



DIFERENCIA(S)

revista de teoría social contemporánea

NICOLÁS PEREZ

EL TIEMPO Y EL CINE

EN REVISTA DIFERENCIA(S)

TIEMPO - N°4 - AÑO 3 - MAYO 2017. ARGENTINA.

ISSN 2469-1100

PP. N° 108-129



EL TIEMPO Y EL CINE

NICOLÁS PÉREZ

RESUMEN

En el presente trabajo intentaremos hacer una diferenciación y un relevamiento detallado de los tiempos presentes en el cine. Para ello nos valdremos de un análisis de numerosas películas que ejemplifiquen y cubrirán todos los aspectos elegidos en nuestro recorte conceptual. Mostraremos, a través de una batería de categorías conceptuales que pueden ser resumidas en cinco: el tiempo diegético; el tiempo de la consciencia, el tiempo del montaje, el tiempo de la tragedia y el espacio-tiempo; la variedad de maneras de convertir estas categorías en imágenes cinematográficas. Además pensaremos la relación entre el cine y la industria en la fabricación de películas, centrándonos en la duración del plano guiándonos de los conceptos de plano-consumo y de plano-uso.

PALABRAS CLAVE TIEMPO; MONTAJE; DIEGETICO; CONSUMO

ABSTRACT

In the upcoming lines essay, we will try to do a differentiation and a detailed replacement of the times, as they are shown in cinema. To do that/therefore we'll have a review of numerous movies that will exemplify and cover all of the chosen aspects of our conceptual cut/cutout. We will show, through a battery of conceptual categories that can be summarized in five: diegetic time; consciousness time; montage time; tragedy time; and the space-time; the variety of ways to convert these categories to cinematographic images. Also, we will think of the existent relationship between the cinema, and the industry of movie development, focusing on the duration of the shot, guiding ourselves from the concepts of shot-consumption, and shot-use.

KEY WORDS TIME; MONTAGE; DIEGETIC; CONSUMPTION

EL TIEMPO EN EL CINE

El personaje de Alain Delon en la película de Antonioni *L'eclisse* (1962), le dice a Vittoria (Mónica Vitti): “un minuto de silencio, como a los jugadores del calcio” y agrega: “pero aquí un minuto vale millones”. Ese minuto es filmado por Antonioni como un silencio incómodo, tenso, fingido. Las conciencias de los corredores de bolsa, inclinadas hacia el futuro, permanecen expectantes. Los teléfonos no paran de sonar hiriendo la pausa del ruido matinal. Por fin el tiempo pasa y se reanuda la compulsión, las voces plurales inundan de nuevo el recinto, y esa es la forma de recordar a un corredor de bolsa muerto. Antonioni tiene tiempo de sobra para desmentir a su protagonista. Sobre el final, luego de que la cámara filma por última vez el rostro de Mónica Vitti, se aleja y nunca más vuelve a atrapar a los actores. Antonioni nos muestra más de ocho minutos de imágenes sin sentido para la historia. Se detiene en mostrar a un regador, a espiar los pasajeros que descienden de un colectivo urbano, acompaña a una madre con su cochecito y un bebé adentro. Somos testigos del encendido de las luces de las calles, y aprovecha para dar un recorrido a los escenarios, antes transitados por los amantes, ahora solitarios. Si en el recinto de la bolsa, un minuto vale millones, afuera los minutos no valen nada, transcurren indiferentes, aburridos y Antonioni nos aburre para probar su tesis. Un final valiente, casi de burla, hoy imposible.

El neorrealismo italiano, corriente en la que se encuentra el film de Antonioni, tiene muchas novedades y una de ellas es el tratamiento del tiempo. Va a filmar el tiempo como un discurrir lento, el tiempo de una persona común, el tiempo de un desocupado. Golpeada por la guerra Italia se cura las heridas con el arte, con el cine. Un desocupado tiene mucho tiempo, pero no quiere tenerlo, quiere no tener tiempo libre, y eso lo angustia, ¿qué hacer con el tiempo libre?, ¿disfrutarlo?, ¿sufrirlo? El cine toma la posta y filma la espera del hombre común. En las películas del neorrealismo se espera mucho, hay esperas para el ómnibus, o el tranvía, esperas en las colas de desempleados, esperas en los comedores, todo es una gigantesca espera, y el cine muestra la patencia de esa espera, y nosotros esperamos con ellos, no hay elipsis, no hay cortes, el cine muestra la espera, y el tiempo se revela, se hace patente en la espera. Rossellini, Fellini, De Sica y luego Antonioni, serán los maestros de esta vanguardia, los tres primeros y sobre todo De Sica se centran en las clases humildes, en los pobres y desocupados. Antonioni, va a reflejar esa misma angustia con el tiempo usando una materia prima opuesta a la de De Sica. Antonioni va a filmar la vida de los ricos, de los que lo tienen todo, de los que tienen todo resuelto y por eso, entonces, es que tienen mucho tiempo libre. Antonioni va a demostrar algo muy raro, va a demostrar que el tiempo del desocupado provoca igual angustia que el tiempo libre de las personas ricas, va a mostrar a personas que

no saben qué hacer con sus vidas y con su tiempo, personas vacías y sin sentido, personas que también esperan, ya no el autobús, pero si esperan que suceda algo en sus vidas, algo que los mueva, algo por qué vivir, cosa que no ocurre.

TIMECATCHER

Nuestro artículo intentará atrapar el tiempo en el cine. La manera de hacerlo es obtener una fotografía de la realidad, una que revele un punto especialmente significativo que sirva de muestra de lo demás. Cosa paradójica, ya que los fotogramas del cine son opuestos a esta línea de trabajo. La imagen individual de un fotograma es ordinaria, nada especial, es solo un eslabón más en la sucesión de fotografías que le tocó en suerte. Debe ser así para diferenciarse de la fotografía artística que intenta atrapar un momento especial, la pose, la esencia de un movimiento. Para lograr la fotografía del cine, se debe primero banalizar la imagen fotográfica, hacerla múltiple y no importante como individuo, sino como un miembro más de una especie artística. Lo que importa en el cine es la repetición con pequeñas variaciones, como infinitesimales que sumados dan una imagen completa. Como dije, en contra del fotograma pensaremos un corte inmóvil pero que sea representativo de algo más. Por un lado la realidad evidente es fluida, ininterrumpida, pero nuestra forma de describir la misma consiste en no poder cazarla al vuelo, sino en tomar fotos de ella y ver qué es lo que se muestra en esa imagen con borrones.

La estrategia que seguiremos será la siguiente, intentaremos pensar algunas de las maneras en que se presenta el tiempo en el cine, ver cómo son representados, cuál es la idea artística que soportan, y lo haremos perfilando los conceptos y buscando ejemplos para ilustrarlos.

