

Consideraciones sobre el tiempo.

Abordaremos el lenguaje temporal como experiencia en el espacio, descubramos cómo se analizan en distintas disciplinas.

TIEMPO NARRATIVO

En general, cuando se analiza el tiempo de la narración conviene tener en cuenta esta distinción:

EL TIEMPO EXTERNO O HISTÓRICO: Es la época o momento en que se sitúa la narración. Puede ser explícito o deducirse del ambiente, personajes, costumbres, etc.

EL TIEMPO INTERNO: Es el tiempo que duran los acontecimientos narrados en la historia. Puede ser toda una vida o varios días. El autor selecciona los momentos que juzga interesantes y omite (elipsis = saltos temporales) aquellos que considera innecesarios.

Dentro de este tiempo interno podemos distinguir entre el TIEMPO DE LA HISTORIA y el TIEMPO DEL DISCURSO.

TIEMPO DE LA HISTORIA: Es el tiempo de la realidad narrada, el significado. Se define atendiendo a la sucesión cronológica de los acontecimientos y al tiempo que estos abarcan.

TIEMPO DEL DISCURSO: Se trata del tiempo del discurso narrativo, del significante. Será el orden en que se narran esos acontecimientos y lo que ocupan.

Las discordancias entre el orden de la historia y el del discurso se denominan anacronías. Las principales relaciones temporales basadas en el orden son la analepsis y la prolepsis.

EL TIEMPO EN EL CINE

En principio habría que plantear que en el cine hay dos tiempos para pensar. El primero sería el tiempo del espectador y el segundo el tiempo de la obra.

TIEMPO REAL: El que tarda en ocurrir un acontecimiento en la realidad. Una muerte en tiempo real vista en un noticiero de televisión se desarrolla en fracciones de segundo.

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

TIEMPO DE FILMACIÓN: El tiempo que se tarda en filmar, «rodar», una escena.

ADECUACIÓN: Cuando el tiempo real y el tiempo cinematográfico son los mismos.

