



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

PARADIGMAS DEL TIEMPO CINEMATOGRAFICO: PERSPECTIVA  
DEL ESPECTADOR

Autor

Marcos David Bermúdez Olivo

Año  
2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

PARADIGMAS DEL TIEMPO CINEMATOGRAFICO: PERSPECTIVA DEL  
ESPECTADOR

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciado en cine y artes escenicas

Profesora guía  
Orisel Castro López

Autor  
Marcos David Bermúdez Olivo

Año  
2019

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo, Paradigmas del tiempo cinematográfico: perspectiva del espectador, a través de reuniones periódicas con el estudiante Marcos David Bermúdez Olivo, en el semestre 2019-20, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

---

Orisel Castro López

Magister en Antropología Visual y Documental Antropológico

CI 1756354484

## DECLARACIÓN DE PROFESOR CORRECTOR

Declaramos haber revisado este trabajo, Paradigmas del tiempo cinematográfico: perspectiva del espectador del estudiante Marcos David Bermúdez Olivo, en el semestre 2019-20, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

---

York Neudel

Magister en Antropología Visual y  
Documental Antropológico

CI 1754700464

---

Anahí Hoeneisen Terán

Mtr en Creación de Guiones  
Auidivisuales

CI 1705458865

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

---

Marcos David Bermúdez Olivo  
CI 1724401029

## AGRADECIMIENTOS

A mis padres y al mundo.

## DEDICATORIA

A mi Rosa, la peligrosa.

## RESUMEN

El presente trabajo de tesis analiza el tiempo cinematográfico y su relación directa en la experiencia de los espectadores. Como objetivo principal está el conocer los paradigmas actuales con los que es entendida y sentida una obra cinematográfica en general. Como objetivos específicos, primero se encuentra la investigación de la recepción empática del tiempo cinematográfico del proyecto *Somos*, cortometraje de Marcos Bermúdez. El segundo objetivo específico es ofrecer una reflexión en cuanto a las consecuencias de la evolución que ha tenido y sigue teniendo el tiempo cinematográfico. En las conclusiones se ahondan detalladamente las implicaciones de los resultados obtenidos mediante la práctica del focus group para conocer los pensamientos y sentir del paso del tiempo desde la perspectiva de los espectadores.

## ABSTRACT

This thesis work analyzes the cinematographic time and its direct relation with the experience of the spectators. The main objective is to know the current paradigms with which a cinematographic work in general is understood and felt. Talking about specific objectives, first comes the investigation of the empathic reception of the cinematographic time of the project *Somos*, short film by Marcos Bermúdez. The second specific objective is to offer a reflection about the consequences of the evolution that cinematographic time has had, and continues evolving. In the conclusions, the implications of the results obtained through the practice of focus group are deeply studied in order to know the thoughts and feelings of the notion of elapsed time from the perspective of the spectators.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>Desarrollo del proyecto de titulación .....</b>	<b>2</b>
<b>Conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>11</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>13</b>

## INTRODUCCIÓN

El cine ha tenido más de un siglo de evolución ya desde su oficial creación. Desde entonces, se han generado métodos narrativos, inventado formas de representar el mundo, la vida; y sigue en transformación. El cine se reinventa a sí mismo, esculpiéndose. El tiempo cinematográfico funciona cual arcilla para una escultura. (Tarkovski, 1986). Es la materia prima. Siendo el año 2019 el cine sigue en pañales, y su crecimiento está en auge. Es por esto que mi interés en este proyecto de titulación se enfoca en el desarrollo del tiempo cinematográfico. Como todo cineasta, a través de la experimentación, llevaré a cabo mi aporte de un nuevo método para entender el tiempo. Este escrito presenta un análisis breve de las implicaciones del moldear el tiempo cinematográfico, su estado actual y su evolución. Con ello, un enfoque centrado en el dilema de contabilizar las experiencias subjetivas del llamado espectador promedio. Mediante ejemplos fílmicos, se suscitan reflexiones de ideas fundamentales de construcción cinematográfica y su relación con la normalización de códigos con los que se ha llegado a establecer un entendimiento del cine en su totalidad.