Usaremos cinco categorías para explorar el tiempo en el cine:

- El tiempo diegético
- El tiempo psicológico
- El tiempo de la tragedia
- El tiempo de la edición
- El espacio-tiempo

EL TIEMPO DIEGÉTICO

El tiempo diegético es el tiempo de la narración, y las obras cinematográficas han abarcado periodos de tiempo disímiles. Podemos medir el tiempo diegético como el periodo de tiempo más largo entre dos planos de un film, estos planos pueden estar unidos o no por una elipsis. En el film hay un plano que nos revela el punto A que contiene la marca más alejada en el pasado del tiempo diegético. Algunas obras lo hacen explícitamente poniendo el lugar y la fecha, incluso con la hora, que da comienzo al tiempo de la narración. Entendemos que hay otro plano que nos revela el cierre de tiempo de la narración, el punto Z, aunque quizás no tan explícitamente. No necesariamente el punto A se nos revela con el primer plano que vemos en una película. A veces, lo encontramos más adelante, en planos sucesivos, o incluso al final como sucede en *Memento* (Nolan, 2005). En *Memento*, los puntos están invertidos. El sonido del disparo de bala es el punto exacto que corresponde al punto Z del futuro, con el cual se cierra el tiempo diegético del film, y esto se nos muestra en el primer segundo del primer plano de la película, mientras que el punto A se encuentra con el último segundo del último plano de la obra. El tiempo diegético puede abarcar periodos enormes como en *Tree of life* (2011), o *2001 odisea en el espacio* (1968). O tiempos tan cortos como en *Reeker* o *Rigor mortis* donde son solo algunos minutos. También hay obras en tiempo real, así como en tiempo extendido, pero esto ya pertenece al tiempo de la consciencia. El tiempo diegético es el tiempo más general, dentro de él se encuentran los demás tiempos mencionados a continuación. El tiempo diegético puede atravesar más de una obra en particular, ya que funda una posibilidad de explorar el universo narrativo con otras obras a maneras de secuelas, precuelas, o los tan actuales spin-off. El tiempo diegético puede avanzar sin elipsis que nos roben tiempo, en ese sentido una obra podría ser mostrada como paralela en duración con el tiempo físico del visionado. En la obra de Richard Linklater *Antes del atardecer* se nos relatan 75 minutos, en tiempo real, 10 años después del primer encuentro de los personajes que se conocieron en *Antes del amanecer*. La trilogía de *Before...* (*Sunrise, Sunset, Midnight*) cuenta con la extensión de un tiempo diegético en tres obras distintas, muestra a los mismos personajes, aproximadamente con 10 años entre obras. Linklater aprovecha el envejecimiento natural de los actores y los incorpora a su tiempo diegético, como si los personajes hubieran seguido sus vidas fuera del cine, pero en tiempo real.

Borges comentó que luego de escribir *La biblioteca de Babel*, el magistral cuento donde imaginaba en una biblioteca infinita todos los libros escritos por la humanidad y sus variaciones, alguien le indicó que podía conseguir el mismo resultado reduciendo todo lo escrito a un único libro con una cantidad infinita de páginas. Con esta idea, Borges terminó escribiendo *El libro de arena*. Podemos imaginar que otro

amigo le indicó a Linklater que no era necesario hacer tres películas, sino que podía incorporar en una sola, tres períodos de tiempo: niñez, adolescencia y juventud. El experimento duró 12 años. El resultado: *Boyhood* (Linklater, 2014).

Por último dentro de tiempo diegético encontramos al recurso de la cámara lenta, recurso que permite alargar el tiempo real y hacerlo elástico. En otros films la cámara lenta revela el preciosismo de la imagen, una poetización del movimiento que nos parece bella, pero que indica un preludio de un suceso trágico, como un símbolo en el sentido de contrato o acuerdo entre partes, entre el director y es espectador. Este acuerdo tendrá validez luego del descubrimiento de parte del espectador de la repetición de la técnica en varias obras que legitiman el símbolo como una convención. Podría decirse que filmar una obra de cine es una codificación de las emociones e ideas en una serie de fotogramas, más un agregado de imágenes-símbolos. Una codificación implica el cambio de medio de un mensaje. En una codificación se necesita una transmutación mediática, que en el cine se produce con el registro de la realidad en un fotograma con imágenes en negativo y el sonido sincronizado transformado en bandas sonoras en el celuloide. En la proyección se realiza la decodificación de la luz y el sonido en imagen, imagen que abre una nueva dimensión en la decodificación, la del espectador, que registra las emociones e ideas artísticas filmadas originalmente.

EL TIEMPO DE LA CONSCIENCIA

El tiempo de la consciencia es el tiempo que se muestra en planos de cine y que contiene una duración subjetiva desde el punto de vista de los protagonistas. También se puede medir como si fuera un segundo tiempo diegético, como una t' en física. El tiempo de la consciencia es variado y puede clasificarse en sub-categorías como:

- a- el tiempo del sueño de tipo 1.
- b- el tiempo alucinado de tipo 2.

El tipo 1 muestra las ensoñaciones y sueños del protagonista. El tipo 2 es un tiempo inducido por el efecto de un agente externo, como una droga o una situación de enorme stress que provoque la fantasía alucinatoria del personaje. Hay películas que contienen en su metraje una mayor cantidad del tiempo de la consciencia en comparación a la presencia del tiempo diegético, siendo en estas obras el tiempo principal. Diremos que en la mayoría de las películas el tiempo principal es el diegético, pero en otras cede protagonismo al tiempo de la consciencia, o a otros tiempos. Hay obras que podemos considerar que son puro tiempo de la consciencia, por el

contexto, aunque allí habría un problema que resolver. El problema es el siguiente: si el tiempo diegético es el tiempo de la narración, pero si la narración es del tipo de tiempo al que llamamos “de la consciencia”, entonces ambos tiempos ¿son iguales, o habría que seguir diferenciándolos?