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

CLASIFICACIÓN SEGÚN EL TIEMPO

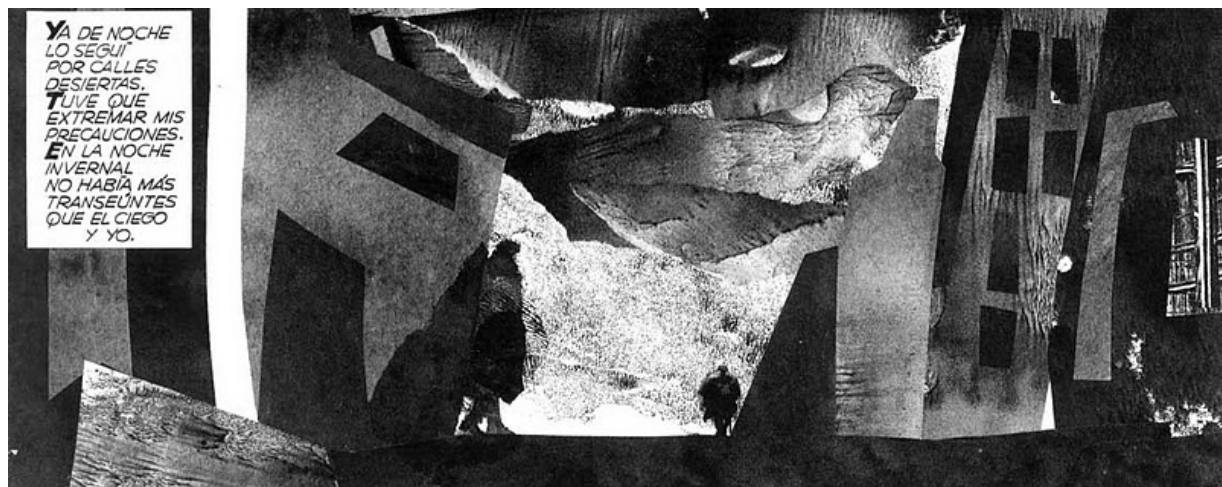
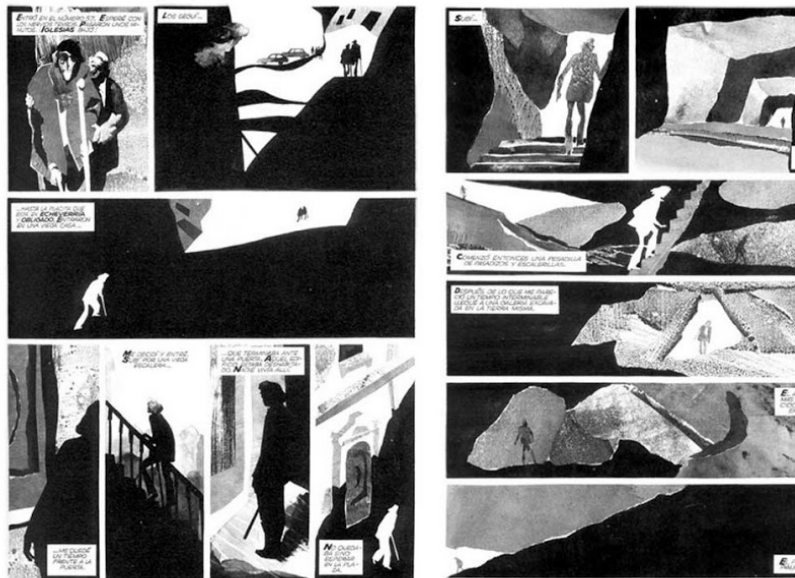
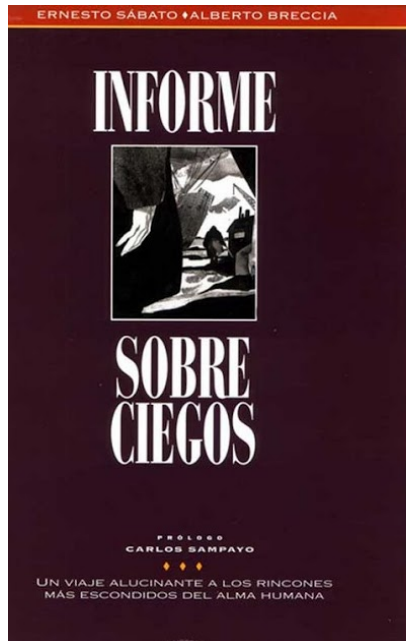
- **Lineal Continuo:** La acción se desarrolla en una unidad de tiempo y espacio. Los cortes establecen variaciones en el relato en cuanto a la importancia de lo que se quiere narrar pero no alteran el tiempo ni el espacio.
- **Lineal Condensado:** El tiempo y el espacio forman una unidad, pero aparece la idea de elipsis. Elipsis es una técnica narrativa y cinematográfica que consiste en la supresión de algún acontecimiento dentro de la linealidad temporal del relato o la historia, omisión de datos para avanzar el tiempo.
- **Alternativo y Paralelo:** Describen dos o más líneas de acción. Paralelamente se desarrollan actividades que se van intercalando. La diferencia entre uno y otro montaje consiste en que el alternativo ofrece a las acciones la posibilidad de unirse en uno o varios momentos de la línea dramática (un ejemplo de esto es la escena del bautismo en la película "El Padrino I"). El paralelo desarrolla las acciones sin que en ningún momento se entrecruce. Ejemplo de este tipo de narrativa es "Slumdog Millionaire", donde cada vez que le hacen una pregunta al protagonista, mientras él piensa, se narran eventos de su vida que lo ayudan a responder, se cuentan dos acciones simultáneas que corresponden a tiempos diferentes.
- **Flash back:** Un flashback es una técnica narrativa (literaria, cinematográfica) que retrotrae la narración temporal a un acontecimiento pasado, casi siempre con la intención de situarse en algo importante para la configuración del presente del personaje o situación desarrollada. Vuelta al pasado. (Ej.: "El Padrino II" que intercala escenas de la juventud de Don Corleone).
- **Flash forward:** Es una escena proyectada hacia el futuro, o pensar lo que hubiera sido. Ida al futuro.
- **Tiempo psicológico:** Un tiempo que se dilata o que se acorta, idea de mostrar el tiempo subjetivo según la percepción de un determinado sujeto.
- **Repetición o Loop:** Es cuando el tiempo termina, vuelve a empezar y viceversa. (Ej.: "La Isla Siniestra").
- **Circularidad:** Es cuando se presenta una misma acción que la inicia y la finaliza, es como un círculo infinito, puesto que al terminar el relato, pareciera que vuelve a iniciarse. Y es necesario para crear tal efecto utilizar el recurso de la repetición. (Ej.: "Corre Lola Corre" o "Memento").

