consiguen a través de software de edición no lineal.

La mayoría de la producción audiovisual es realizada de manera digital. Poco a poco, la evolución del montaje y la posproducción digitales han hecho desaparecer



El fundido a negro sugiere una pausa prolongada.

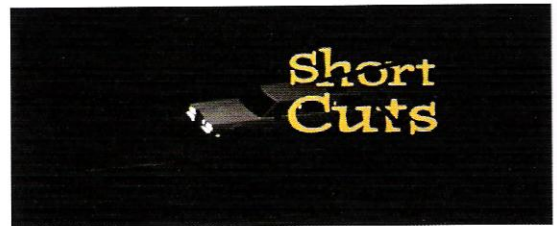
el acto físico de cortar y pegar el material audiovisual por medios manuales, mecánicos o electrónicos.

Aunque hay diversas opiniones al respecto, la grabación y montaje digitales supone una mayor agilidad en la realización de obras audiovisuales y un considerable ahorro en costes de producción.

Tipos de relatos

Desde sus orígenes el cine, la televisión o el vídeo han desarrollado una narrativa predominantemente lineal y articulada en tres grandes momentos: el inicio, donde se presentan los personajes y los escenarios; el desarrollo, donde tienen lugar los conflictos; y el desenlace, que puede ser abierto o cerrado, dramático o no, y que da solución al conflicto. Esta estructura está presente en las comedias de situación, en los informativos, los concursos, los realities o los programas deportivos.

Todos los géneros se han valido de esta estructura narrativa para desarrollar sus relatos. Estas estructuras clásicas pueden hacer uso de los diferentes recursos temporales como se acaba de ver. Pero hay realizadores que organizan sus relatos de manera no lineal, donde se entrecruzan los personajes sin respetar el concepto de tiempo convencional. Es así como puede verse en *Vidas cruzadas* de Robert Altman (1993), *Crash* de Paul Haggis (2005) o *Babel* de González Iñárritu (2006), donde suceden varias historias al mismo tiempo recurriendo a una concepción del tiempo que altera las normas clásicas y no renuncia a la posibilidad de atender a sus variaciones. Moreno Doña (2006) cita a Colodro en relación al significado de linealidad frente a una organización basada en el caos en los siguientes términos:



Vidas Cruzadas, de Robert Altman (1993).



Crash, de Paul Haggis (2005).

«La linealidad determinada es, en el fondo, una imagen recortada de la realidad, una imagen donde han quedado fuera todas aquellas variaciones que se escapan de la línea. El infinito debe ser suprimido por cuanto es por defi-

nición irreductible a una explicación casual. La irreversibilidad supone que las líneas de casualidad son únicamente probables y tienden a hacerse cada vez más improbables a medida que se introducen más variables en el modelo de observación. La naturaleza de los procesos irreversibles está determinada por el hecho de que el tiempo transcurre en una sola dirección y no puede ser invertido de forma simétrica».

Este tipo de narrativa cinematográfica no lineal es un antecedente de los relatos digitales, género específico que se ha empezado a desarrollar en Internet.