Tomaremos algunos films para analizar el tiempo de la consciencia. El primero es *Inception* (Nolan, 2010). El argumento explora la posibilidad de manipular la mente en los sueños. Se usa esta técnica para robar información, pero se plantea la posibilidad de lograr una implantación (*inception*) de una idea que crecerá hasta convertirse en una creencia en el sujeto tratado. Se cuenta que hay que lograr que el hijo de un magnate sienta el deseo de cambiar los planes empresariales de su padre moribundo. La película tiene sus subtramas y complicaciones que no detallaremos. Lo que nos interesa es el tratamiento del tiempo que se muestra en la película. La idea es que en el sueño el tiempo es más lento que en la vida real, entonces uno cinco minutos equivale a una hora en el sueño. Esto no es tan extraño, el problema surge cuando necesitan ir a niveles más profundos, a sueños dentro de sueños, entonces todo se hace relativo a un sistema de referencia. Si se desciende al sueño el sistema de referencia es la realidad, entonces se puede calcular el tiempo en el sueño, multiplicando el tiempo n por 26. Entonces tenemos que 7 segundos en la realidad son 3 minutos en el sueño. Pero estando en el sueño si se quiere descender un nivel más profundo, entonces hay que multiplicar n por 20, así nuestros 7 segundos en el nivel 2 de sueño se transforman en 1 hora. Si el sistema de referencia de la realidad le llamamos R , al segundo sistema, el nivel uno de sueño, será R' , y así seguiremos con niveles más profundos. El tiempo se hace más lento en niveles más bajos, y en la obra Nolan llega a plantear hasta cuatros niveles de sueño cada uno con su tiempo propio. Para mantener actualizada la acción se hace importante el montaje en paralelo que narra cuatro secuencias distintas cada una con un tiempo local. La secuencia entera se daría en un tiempo diegético de 10 horas, que corresponde a un viaje de Sidney a Los ángeles. Ese tiempo en R , se estiran a un poco más de 10 días en R' . Sin embargo no necesitan tanto tiempo, deben implantar la idea en el tercer nivel, una vez conseguida necesitan una señal que atravesase los niveles, para que sepan que están cercanos a despertarse. La sincronización es vital, porque si se despiertan antes de cumplir la misión todo habrá sido en vano. La ejecución es la siguiente: secuestran al heredero y en una camioneta todos acceden al segundo nivel, el conductor debe llegar a un puente y una vez allí caer con la camioneta hasta el agua. Son tres segundos de caída, divididas en dos impulsos uno al inclinarse la camionetas, luego un instante de caída libre y el segundo impulso que los despertará será cuando choquen con la superficie del agua. Antes, el mismo conductor le pondrá auriculares a los durmientes anunciando con la música la proximidad del despertar. Recordemos que estamos en el nivel R' , al entrar al nivel R'' los tres se-

gundos son menos de un par de minutos, y en el nivel R''' donde deben lograr su objetivo aproximadamente media hora. Como dije el montaje muestra menos de la camioneta, más del nivel R', y se va alargando la presencia de las escenas del tercer nivel, volviendo cada tanto a un patrón repetitivo. Camioneta, R', R'', R', R'', R', camioneta. Por motivos del protagonista, en un punto descienden un nivel más R''', que es el tiempo de la consciencia en donde la mente puede vagar décadas con respecto a la realidad, se puede descender allí voluntariamente, durmiéndose en el nivel anterior, o muriendo en ese mismo nivel. Ante tanto tiempo, el argumento debe plantear el modo de reconocer la realidad de los demás sistemas de referencia, y lo hace a través de un tótem, un objeto, escogido por el soñador que tenga una característica reconocible solo en la realidad, el del protagonista era un trompo que cae solamente en la realidad, en los demás sistemas del sueño permanecía girando. Hay otros tipos de tiempos presentes en la película, el espacio-tiempo de cada nivel de sueño dependía del anterior, es decir el escenario del sueño giraba y se movía si el anterior nivel, en este caso la camioneta, daba tumbos o giraba violentamente. La escena de la caída que dura 3 segundos en R', permite que el espacio-tiempo de R'' se muestre sin gravedad, debido a que una situación local de caída libre en R' sea equivalente a la ingravidez, según el principio de equivalencia postulado por Einstein.

En otras obras se muestra un tiempo de la consciencia con más presencia, incluso casi reemplazando completamente al tiempo de la narración. En *Reeker* (Payne, 2005) en *Rigor mortis* (Mak, 2013) y en *Jacob's ladder* (Lyne, 1990) la situación es la misma, una agonía se prolonga, se dilata, en forma de alucinación ocupando casi todo el metraje. El tipo 2, del tiempo de la consciencia, comparte con el tipo 1 la conformación de una obra dentro de la obra, si el tiempo diegético contiene sus propias reglas, el tipo 2 y el tipo 1 del tiempo de la consciencia crea reglas propias, leyes físicas nuevas, como si fuera posible quebrar reglas que en el tiempo diegético era imposible. A veces su forma es de terror como en *Reeker* o *Jacob's ladder*, o de artes marciales y hazañas imposibles en *Rigor Mortis*. El tiempo de la consciencia tipo 1 y 2 contienen reglas propias de formación. A veces el tipo 2 de tiempo es producido por una droga que ralentiza el tiempo como en *Dredd* (Travis, 2012). La droga es conocida como "slo-mo" y ocasiona que la percepción del tiempo sea enormemente lenta, el director nos lo muestra con super slow motion, una cámara ultra lenta, intentando describir en tiempo real la percepción subjetiva. El Juez en una escena lanza a un sujeto bajo los efectos de la droga por el hueco entre edificios, la caída será de unos segundos, pero para el delincuente la experiencia se prolongará indefinidamente como si hubieran detenido el tiempo de su muerte.

EL TIEMPO DEL MONTAJE

El tiempo del montaje corresponde a el mecanismo por el cual se avanza o se retrocede en cualquier tiempo que estemos explorando, es un tiempo transversal y quizás el segundo tiempo en importancia. Es el que da el ritmo narrativo al film, pudiendo hacerlo lento o vertiginoso. Sin embargo hay obras que prescindieron de este tiempo, en el *Arca Rusa* (Sokurov 2002) filmó toda su obra con una sola toma sin montaje final, es un continuado de 90 minutos. A veces al montaje se lo enmascara para dar una ilusión de continuidad, que no es real, sino pretendida. El ejemplo por antonomasia es la obra de Hitchcock *Rope* (1948) donde los cortes, unos siete cortes distribuidos en ocho planos, son disimulados con un fundido en negro justificado por un el pasaje de un comensal delante del cámara, cuyo negro saco sirve de amalgama entre los cortes de planos. En cuanto al tiempo con que se muestran los hechos narrados el montaje nos permite unir o dos tiempos simultáneos o dos tiempos con distancias. Ambos montajes tendrían como fin relacionar dos hechos conectados, ya sea mostrando el motivo de la acción presente como un efecto contando un suceso pasado a la manera de causa, o relacionar dos hechos que suceden simultáneamente enfatizando su similitud o narrándolo de manera tal que converjan al final de la escena. Los cortes pueden realizarse básicamente de dos modos, podemos cortar en los picos o en los valles de la narración. Supongamos que estamos narrando una confesión y hacemos un montaje con las imágenes mostrando el crimen. El crimen consiste en un golpe en la cabeza a la víctima. Entonces hay unas palabras del asesino, y a continuación un corte nos lleva a la escena, como narran dos tiempos distintos son montajes alternos. Podemos cortar en los valles, por ejemplo, luego de dos primeros planos: una mirada, y el primer plano del martillo, allí el corte expresa la decisión del victimario, es un corte que apela a lo interno, poniendo el acento en la determinación. O podemos cortar en el pico de la acción, dejamos seguir la escena, el personaje toma el martillo se pone detrás de la víctima, levanta el brazo, primer plano de la maño blandiendo el martillo, en espera, la energía potencial se va a transformar en cinética y ante el primer movimiento descendente cortamos. Este último corte es mucho más emocional y menos cerebral, además ni siquiera tenemos que filmar lo que viene, porque el espectador lo completa en su imaginación. En el montaje en paralelo los dos hechos narrados son en el mismo tiempo, pero en diferentes lugares, pueden estar conectados de manera sinecdóquica, o simbólica, pero es más común que sean dos líneas de espacio-tiempo que terminan unidas al final de la escena. A veces las dos situaciones están en el mismo ámbito pero una es símbolo de otra, por ejemplo en el capítulo No matarás del *Dekalog* (1990) filmado por Kieslowsky para la televisión polaca; hay un montaje en paralelo que relaciona el estado médico de un internado en un hospital

y la situación de una abeja en un vaso con jugo. El montaje alterna entre la lucha del paciente por vivir, y la misma lucha de la abeja sumergida en el líquido. Es un montaje en paralelo que muestra dos hechos a la manera de símbolo, sabemos que la suerte de la abeja determina si el paciente se salvará o no.