EL TIEMPO EN LA HISTORIETA

Perfecto equilibrio entre luz - sombras, lleno - vacío, enfoques - zoom.

Aprendiendo de grandes maestros:

- **ALBERTO BRECCIA:**



el aire

DIBUJOS: A. BRECCIA

GUION: G. SACCOMANO

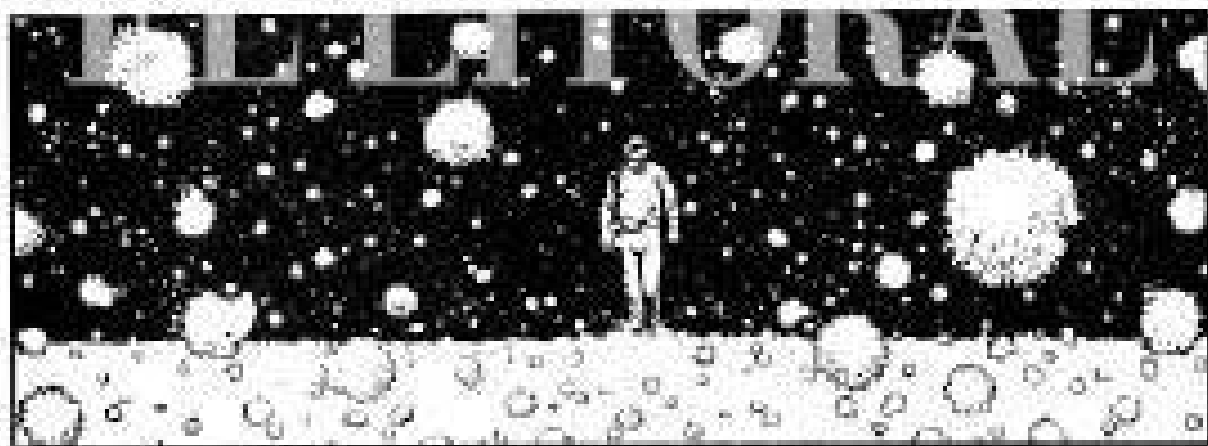
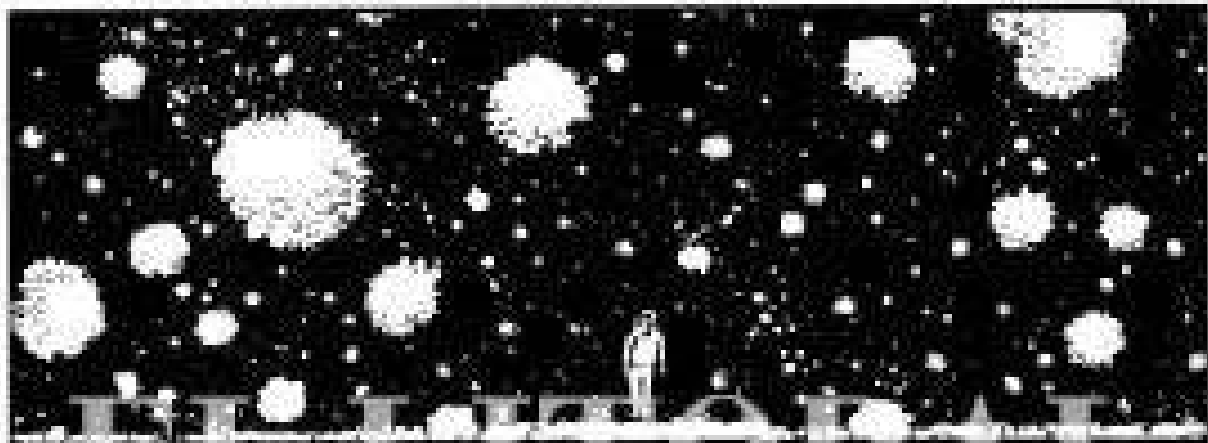
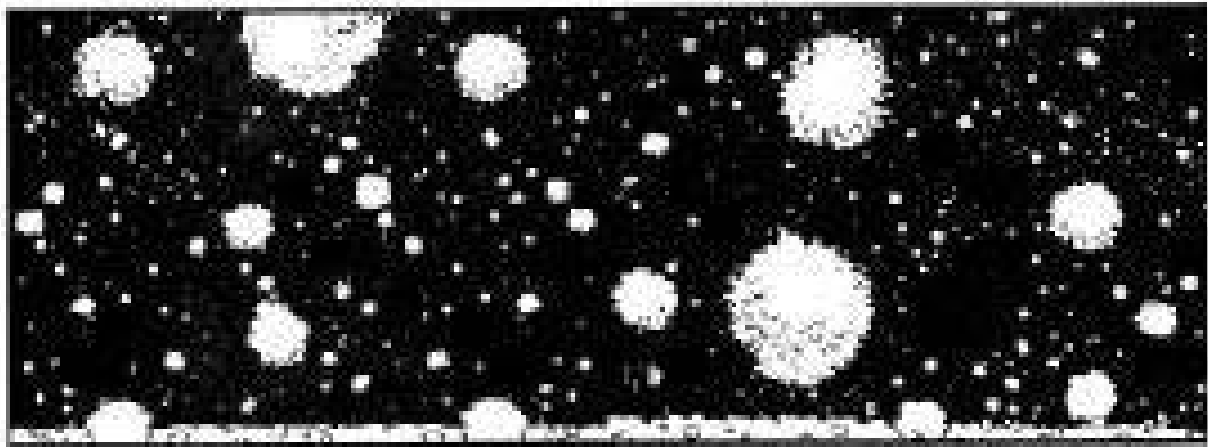