El proyecto en cuestión es un cortometraje de ficción que maneja una propuesta de montaje que utiliza pantalla dividida durante toda su duración, de principio a fin. Debido al tema que aborda, tratándose del Alzheimer y recuerdos, funciona con una estructura circular. La pantalla izquierda reproduce el relato desde el principio a la mitad, y la pantalla derecha, reproduce desde el final hacia la mitad, en reversa. De modo que el inicio del cortometraje muestra el principio y el final del relato, y el final del cortometraje conjuga las mitades. Esta modalidad nace de la compaginación de dos ideas: La primera es que el recordar puede funcionar no solo cronológicamente, si no anacrónicamente también. La segunda es la concepción de la existencia como un bucle, como lo que sugiere el término *Samsara* (proveniente del sánscrito que significa ciclo de la vida y la muerte, también entendido como el proceso reencarnación). Pienso que el tiempo ya de por sí es una concepción humana que se ha normalizado en cuanto a cómo es comprendido. Es importante

aclarar que lo que el presente escrito pretende es realizar un estudio contemporáneo hablando desde el año 2019, sobre las concepciones, ideas preestablecidas, y en fin, paradigmas, con los que se interpreta una obra cinematográfica, enfocado a la composición del tiempo cinematográfico.

## **DESARROLLO DEL PROYECTO DE TITULACIÓN**

### **Fundamentación**

En primer lugar, es importante definir al llamado tiempo cinematográfico. No confundir con el tiempo del metraje, es decir, la duración de una obra fílmica. Tampoco se trata de una época, como puede turbarse con la idea de que los principios del cine, precisamente del siglo XX, sería el tiempo cinematográfico. Entiéndase tiempo cinematográfico como la esencia base sobre la que se narra un relato dentro del ámbito del séptimo arte. El debate podría extenderse sustentando que la imagen es realmente la esencia del cine, y para aquellos más meticulosos, sería la luz: “Legítimamente, puesto que la luz es la materia primera y última de la imagen cinematográfica, desde la toma hasta la proyección: de ahí la gran importancia de su materialidad.” (Fabrice Revault, 2003, p.21). Sin embargo, para que el cine exista debe primero existir tiempo por el cual viaje la luz. Yendo al grano etimológicamente, el *kiné*, es movimiento. Puede haber movimiento sin luz, pero no sin tiempo. No se trata de establecer una ley inamovible sobre cuál elemento es más primordial, tan solo, exponer su fundamental función. “La idea fundamental del cine como arte es el tiempo recogido en sus formas y fenómenos fácticos. Esta idea nos da que pensar sobre la riqueza de las posibilidades, aún utilizadas, del cine, sobre su colosal futuro.” (Tarkovski, 1986, p. 84). Es por esto que es acertada la descripción del tiempo cinematográfico como una representación del tiempo real, pero al servicio de la obra cinematográfica. Para ser más claro y conciso, la famosa transición del hueso al satélite que traspasa millones de años en *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), la secuencia de apertura en

slow motion de *Melancholia* (Lars Von Trier, 2011) o el montaje paralelo de *The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, 1903) son formas de composición del tiempo cinematográfico, que permiten que la narrativa cobre un sentido que no podría tener si se cuenta cronológicamente, sin alteración. Es decir, la forma de entender una historia depende mucho de cómo es contada. Si primero se cuenta el final y luego los hechos hasta que lo alcancen, la tensión estará en la conexión pre-clímax, o si se cuenta una historia con dos líneas narrativas (conocido como montaje paralelo), la tensión estará en el encuentro de las mismas.

El montaje puede generar sensaciones de paso del tiempo únicas. *Memento* (Christopher Nolan, 2000), una película con un protagonista que sufre amnesia, funciona con secuencias intermitentes entre blanco y negro, y color. Las líneas narrativas convergen en un mismo punto: la una avanzando de final a principio, y la otra, de principio a final. Pero resulta que también hay otra versión, un corte con montaje más tradicional, donde todo se cuenta cronológicamente; y bueno, la historia como tal no pierde su ambientación dramática, pero el ritmo, el suspenso y las ideas que se conectan en la cabeza del espectador tienen una transformación visceral. Primero, porque el hecho de prescindir de la narrativa paralela nos aleja de la idea de la amnesia, que hace que el espectador empatice con el protagonista. Segundo, la esencia misma de la película pierde su sentido poético en la mayor expresión, haciendo que el espectador tenga mayores probabilidades de experimentar una historia más de venganza, y no una que sea relevante entre las demás.