A veces el montaje nos permite alargar una situación que si es mostrada con la marcha del tiempo diegético duraría tan poco tiempo que nos perderíamos la oportunidad de acentuar el dramatismo de la escena. Un recurso es la cámara lenta, tan usada por Peckinpah, de este modo consigue hacer lento lo que sería inmediato. Pero también podríamos lograr el mismo efecto, uniendo varios planos del mismo hecho a resaltar pero poniéndolos en sucesión. En este sentido es un montaje lento, porque permite extender el tiempo de manera falsa pero resulta extremadamente exitosa como enfatización de la escena. Su opuesto es el montaje acelerado que comprime o condensa gran cantidad de tiempo en unos pocos segundos, su resultado es un efecto psicológico de confusión y es muy útil para situaciones que dan la idea de irrealidad, como un sueño o una escena en extremo extraña. Un ejemplo lo constituye el final de *Planet of the apes* (Burton, 2001) donde vemos una viaje muy largo, desde una región del Universo, mediante el pasaje de la tormenta electromagnética, su salida cerca de Saturno, y luego su llegada a la Tierra. Todo el viaje tardaría años en llegar, pero parece instantáneo, su entrada a la atmosfera de la Tierra, y su aterrizaje forzoso en las escalinatas frente a la estatua de Lincoln. Lo que sucede a continuación y su revelación es tan irreal que el montaje acelerado nos ha preparado para el final extraño.

El montaje es responsable de la elipsis que señala la cronología temporal y además de la duración de un plano, en este sentido es que podemos dividir las imágenes de acuerdo a la duración de un plano. De acuerdo a esta división tenemos al plano-consumo y al plano-uso. Este par de planos surge de la relación paradójal entre el arte y la industria, puesto que la imagen de duración mínima tiende a consumirse como comercial, por el contrario la imagen de larga duración es usada en films puramente artísticos o en las partes artísticas de las películas.

La duración de las imágenes le va a dar el carácter de consumo o de uso, siendo estas últimas más complejas y con más contenido. Para las -uso se requerirá de un mayor tiempo de duración en el plano. Los planos-uso valen por sí mismos, mientras que los planos-consumo sirven como soporte, como medio conducente de otro elemento cinematográfico al cual se apunta, ya sea la historia narrada, o a una escena fundamental que se arriba como una desembocadura.

Las imágenes mostradas en un plano-consumo duran tan poco que la conciencia no puede trabajar con ellas, son destinadas a ser reemplazadas constantemente, y en lugar de apuntar a una asociación intelectual en el momento de visionados, más

bien tienen como objetivo lo contrario, sirven para obstaculizar el pensamiento y llenar los sentidos con una confusión sonora y visual.

La duración escasa del plano obliga a la actividad consciente a permanecer en el más ínfimo círculo. El cambio de plano constante en algunas películas impide la expansión de los circuitos en otras direcciones. La actividad creadora e imaginativa de la conciencia se trunca. La expansión de la conciencia a otro nivel de actividad de ideas sufre un freno en seco.

Con un plano más largo el espectador alcanza a experimentar, la mayor cantidad de las ideas artísticas, o no artísticas, contenidas en una película por su creador. Se podrá discutir si el cine es o no es un arte, pero no se puede negar la capacidad de la imagen para crear ideas. El cine es terreno fértil para la posibilidad de la filosofía ya que muestra nuevas formas de la realidad a base de ideas artísticas. Las películas comerciales y los programas de televisión usan estos cortes rápidos de plano, para darle ritmo al programa, con el resultado de que embotan tanto a la mente de novedades que cuando se requiere la atención de más de cinco segundos en un plano las personas se distraen y se aburren.

EL TIEMPO DE LA TRAGEDIA

El tiempo de la tragedia es un tipo de tiempo diegético. Este último puede ser lineal o cíclico, si es cíclico lo consideraremos un tiempo trágico. No todo lo cíclico es trágico pero sí todo lo trágico es cíclico. Justificamos la diferenciación entre tiempo diegético y de la tragedia por la importancia que tiene decidirse a por un tiempo no lineal en la planificación de la obra, ya al poner este requisito hay que acomodar muchos elementos artísticos para que se justifique semejante decisión. Pensamos que una de las herramientas, quizás la más importante que justifica un tiempo cíclico es el uso de la tragedia. La idea de que los personajes saben de algún modo lo que les sucederá, y la posterior lucha en vano o no, para cambiar ese futuro es un leit motiv muy rico en la exploración artística. Esa narrativa me parece tan distinta que amerita una categoría propia.

Se entiende por tiempo de la tragedia a una forma de narración que incorpora un tiempo no lineal sino uno circular. El ciclo o bucle temporal debe unirse en algún momento y de allí continuar con los mismos hechos narrados anteriormente. El bucle tiene su propia duración que puede ser extensa o acotada. Por ejemplo en *Primavera verano invierno, otoño y otra vez primavera* el bucle temporal es de una generación en la edad humana. Comienza con un niño, avanza con la edades, adolescencia, juventud y madurez hasta la presencia de otro niño con lo cual el ciclo

comienza otra vez. En tiempos de aproximadamente 55 años. En *Lost Highway* (Lynch, 1997) el bucle dura solo unos días, en este caso la amalgama que une los tiempos es una frase y no un niño: "Dick Laurent is dead". El tercer ejemplo es de "Amenaza en la sombra" que tiene un pequeño bucle y otro más grande, es un bucle dentro de otro, y en este caso es un líquido rojo que aúna las situaciones. Pero veamos los ejemplos con más detalle. Comencemos por el último mencionado. *Don't look now* (Roeg, 1973) es un film que narra la vida de una familia que intenta superar la muerte de una hija. La mayor parte del film transcurre en Venecia, gran acierto del director ya que la trama se hará cada vez más extraña y la onírica Venecia, una ciudad imposible, acentúa la pesadilla que van a vivir. Los pasajes oscuros y laberínticos son perfectos para que la mente divague y la gente se pierda. Simultáneamente al duelo de la familia se agrega a un asesino serial que hace aún más irrespirable el ambiente.