FUERON VEINTE LARGOS AÑOS, HECHOS DE DÍAS IGUALES Y GRISES. AL FINAL SE HABÍA HABITUADO. ¿QUÉ PODÍA HACER SINO HABITUARSE?



- *EL ETERNAUTA* .creada por el guionista Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Francisco Solano López.





GUIÓN GRÁFICO

El “storyboard” también llamado guión gráfico, es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia que facilitan la labor de la producción fílmica. Esta herramienta puede ser utilizada con varios objetivos: como medio creativo en el desarrollo del guión y para facilitar el rodaje. Esta técnica fue primeramente desarrollada para el cine de animación por Walt Disney , en los años 30. Su puesta en práctica se le atribuye a Win Smith, un entintador que dispuso sobre la pared unos dibujos previos al layout del cortometraje “Los tres cerditos” (The Little Pigs, Bert Gillett, 1933), proporcionando al resto del equipo una idea general del resultado final antes de comenzar a animar

Fue Alfred Hitchcock uno de sus grandes impulsores en el cine no animado y multitud de directores se han servido de él, como por ejemplo, Eisenstein, Orson Welles, Ridley Scott, Tim Burton, James Cameron o Quentin Tarantino , etc

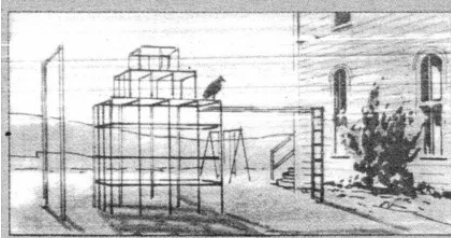
Hitchcock opinaba que las similitudes existentes entre los oficios de director de cine y arquitecto/diseñador son múltiples, mostrando ambos grandes paralelismos, que requieren de visión espacial y de otras habilidades similares que ayuden a imaginarse la obra completa en la mente del creador. A. H. utiliza el dibujo como una herramienta para sí mismo durante el proceso de creación de sus películas. Los dibujos del guión gráfico eran realizados con sumo detalle teniendo en cuenta los decorados, los ángulos de cámara, los gestos de los actores y la luz. Hitchcock controlaba la posición e incidencia de la luz desde los primeros dibujos, teniendo en cuenta los tonos de grises y negros, así como el uso del color. Es más, los “storyboards” solían ir acompañados de esquemas y anotaciones que describían acciones, sonidos e incluso diálogos.