Cuando terminé de ver *Mr. Nobody* (Jaco Van Dormael, 2009) por primera vez no me quedé tranquilo hasta profundizar en cómo transcurre el tiempo aquí, en la realidad. Es una película con varias líneas temporales donde el protagonista según lo que decida cambia el destino, y aunque se equivoque, regresa en el tiempo. Pensando en la convencional argumentación de que cuando disfrutas el momento parece pasar más rápido, y cuando lo desprecias, más lento, no quedé satisfecho. Aún me faltaba algo, aun cuando entendí que cada organismo tiene su forma de comprender el tiempo, digamos las moscas

pueden captar hasta 250 cuadros por segundo por ejemplo, mientras que el humano puede diferenciar máximo 60. (BBC Mundo, 2017). Lo que proponía Van Dormael me parecía tan lógico: que una entidad con consciencia pueda vivir más de una vida a la vez, por su imaginación. ¿Qué tal si durante un trance de meditación de 50 años el sujeto se imagina 10 posibilidades paralelas que partan de un hecho, y las va desarrollando a cada una por igual? Al final, ¿vivió solo 50 años meditando, pero con 550 de experiencia? ¿La vida real sería él sentado mientras medita, o lo que se imagina hasta el despertar? Y mientras ahondaba en el tema, mi abuela empezó con el Alzheimer. Sucedió lo que el estereotipo propone. Empezó a olvidarse de cosas que habían sucedido solo hace unos momentos, volvía a contarme las mismas historias, y de hecho, hasta un punto en concreto donde retomaba la historia desde el principio con la misma gana de contármela. También cultivó una cotidianidad donde todos los días eran un bucle. Cuando probaba hasta donde iba su memoria y cómo funcionaba, me di cuenta de que mi abuela recordaba con lucidez su niñez, no solo de atrás hacia adelante, sino, de adelante hacia atrás también. Y al final comprendí que esto de vivir y sentir pasar el tiempo, es un estado mental. O una forma de entender el tiempo, como quieras considerarlo. Y lo mismo con el recordar. También el prever el futuro. Son solo perspectivas. Así que la situación por la que pasa Nemo Nobody podría ser más cercana a la realidad de lo que pensamos.

Para comprender la importancia del acto de moldear el tiempo se puede traer a colación un caso imaginativo: ¿Qué sería de las películas sobre viajes en el tiempo si, en vez de seguir la experiencia del protagonista con sus saltos, se contaran los hechos cronológicamente? Una primera consecuencia sería la pérdida del potencial interés que mantiene al espectador al filo de la silla, al imaginarse las posibilidades que vendrán. En cambio, esperará una línea cronológica de sucesos. Hasta en el caso de que el viajero en el tiempo salte más de una vez al mismo momento pasado y en la película se muestren los cambios que se han realizado de forma cronológica, el hilo conductor de las decisiones del personaje (que es lo que importa) se anularía. Otro inconveniente sería que si esto sucede, simplemente acabaría con su sentido

intrínseco. Las películas de viajes en el tiempo necesitan esta estructura, de lo contrario, sería como retirar las secuencias musicales de un musical.

A lo largo del tiempo, se han generado técnicas (como lo son el montaje, la puesta en escena, la elipsis, el flashback, el slow motion o el time lapse) para enriquecer al cine en su totalidad, y por ende a su materia prima: el tiempo cinematográfico. De modo que actualmente, un espectador promedio que consume cine está acostumbrado a estos códigos, y precisamente esta naturalización es lo que me lleva a la pregunta: ¿Cuáles son los límites de la maleabilidad del tiempo cinematográfico en el espectador actualmente? Como objetivo principal de este escrito está presente la exposición de una reflexión analítica sobre la evolución a la que está tendiendo el tratamiento del tiempo cinematográfico y su relación directa con la recepción del público.