La obra contiene dos bucles uno grande, que se abre en la primera escena y se cierra en la penúltima, pero hay otro más estricto, que se abre un poco antes de la penúltima escena y se cierra con la última. La idea detrás de la tragedia, como dijimos, es el destino, una serie de eventos que no pueden alterarse y que configuran un cosmos pétreo, casi sin lugar para el libre albedrío. Los héroes trágicos luchan en vano por querer cambiar aquello que les resulta contrario a sus propósitos y planes, sin embargo como sucede con Edipo, sus acciones no hacen más que acercarse más rápidamente a su resolución y de manera más terrible y violenta. En la película de Roeg, el padre de la familia, un gran Donald Sutherland, es un restaurador de arte, y en la primera escena, famosa por su montaje en paralelo entre los juegos de los niños y el trabajo de mesa del padre, encuentra una diapositiva que le llama la atención. En la diapositiva se ve el interior de una iglesia y una persona sentada de espaldas. Se aprecia que es de pequeño porte y tiene un impermeable rojo con la capucha puesta. Ese detalle le dispara un recuerdo, la de su hija que está jugando con un impermeable del mismo color, en su extrañeza al levantarse derrama un vaso con agua. Afuera encuentra con horror que su hija cayó en una laguna, el montaje une ese hecho con la diapositiva por la cual discurre el agua que al desteñir el impermeable ahora es roja como la sangre. El impermeable rojo, más el agua, son los símbolos y los elementos que unen el gran bucle trágico. El agua está presente en toda la película, en el vaso, en la laguna, en la lluvia y sobre todo en Venecia, el agua es como el cemento que une a toda la historia. En la penúltima escena se vuelven a juntar, el protagonista persigue, sin saberlo, al asesino de Venecia que enfunda un impermeable rojo, movido por el recuerdo de su hija se encamina hacia su muerte. El golpe en el cuello de un cuchillo desangra al padre que en su agonía lo comprende todo, no hizo más que encaminarse fatalmente hacia su propio fin. Muere en la misma iglesia de la diapositiva inicial, y su sangre mancha las paredes

de la iglesia cerrando el circuito. Esa es la penúltima escena.

Vayamos al segundo y más pequeño bucle. La obra plantea que el personaje de Sutherland tiene “el don”, una especie de sexto sentido que le permite ver el futuro. Pero como no cree en lo paranormal tiende a ignorar su videncia, esa es la actitud correcta para una tragedia moderna, y no clásica, la variación consiste en tener la revelación pero no creerla. El comienzo del bucle pequeño lo constituye la visión de la esposa y dos ancianas arriba de un bote, hecho extraño ya que a esa hora la esposa estaba en Londres atendiendo un asunto con el niño. Perturbado, no por la visión, sino por la suerte de su esposa la busca en vano en Venecia, jamás se da cuenta que esa visión corresponde al otro día, día que no podrá presenciar ya que se morirá esa misma noche cerrando el primer bucle, pero el segundo mini bucle se completa con su funeral. Lo que vio fue su funeral un día antes.

En *Lost highway*, el tiempo del film puede interpretarse como siendo filmado en un tiempo diegético normal, lineal con la irrupción de un tiempo psicológico de tipo 2, o como un tiempo de la tragedia. Nos inclinamos por esta segunda opción, reconociendo que puede ser leída de ambas maneras. El bucle comienza con una frase al comienzo de la película en la primera escena. Bill Pullman camina por su casa, recién levantado y al acercarse al portero eléctrico presiona “listen” una voz le dice “Dick Laurent ha muerto”. Con esa frase se cerrara el bucle al final de la película. Son básicamente dos historias que convergen en la misma conclusión. En una de ellas Fred Madison (Bill Pullman) es un músico obsesionado con su pareja Renee, una femme fatale interpretada por Patricia Arquette. Sospecha que le es infiel, incluso en recuerdos parece haberla visto con otro hombre en el club donde toca el saxo. Esta obsesión lo quema por dentro y Lynch muestra su locura y su deseo homicida como un personaje de carne y hueso, un alter ego de Fred, un señor petiso con cara blanca. Este hecho tiene su explicación, como la que da Stevenson en su novela *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*, es petiso porque Jekyll un señor honrado y bueno, alimentó poco su maldad interna, manteniéndola a raya, entonces cuando la pócima logra aislar a la maldad interna, es parecida a él, pero deforme, cojea un poco y es un hombre corto de estatura. Este Hyde lyncheano, le ayuda en algunas situaciones cuando no se anima a terminar lo que se propone. Pero volvamos a la historia. Fred asesina brutalmente a su mujer y es condenado a la silla eléctrica. Hasta ahora el tiempo es lineal, pero va a cambiar. Porque en su celda, Fred desaparece para convertirse en otra persona: Pete Dayton. Pero este nuevo personaje es el mismo en otra vida, las cosas van a suceder con un medio distinto pero con el mismo fin. La vida de Pete se trastoca cuando aparece Alice (Patricia Arquette) ahora rubia platinada. La tragedia está servida y el destino de Pete es el mismo de Fred ambos querrán poseer a Renee/Alice, pero será impo-

sible. En una escena antes del final Renee/Alice le dice al oído a Fred/Pete: “you never have me”. Lo cierto es que ambos matan al amante de su novia y Fred/Pete estaciona en la casa de Fred, sube y dice por el portero eléctrico: “Dick Laurent is dead” con el cual se cierra el ciclo, y todo comienza otra vez. Lo interesante es que las dos historias tienen separadores que a la manera de la cinta de Moebius se unen dando una estructura ilimitada pero finita. La carretera es la cinta de Moebius de la película, aparece al principio en los créditos, en el medio como separación entre las historias y al final otra vez con los créditos finales.