Referencia [La arquitectura en el cine de Hitchcock](#)

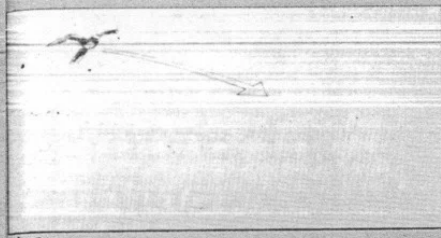
Algunos ejemplos:



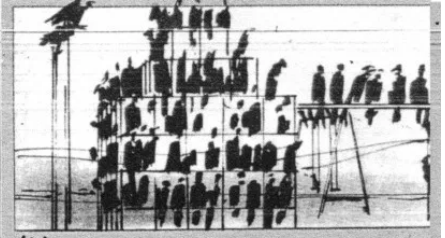
Boceto para el storyboard de "Los pájaros" del director Alfred Hitchcock, realizado por Harold Mitchelson.



417c



418



424



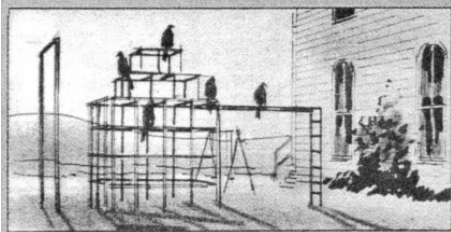
417d



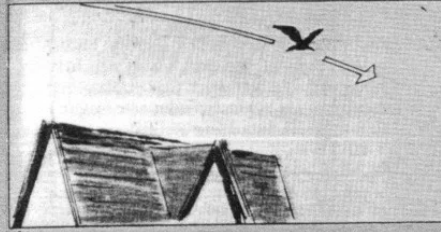
419



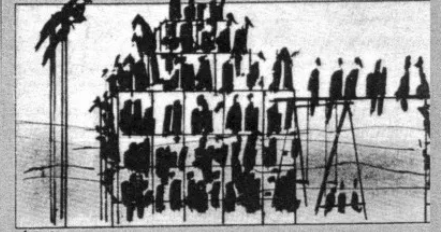
425



417e



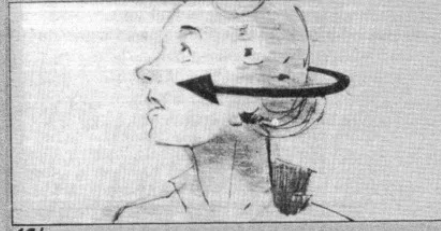
420



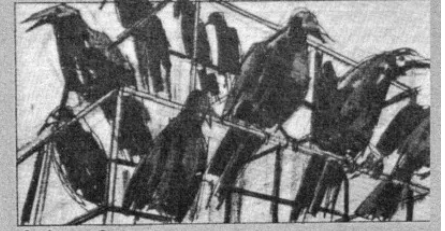
425a



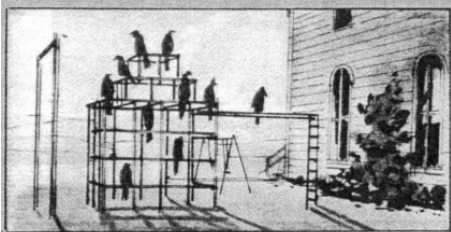
417f



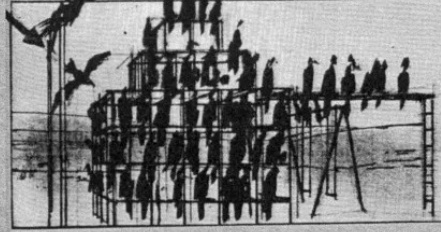
421



425b - 12 FEET



417g 5 mm CROWS - TOTAL OF 10-



422



417h - HOLD FOR 20 OR 30 FEET.



423 CAMERA WHIPS UP AS MELAME LEAPS TO HER FEET



427c PAN UP AS CROWS FLY UP AND OVER CAMERAS

LOS PÁJAROS