Compréndase que el moldear el tiempo cinematográfico ya está hecho, y rehecho. Lo que demanda mi atención es su progresión transformativa, es decir, las nuevas técnicas que están por descubrirse en el aspecto cinematográfico. Si bien hasta el momento la humanidad ha tenido la oportunidad de apreciar obras de arte como *Meshes of the Afternoon* (Maya Deren, 1943), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) o *Matrix* (Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999), films que transgreden la composición clásica del tiempo cinematográfico, y que justamente han trascendido por ir contra corriente, da para pensar que lo que se viene moldeará aún más las concepciones con las que se manejan las películas. Aparte de herramientas como *flashfowards* (o también conocida como prospección: narración de acontecimientos futuros) y demás, nuevas formas de esculpir el tiempo en la experiencia cinematográfica irán apareciendo, como es el caso de *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018), que es una película interactiva donde el espectador puede tomar decisiones que afectarán el desarrollo de la trama en sí misma. Y aunque el cine interactivo como práctica ha nacido ya desde *Kinoautomat* (Radúz Činčera, Vladimír Svitáček, 1967), lo recalable es que con el pasar del tiempo, se van generando formas más profundas de representar el tiempo. La línea delgada entre los videojuegos y el cine

interactivo se irá perdiendo, por lo que es sensato pensar que, en la mayoría de las próximas obras de cine interactivo para entretenimiento de masas se encontrará como principio la idea de brindar al espectador la posibilidad de tomar decisiones que afecten los hechos en más de una manera, y con ello, su organización temporal. Es decir, los consumidores de cine podrán re-experimentar la historia previamente concebida con diferentes decisiones, lo que conllevará a la oportunidad de conocer todas las posibilidades, y así, tener una experiencia supra-temporal (que trascienda el tiempo), o bien entiéndase, que hasta trascienda la estructura básica de los *flash sideways* (líneas narrativas paralelas).

Por otro lado, pero no menos importante, hay que tener en cuenta que el cineasta podrá tener intenciones completamente claras cuando realiza su trabajo, pero como el cine es por excelencia un arte subjetivo, la palabra final la tendrá el espectador. La evidencia aterriza más evidentemente en el cine de autor, donde la tendencia es que los espectadores hasta crean teorías acerca de las películas que buscan dar respuestas a interrogantes que parece solo saber el director. De modo de que cuando se trata de tiempo cinematográfico, la experiencia del pasar del tiempo desde el espectador es lo que importa, porque usualmente el objetivo de los cineastas es dar al público, no que el público le dé a él. La magia del cine radica en que, el espíritu del creador transmite a través de la obra, material con el que el espectador según sus filtros de pensamiento, tendrá una experiencia codificada audiovisualmente. Es decir, estimulando dos de los sentidos a la par. Parafraseando a Tarkovski desde *Esculpir en el Tiempo*, el autor cinematográfico es un dador de experiencias que serán recogidas por los espectadores, y la experiencia puede sufrir completamente de turbulencia en el camino. (Tarkovski, 1986, p. 84). Teniendo esto en cuenta, el panorama del entendimiento del tiempo cinematográfico abre sus fronteras, y más que todo, establece una prioridad, que es el espectador, porque, si fuera el autor, la teoría funcionaría nada más para un individuo. Las películas en general se han hecho para la humanidad, no para ser visionadas por sus autores, así que los espectadores son el punto final del camino de una película. De modo que con las herramientas con las que se puede moldear el

tiempo cinematográfico el autor puede hasta pretender hacer que el espectador viva 100 años en una hora y media, o que en dos horas de duración se experimenten cinco minutos de una historia, o que al mismo tiempo, viva tiempos pasados y futuros a su contemporaneidad. En cualquiera de los casos, el espectador sabe que al fin y al cabo lo que está viendo es una representación necesaria para impartir un discurso, y que al salir de la sala, el tiempo volverá a transcurrir como siempre lo ha sentido durante toda su vida. Es por esto que el ámbito más interesante a estudiar es el del pensamiento del espectador mientras observa la película.

Como la industria ha canonizado la forma de entender el cine, se puede establecer una media, entendiendo de todas formas que cada espectador es un individuo subjetivo, pero que sin embargo la mayoría comparte lenguajes universales de entendimiento cinematográfico. Es importante aclarar que además existen diferentes tipos de espectadores promedio, categorizándolos por su nivel del acercamiento al cine en su cotidiano, y su estudio acerca de este. Cada espectador puede tener una experiencia completamente diferente frente al mismo estímulo, pero también es cierto que los códigos socioculturales con los que se entiende al cine están normalizados, y la audiencia puede deducir intenciones, motivaciones, objetivos en las películas sin que el autor lo revele explícitamente. Como dice Tarkovski: "...se filma algo en cámara lenta o a través de un filtro de niebla, se utilizan métodos anticuados o los efectos musicales correspondientes. Y el espectador, acostumbrado ya a este tipo de cosas, reacciona de inmediato y piensa: «¡Ah, ahora lo está recordando!», «¡Lo está soñando!» Pero con estas descripciones llenas de secretos a voces no se consigue un verdadero efecto fílmico de sueños y recuerdos." (Tarkovski, 1986, p. 93). De modo que es factible decir que el espectador ha sido educado para entender al cine de cierta manera, por el reciclaje de ideas en films y por un inconsciente colectivo que nos hace entender al tiempo y sus posibles fenómenos o desincronías de una forma en la que se preestablecen hasta en un caso, prejuicios. Por ejemplo, un montaje frenético de solo tres cuadros por plano, se asocia a la mentalidad de un esquizofrénico. Por esto y más detalles, no se puede tratar a un individuo X