VAMOS AL TERCER EJEMPLO

En la obra de Kim Ki-duk *Primavera, verano, otoño, invierno y otra vez primavera* (2004) el tiempo diegético no es cíclico, es decir no hay un verdadero bucle como en los anteriores films descriptos, sino que es lineal, avanza hacia el futuro sin retorno al pasado, pero si está la tragedia presente en la circularidad de la vida. Lo que el director surcoreano quiere resaltar es el ciclo de la vida, mediante una analogía con el ciclo de las estaciones. Cada estación es un símbolo de las edades biológicas, entonces tenemos dos tiempos comparados, un tiempo de calendario y un tiempo biológico, ambos son finitos, pero cíclicos. Este cotejo no podría funcionar bien en dos vidas humanas viviendo en una ciudad, pero funciona perfectamente en las vidas ordenadas de los monjes sintoístas mostrados en el film. El objeto usado para el comienzo y el fin del ciclo biológico es un niño, que con pequeñas variaciones, es la moneda de cambio en dos procesos reversibles. Un maestro toma a un niño como discípulo, el niño es dejado allí por mujeres que, o por motivos religiosos desean que su niño sea un monje, o por motivos diversos no quieren criarlos y los dan en adopción para que el templo en medio del lago sea como un orfanato. El niño entonces llega en invierno, el tiempo duro y frío no solo representa el desprendimiento doloroso de la madre, sino también el tiempo más difícil en la vida del futuro maestro. La primavera es tiempo de comienzos, de aprendizajes, de las primeras lecciones y de los primeros llantos. El verano coincide con el despertar sexual del discípulo, se enamora de una paciente que consulta a su maestro, y por primera vez desea otra vida, desea ir al mundo y vivir con ella, desea todo aquello que el maestro quiere evitar con su enseñanza. El camino más corto entre dos puntos, el nacimiento y la muerte es el equilibrio, la paz, la vida sin sobresaltos. Sin embargo no fuerza a su discípulo, si quiere experimentar por sí mismo lo debe hacer, de algún modo comprenderá lo que su maestro quiere enseñar, pero le advierte: “la lujuria trae posesión y la posesión lleva al asesinato” “si deseas algo, otro también lo desea”. La sentencia funciona como el disparador de la tragedia, para que algo sea

trágico dijimos, el protagonista debe saber lo que le depara el futuro, así funciona, sin conocimiento no hay tragedia. Lo que queda es el cumplimiento de la profecía del maestro. El otoño es el tiempo de maduración, de preparación de lo que viene, un periodo de transición. Es donde debe precipitar todo. El maestro lee en un diario, con el cual ha sido envuelto su comida, la noticia que no quería, pero sabía que iba a suceder, su discípulo mató a su mujer. Pero sabe que debe preparar el camino del retorno. Cose nuevas ropas y espera su llegada. Y aquí viene la parte más hermosa de la película, el modo en que se lleva a cabo el comienzo del perdón, un perdón que no es de otros sino de uno mismo, el discípulo debe volver a ser lo que antes fue, debe olvidar y vencer al dolor. El maestro usando de pincel la cola de un gato, pinta en la cabaña flotante unos caracteres que debe tallar el penitente, “mientras tallas intenta sacar de tu corazón el odio” sentencia. El mismo cuchillo que usó para quitar una vida, va a ser la punta de lanza en su redención. Una vez aceptada su condición debe pagar a la sociedad lo que debe, el discípulo se retira con dos policías y el maestro emite el último saludo. Su misión ha terminado, la semilla ha prendido, solo resta madurar. Termina su ciclo de vida, por voluntad propia, se inmola tapando sus orificios vitales, mientras arde el fuego que lo purificará. Con la muerte del maestro, emerge una serpiente, que representa, el ciclo, el círculo, el suyo ha terminado pero tiene continuidad. El discípulo regresa luego de décadas, ya cambiado, y comienza el invierno. Durante el invierno todo está inerte, salvo el agua que sigue fluyendo. Mediante la meditación y las posturas de las artes marciales, el discípulo pone a punto su parte final de su preparación. Se perfecciona para lo que vendrá, su objetivo ya es claro, entiende todo lo que se le predicó. Su decisión interna es tal que no necesita más calor que su piel desnuda, al realizar sus poses. El director nos muestra las destrezas físicas que están todas dirigidas a lograr el equilibrio de su cuerpo, símbolo de un equilibrio emocional. Terminada la tarea, espera la llegada del ser que dará propósito a su vida de entrenamiento. Una mujer con el rostro tapado y húmedo entrega a su hijo, y el ciclo comienza, o mejor se cierra para abrirse de nuevo. Y otra vez primavera...

EL ESPACIO-TIEMPO

En el espacio-tiempo, el tiempo es tomado no en solitario sino como formando parte de una estructura mayor. Esta estructura mayor concierne al espacio, y la premisa a sostener es que todo cambio de tiempo es también una alteración del espacio. Entonces lo geográfico entra en escena. El espacio-tiempo altera el tiempo diegético, y si esto ocurre entonces hay desplazamientos de la estructura. En las obras, si esto sucede, lo vemos como viajes en el tiempo, que son viajes en el

espacio-tiempo en realidad. Antes de ir directamente al ejemplo de este desplazamiento en las películas, veamos una obra que contiene a dos tiempos.

La película de Richard Kelly *Donnie Darko* (2001) es una obra híbrida, ya que contiene un desplazamiento temporal pero en forma de bucle trágico. Si bien hay elementos del futuro que se presentan al personaje, no hay técnicamente un viaje en el tiempo. Hay dos estructuras de espacio-tiempo que son paralelas, pero nosotros vemos solamente una. En un punto ocurre una bifurcación temporal, pero no para mantenerse separada por siempre, sino como una realidad alternativa que Donnie tendrá que aceptarla o dejarla y volver a la anterior. La realidad original es una narración con tiempo diegético lineal hasta un punto: la caída de la turbina de un avión, que, en circunstancias normales mataría a Donnie. Sin embargo esto no ocurre, porque un conejo oscuro lo saca a Donnie de su casa salvándole la vida, provocando el desplazamiento espacio-temporal. A partir de allí la película narra la línea temporal paralela y sus consecuencias. En el futuro alterno otra turbina de avión tendrá que caer, pero ahora Donnie sabe cuál es la vida que le va a tocar y debe decidir si dejarla o meterse a su cama y morir en la tormenta. Toma la decisión y la línea temporal paralela desaparece.

El espacio-tiempo en el cine se ve desplazado por distintas causas la mayoría en forma de aparatos, como en *Primer* (Carruth, 2004) o *Project almanac* (Israelite, 2014), *The time machine* (Pal, 1960) o *The infinite man* (Sullivan 2014) aparatos bastante complicados y más “realistas”. En otras películas usan objetos corrientes y familiares, como automóviles *Back to the future* (Zemeckis, 1985), Cabinas de teléfonos como en *Bill & Ted’s Excellent Adventure* (Hereck, 1989) o un libro como *Evil dead 2* (Raimi, 1987). En algunas el viaje es producido por artilugios mágico como un péndulo mágico en *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (Cuaron, 2004), un paseo en carruaje como sucede en *Midnight in Paris* (Allen, 2011). En *Somewhere in time* (Szwarc, 1980) un sueño transporta a Christopher Reeves al pasado, o un objeto místico como el “ojo de Agamoto” le permite al *Doctor Strange* (Derrickson, 2016) manipular el espacio-tiempo. Hay veces en que objetos naturales hacen de pasaje entre dos espacio-tiempos, una tormenta electromagnética en *Planet of the apes*, o un agujero negro como en *2001 Odisea en el espacio* o *Interstellar* (Nolan, 2014).

Además de este objeto, al que llamaremos “objeto generador”, hay otro igual de importante: es el objeto paradójico, aquel objeto que se encuentra en el borde o nexo entre las estructuras espacio-temporales y que parece no tener un origen claro o directamente imposible. No aparece en todas las obras pero si en algunas. En *Somewhere in time*, Christopher Reeves recibe de manos de una anciana un reloj de cadena. Este hecho lo obliga a buscar la relación entre la anciana y él. Descubre que fue una actriz muy famosa en su tiempo y que su vida se apagó abrupta y mis-

teriosamente. Con sorpresa descubre una firma, su firma, en un libro de hotel del tiempo de la actriz y una foto donde está, sin ninguna duda, en compañía de ella cuando era joven. Busca la manera de viajar en el tiempo. Aquí el objeto generador es un sueño. Realizado el viaje, se produce el encuentro y la inevitable historia de amor. En un arrebatado romántico le regala el mismo reloj que ella le dio al principio de la película. Ahora ¿quién construyó el reloj? parece no haber sido construido por nadie, simplemente está allí, cambia de manos pero no tiene un origen que podamos rastrear, ella lo recibió de él en el pasado. El reloj es el objeto paradójico. Por décadas estuvo a su lado, hasta que se lo entregó a él. No tiene origen.

El objeto paradójico en *The terminator* (Cameron, 1984) es Kyle Reese, quien muere en 1984, es decir muerte antes de su nacimiento que ocurrirá en el futuro. En *Predestinación* (Spierig/Spierig, 2014) ocurre lo mismo, una persona es el objeto paradójico pero es un poco más complicado. Analicemos la obra.

Jane/John es madre, padre, e hija a la vez. Le cuenta su historia a un barman que es ella/él mismo, a su vez este barman se persigue a sí mismo bajo la identidad de un bombardero. El objeto generador es uno específico, semejante a un estuche de violín. Otra vez comprobamos que Jane/John no tiene un origen real. Si tomamos una línea de tiempo comenzando en el nacimiento, podemos decir que Jane hija, nació en 1964, pero el barman roba a la beba y viaja a 1945 dejándola en un orfanato. Jane crece y se hace adulta, conoce a John, se enamoran y queda embarazada, extrañamente un día se marcha y nunca más lo ve. Pero John es Jane, luego de un cambio de sexo. Veamos, Jane queda embarazada, y después de parir, el médico le dice que tenía dos juegos completos y funcionales de órganos sexuales, una de hombre y otro de mujer. Debido a complicaciones de la cesárea le extirparon el útero y demás órganos femeninos, pero habilitaron, e hicieron viable el masculino. Con algunas operaciones más, y con terapia hormonal puede vivir una vida normal siendo hombre, y no una mujer. Jane odia a John por arruinarle indirectamente la vida y jura vengarse si alguna vez lo ve de nuevo. Pasa el tiempo, estamos en 1970 y allí es donde entra al bar, ya como hombre, y le cuenta su historia al barman. El barman le dice que es un agente temporal y que trabaja para una agencia. Le ofrece llevarla al momento exacto en que conoció a John para que pueda matar al hombre que arruinó su vida, mientras él persigue al bombardero. John busca al hombre que conoció más joven cuando era mujer, pero las circunstancias hacen que se entere de que el hombre que odiaba y que tenía que matar, era él mismo. El mismo fue quien la sedujo de joven a Jane, pero Jane se había olvidado las facciones del hombre misterioso, y no pudo reconocerse por el cambio de sexo. Todo ocurre de nuevo y se cierra un capítulo. El barman, que dijimos que es Jane/John, pero ¿Por qué tiene un rostro distinto? Bueno es otra sub-trama. El barman luego de robar a

la beba Jane, regresa para llevarse a John, John le recrimina que lo había engañado y que sabía todo. El barman le dice que su misión es reclutar a John y por eso debe abandonarla ahora que ya conoce la historia y convertirse en agente temporal. John acepta y se cierra otro ciclo. Una vez en la agencia temporal, que funciona en 1985, mientras John se transforma en un nuevo agente, el barman se jubila, y decide retirarse yendo a 1975 cerca del gran ataque del bombardero en un último intento de detenerlo. John en una misión manipula una bomba y por accidente se quema la cara, sin embargo salva su vida y viaja a 1992. Allí le reconstruyen la cara, y ahora queda con la cara del barman, se cierra otro círculo. En una nueva misión, John ahora con el rostro del barman, viaja a 1970. Obtiene el trabajo de barman y espera a que entre el John de la primera escena a contarle la historia. Otro capítulo, el cuarto, se cierra. El barman luego de jubilado puede seguir viajando porque la máquina del tiempo no dejó de funcionar por un error.

El barman en 1975 en su retiro, se da cuenta que siempre fue él mismo, ayudándose a cerrar todos los ciclos y a crear un viajero sin padres ni madres, el viajero perfecto. Esto lo sorprende, porque la cantidad de viajes que hizo le produjeron amnesia y psicosis. Siguiendo una pista encuentra al bombardero, y se revela que es él mismo en un futuro, pero ya desquiciado, los viajes le produjeron tal daño psíquico que decide poner bombas selectivas para matar a personas que en un futuro producirán mucho más daños estando vivas. El bombardero le cuenta que deben trabajar juntos para romper con el destino, porque razona que si lo mata, el barman está destinado a ser el bombardero en el futuro, el único modo de romper eso es no matándolo. Tiene razón, pero en su furia el barman lo mata, ergo se transforma en el bombardero y se cierra el último ciclo. Ahora pensemos, ¿cuál es el origen de Jane/John? No tiene origen, porque un yo futuro se roba a sí mismo de bebé, y cuando crece se conoce a sí mismo cambiado de sexo, queda embarazada de sí mismo/a. Es una historia muy inteligente sin paradojas temporales, todas las líneas cierran perfectamente, pero con el más extraño objeto paradójico de todos.

PELÍCULAS MENCIONADAS

Tenenbaum, L. A. (Productor), & Allen, W. (Dirección). (2011). *Midnight in Paris* [Película]. Gravier Productions / Mediapro / Televisió de Catalunya (TV3) Versátil Cinema / Pontchartrain Productions: Estados Unidos.

Hakim, R. H. (Productor), & Antonioni, M. (Dirección). (1962). *L'eclisse* [Película]. Cineriz / Interopa Film / Paris Film: Italia.

Zanuck, R. D. (Productor), & Burton, T. (Dirección). (2001). *Planet of the Apes* [Película]. Zanuck Company: Estados Unidos.

Hurd, G. A. (Productor), & Cameron, J. (Dirección). (1984). *The Terminator* [Película]. Pacific Western / Hemdale Film Corporation: Estados Unidos.

Carruth, S. (Dirección). (2004). *Primer* [Película]. Shane Carruth: Estados Unidos.

Columbus, M. R. (Productor), & Cuarón, A. (Dirección). (2004). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* [Película]. Warner Bros. Pictures / Heyday Films / 1492 Pictures: Reino Unido.

Feige, K. (Productor), & Derrickson, S. (Dirección). (2016). *Doctor Strange* [Película]. Marvel Studios: Estados Unidos.