como *El* espectador, sino, como uno de ellos. Y precisamente, no uno más del montón, si no, uno con cualidades distintas de comprensión, más que todo, subjetivamente. El condumio del asunto radica en que si se asume que cada espectador tiene las mismas bases para el entendimiento del cine, pero también filtros que pueden enriquecer más aún su subjetiva experiencia: ¿en qué punto que se pueden convertir en datos mensurables las experiencias de persona? Y este no es el encauzamiento de este análisis. Las experiencias vividas acerca del tiempo cinematográfico traspasarán paradigmas diferentes en cada persona, pero lo que se busca es entender más que números que determinen qué porcentaje de espectadores sintió la película más lenta de lo que en realidad fue, las formas de comprensión. La búsqueda está en las opiniones y sentires.

Para tener resultados factibles, la práctica de focus group y encuentros virtuales funcionan, pues las respuestas de diferentes espectadores frente a un mismo estímulo que transgreda el tiempo real mediante el tiempo cinematográfico revelarán los paradigmas actuales. Una vez terminada la proyección del cortometraje se animará a los asistentes para hablar sobre su sensibilidad en cuanto al tiempo. La idea es hacerlo con un amplio target, pero de todos modos el público objetivo son hombres y mujeres de entre 28 a 38 años, de clase media. También se realizaron preguntas generales. La primera es: ¿cuánto tiempo de duración cree tiene este cortometraje? La segunda es: ¿cuánto tiempo cree que ha pasado dentro del relato, desde que inicio hasta que terminó? La pregunta final es: ¿cuándo mira cine en general, siente que el tiempo pasa más lento, más rápido, que se detiene, o cómo lo percibe? Es importante conocer las respuestas de estas preguntas porque generan un sustento en el que asentar las reflexiones que busco con el conocer el cómo entienden las personas el tiempo cinematográfico.

En el primer acercamiento, la gama de respuestas fue diversa. El número de espectadores en la modalidad de focus group que respondieron las preguntas es de 42. En cuanto a la duración del cortometraje, las personas oscilaban su sentir entre 5 y 18 minutos. La duración del corte mostrado fue de

8 minutos con 50 segundos. Además, a la mayoría le tomaba 5 segundos en escoger su respuesta. Esto revela la intención de respuesta, ofreciendo una cantidad redondeada para tener más posibilidades de acertar a la duración real. De hecho, nadie se atrevió a decir una cantidad en minutos y segundos, solo se registraron minutos como unidades enteras. En cuanto a la duración del relato, la variedad se amplió. Recogí respuestas que iban desde 15 minutos a *eterno*. La mayoría escogió como unidad de tiempo la hora, y las más consistentes fueron las cifras 6 y 10. Algunos respondieron años, relacionándolo con la edad de los ancianos, deliberando cifras entre 50 y 60. Inesperadamente, hubieron personas que sintieron la parte izquierda y derecha de la pantalla eran realidades paralelas, así que para no decirme una cantidad medible en tiempo, me dijeron sucedían al mismo tiempo. Otros, decían solo lo de la izquierda pasaba en el tiempo real, y lo de la derecha se trataría de un recuerdo que sucede solo en la cabeza de la protagonista. En cuanto a la pregunta final, la respuesta más frecuentada fue: *depende*. En el caso del cortometraje mostrado, algunos espectadores revelaron que la tensión por las dudas que se generan en la primera mitad de la duración del cortometraje, y por estar constantemente atentos a las dos pantallas, sintieron un desligamiento del paso del tiempo real. En otras palabras, se sincronizaron con el tiempo cinematográfico pasando por alto el real. En la segunda mitad de la duración del cortometraje, algunos espectadores estuvieron menos atentos a las dos pantallas, y se centraron más en la izquierda. Otros dejaron de estar tan inmersos por la duración larga de los planos, y otros por la discordancia de que ya no exista una ley espejo en la composición tan meticulosa, a la que se acostumbraron en unos minutos. Estas podrían ser una razón para la reconexión con el tiempo real, pues al perder la vinculación directa con el tiempo cinematográfico el espectador ya no está metido en la historia en su totalidad.