Field, T. (Productor), & Herek, S. (Dirección). (1989). *Bill & Ted's Excellent Adventure* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM): Estados Unidos.

Hitchcock, A. (Productor), & Hitchcock, A. (Dirección). (1948). *Rope* [Película]. Warner Bros. Pictures / Transatlantic Pictures: Estados Unidos.

Israelite, D. (Dirección). (2014). *Project Almanac* [Película]. Insurge Pictures / MTV Films / Paramount Pictures: Estados Unidos.

Fields, A. (Productor), & Kelly, R. (Dirección). (2001). *Donnie Darko* [Película]. IFC Films: Estados Unidos.

Chutkowski, R. (Productor), & Kieslowski, K. (Dirección). (1990). *Dekalog, dwa - Dekalog 2* (Decalogue: Thou Shalt Not Take the Name of the Lord Thy God in Vain) [Película]. Polish TV: Polonia.

Kubrick, S. (Productor), & Kubrick, S. (Dirección). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / Stanley Kubrick Productions: Reino Unido.

Walker-McBay, A. (Productor), & Linklater, R. (Dirección). (2004). *Before Sunset* [Película]. Warner Bros. Pictures / Castle Rock Entertainment: Estados Unidos.

Sehring, J. (Productor), & Linklater, R. (Dirección). (2014). *Boyhood* [Película]. IFC Films: Estados Unidos.

Nayar, D. (Productor), & Lynch, D. (Dirección). (1997). *Lost Highway* [Película]. Asymmetrical Productions / Ciby 2000: Estados Unidos.

Kassar, M. (Productor), & Lyne, A. (Dirección). (1990). *Jacob's Ladder* [Película]. Carolco Pictures: Estados Unidos.

Mak, J. (Productor), & Mak, J. (Dirección). (2013). *Geung Si (Rigor Mortis)* [Película]. Kudos Films: Hong Kong.

Gardner, D. (Productor), & Malick, T. (Dirección). (2011). *The Tree of Life* [Película]. Fox Searchlight Pictures / Riverroad Entertainment: Estados Unidos.

Burton, M. (Productor), & Michael Spierig, P. S. (Dirección). (2014). *Predestination* [Película]. Blacklab Entertainment / Screen Australia / Wolfhound Pictures: Australia.

Nolan, C. (Productor), & Nolan, C. (Dirección). (2010). *Inception* [Película]. Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures / Syncopy Production: Estados Unidos.

Nolan, C. (Productor), & Nolan, C. (Dirección). (2014). *Interstellar* [Película]. Warner Bros. / Syncopy / Paramount Pictures / Legendary Pictures / Lynda Obst Productions: Estados Unidos.

Ryder, A. (Productor), & Nolan, C. (Dirección). (2000). *Memento* [Película]. Newmarket / Summit Entertainment: Estados Unidos.

Pal, G. (Productor), & Pal, G. (Dirección). (1960). *The Time Machine* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM): Estados Unidos.

Apteker, R. (Productor), & Payne, D. (Dirección). (2005). *Reeker* [Película]. Primal Pictures: Estados Unidos.

Benedetti, A. D. (Productor), & Raimi, S. (Dirección). (1987). *Evil Dead II (Evil Dead 2: Dead by*

Dawn) [Película]. Renaissance Pictures: Estados Unidos.

Katz, P. (Productor), & Roeg, N. (Dirección). (1973). Don't Look Now [Película]. Paramount: Reino Unido.

Deryabin, A. (Productor), & Sokurov, A. (Dirección). (2002). Russkiy kovcheg (Russian Ark) [Película]. Coproducción Rusia-Alemania: Rusia.

Cameron, S. (Productor), & Sullivan, H. (Dirección). (2014). The Infinite Man [Película]. Hedone Productions / Bonsai Films: Australia.

Deutsch, S. (Productor), & Swarc, J. (Dirección). (1980). Somewhere in Time [Película]. Universal Pictures: Estados Unidos.

Bender, L. (Productor), & Tarantino, Q. (Dirección). (1994). Pulp Fiction [Película]. Miramax Films / Band Apart / Jersey Films. Productor: Lawrence Bender: Estados Unidos.

Bender, L. (Productor), & Tarantino, Q. (Dirección). (1992). Reservoir Dogs [Película]. Live Entertainment / Dog Eat Dog Productions: Estados Unidos.

Garland, A. (Productor), & Travis, P. (Dirección). (2012). Dredd [Película]. Lionsgate Films / DNA Films / IM Global / Reliance Big Entertainment: Reino Unido.

Gale, B. (Productor), & Zemeckis, R. (Dirección). (1985). Back to the Future [Película] Universal Pictures / Amblin Entertainment: Estados Unidos.

BIBLIOGRAFÍA

- Beylie, C. (2007). Películas clave de la Historia del Cine. Buenos Aires: Ediciones Robinbook.
- Chateau, D. (2009). Cine y Filosofía. Buenos Aires: Colihue.
- Deleuze, G. (2007). La imagen-movimiento. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
- Deleuze, G. (2007). La imagen-tiempo. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
- Ebert, R. (2003). Las Grandes Películas. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Ebert, R. (2006). Las Grandes Películas 2. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Gott, R. (2003). Los Viajes en el Tiempo. Barcelona: Tusquets Editores.
- Gubern, R. (1973). Historia del Cine (Tercer Edición 1993 ed.). Barcelona: Lumen.
- Konisberg, I. (2004). Diccionario Técnico Akal de Cine. Madrid: Akal Ediciones.
- Romero, G. (2010). ¿Es posible viajar en el tiempo? Buenos Aires: Kaicron.
- Russo, E. (2005). Diccionario de Cine. Buenos Aires: Paidós.
- Sanchez, S. (2007). Películas clave del cine de Ciencia Ficción. Buenos Aires: Ediciones Robinbook.
- Schneider, S. (coordinador). (2005). 1001 Películas que hay que ver antes de morir. Barcelona: Random House Mondadori.
- Yoel, G. (comp.). (2004). Pensar el Cine 1. Buenos Aires: Manantial.
- Yoel, G. (comp.). (2004). Pensar el Cine 2. Buenos Aires: Manantial.

SOBRE EL AUTOR

Nicolás Pérez

UCSE-Universidad Católica de Santiago del Estero. Profesor en Filosofía y Pedagogía, Licenciado en Filosofía. Docente Adjunto en las cátedras Fundamentos del Pensamiento Científico, Filosofía Contemporánea e Introducción a la Filosofía, todas en la facultad de Ciencias de la Educación UCSE. Catedrático de Historia de la Filosofía Antigua, Estética, Epistemología y Filosofía del Siglo XX, en el Instituto Superior del Profesorado Provincial. Área de especialización: Epistemología y ontología. Email: iosivnikov@gmail.com

Artículo

RECIBIDO 08/04/2017

APROBADO 31/04/2017