Es importante conocer estos patrones de comportamiento porque otorgan una idea del funcionamiento del tiempo cinematográfico mientras está siendo canalizado por el espectador. De modo que hablando de la relación tiempo cinematográfico-espectador, la mayoría estuvo conectada la mayor

parte del tiempo, desconectándose intermitentemente. Otro grupo de personas declararon que pasaron por un efecto *hipnótico*, en especial por el sonido constante del agua que confesaban los remitía a la relajación, al estado en el que las personas suelen estar cuando se encuentran en una piscina. También hubieron respuestas de que esperaban el cortometraje continué cuando llegó su fin, y además que el final resultó abrupto para su expectativa. Ya con estas respuestas podemos afirmar que, al menos en todos los casos estudiados, el tiempo experimentado mientras se proyectó *Somos* fue diferente para cada espectador, con una media de 4 minutos por encima y por debajo de la duración real, y además, que los filtros de pensamientos influyen directa y proporcionalmente al sentido de la noción del tiempo.

Byung Chul Han en *El aroma del tiempo* menciona: “La época de las prisas, para Proust, es la del ferrocarril que, según él, mata cualquier «contemplación». La crítica epocal de Proust también se puede aplicar a cualquier época «cinematográfica», en la que la realidad se descompone en una veloz sucesión de imágenes.” (Byung Chul Han, 2009, p. 44). Una válida reflexión para comprender que el cine ha hecho que el tiempo real pase también más rápido, por el entretenimiento mismo, y que las ocupaciones hacen que el ser humano sienta las duraciones cada vez menos perdurables, pero meterse en estos ámbitos es ahondar en filosofía y salirse del tema central. Recalcar nuevamente el planteamiento inicial del problema, que es entender los paradigmas actuales del espectador promedio, es decir, del inconsciente colectivo con respecto al entendimiento del tiempo cinematográfico. Para aclarar lo que esto significa, he tomado este fragmento de *Los arquetipos y lo Inconsciente colectivo*: “He elegido la expresión “colectivo” porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino universal, es decir, que en contraste con la psicología individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son, *cum grano salis*; los mismos en todas partes y en todos los individuos.” (Jung, 1959, p.10)

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En conclusión, nuevas formas de exponer el tiempo cinematográfico revelarán también nuevas formas en las que el espectador interactúe con su reloj biológico, o en resumen, experimentar un lapso de tiempo durante otro lapso de tiempo de diferente duración. Esto abre las barreras del experimentar a un campo tan vasto, que el ideal de la inmortalidad motivado por la falta de tiempo ya no tendría sentido. El cine resulta entonces un arte que trasciende la comunicación de ideas, o la manifestación de pensamientos; sino que, es dador de experiencias. Con el cine, en una misma vida, se pueden vivir varias.

En cuanto a los resultados obtenidos del focus group, hay dos conclusiones que quiero mencionar. La primera es que la noción del tiempo real de los espectadores se vio afectada por la empatía con el tiempo cinematográfico inherente del cortometraje, además de los filtros de hábitos que cada persona posee. Aun tratándose de un cortometraje, y además que maneja la idea del tiempo de manera no convencional, el 76% de los espectadores sintió que la proyección de *Somos* tuvo una duración más larga de lo que en realidad fue. En contraste de la expectativa, pocas fueron las personas que juzgaron el tiempo al decir una cantidad más baja de la real por tratarse de una obra de poca duración. Además, 21 de las 32 personas de este porcentaje concordaban en que, hablando de la experiencia de ver cine en general, suelen sentir el tiempo dilatarse mientras están en el ejercicio de visionar películas. Con esto me refería a los hábitos que cada persona posee. Sólo un espectador estuvo lo suficientemente cerca de los 8 minutos con 50 segundos de duración de *Somos*, al responder que sintió una duración de 9. La segunda conclusión es que cada espectador cree lo que quiere creer, viendo dimensiones donde el autor nos las ve. Algunas de las respuestas recogidas fueron predecibles, como las de: “el relato tiene la misma duración que el cortometraje” o “el relato tiene una duración del doble del cortometraje”, apoyando su razonamiento en que sucedían las dos partes de la pantalla al mismo tiempo, o bien se duplicaba la duración porque se trataba de una pantalla dividida; pero otras de ellas me hicieron darle la vuelta a la historia

una, y otra vez más. Por estas razones, fundamento la validez de la hipótesis de que cada espectador siente el cine de diferente manera aunque compartan exactamente los mismos códigos, y que precisamente por esta diversidad es que la obra cinematográfica no muere después de su proyección, sino que se vuelve parte de las experiencias del sujeto. Esto podría ser entendido como un método de aprendizaje que funciona como atajo. En vez de vivir realmente lo que le acontezca el protagonista, el espectador lo capta por mimesis y se convierte en conocimiento potencial.

Un anciano me dijo que lo que vio en la pantalla derecha no fue el recuerdo de Matilde, la protagonista, sino, de Pancho, y que eso no tenía duración, porque los recuerdos están en la mente. Un joven me dijo que lo que vio fueron realidades paralelas, que se unían por el espacio, pero no por el tiempo. Una mujer adulta me dijo que el relato tenía una duración eterna, porque era una historia que se repetía una y otra, vez sin fin. Otra mujer creyó al principio que se trataba de un cortometraje de terror y quería que ya se acabe. Ella dijo que el cortometraje duró 18 minutos. Así que me di cuenta que la recepción de los estímulos está determinada por las condiciones en las que está una persona, como el anciano que empatizó con Pancho del cortometraje, y le atribuyó la pantalla derecha; o la mujer que por querer que se acabe pronto la experiencia de ver el cortometraje hizo que se le dilate el tiempo a más del doble. Por esto, termino diciendo una vez más que, en el cine, la palabra final la tendrá el espectador. El cine como objeto de voyeurismo tiene su mayor utilidad cuando precisa un momento de reflexión en el receptor.

## REFERENCIAS

- BBC Mundo, (2017) ¿Por qué es tan difícil atrapar a una mosca?, BBC Noticias. Quito, Ecuador. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-41300803>
- Bender, L. (Productor) y Tarantino, Q. (Director). (1994) Pulp Fiction (Película). Estados Unidos: A Band Apart.
- Deren, M. (Productora) y Deren, M., Hammid, H. (Directores). (1943) Meshes of the Afternoon (Película). Estados Unidos.
- Foldager, M., Vesth, L. (Productoras) y Von Trier, L. (Director). (2011) Melancholia (Película). Alemania, Dinamarca, Francia Suecia: Zentropa.
- Godeau, P., (Productor) y Van Dormael, J., (Director). (2009) Mr. Nobody (Película). Bélgica-Francia: Pan-Européenne.
- Han, B. (2009). *El aroma del tiempo*. Alemania: Herder Editorial.
- Jung, C. (1959). *Die Archetypen und dar kollektive Unbewußte*. Alemania: Walter-Verlag.
- Kalas, L. (Productor) y Činčera, R., Roháč, J., Svitáček, V. (Directores). (1967) Kinoautomat (Película). Czechoslovakia.
- Kubrick, S. (Productor) y Kubrick, S. (Director). (1968) 2001: A Space Odyssey (Película). Estados Unidos, Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer.
- McLean, R. (Productor) y Slade, D. (Director). (2018) Black Mirror: Bandersnatch (Película). Estados Unidos: Netflix.
- Porter, E. (Productor) y Porter, E. (Director). (1903) The Great Train Robbery (Película). Estados Unidos: The Thomas Edison Co.
- Revault, F. (2003). *Luz en el cine*. España: Catedra.

Silver, J. (Productor) y Wachowski Brothers. (Directoras). (1994) Matrix (Película). Estados Unidos, Australia: Warner Bros.

Tarkovsky, A. (1986). *Esculpir en el Tiempo*. Rusia: Ullstein.

Todd, J., Todd S. (Productores) y Nolan, C., (Director). (2000) Memento (Película). Estados Unidos: Newmarket Films.

