

Entre lo íntimo y lo común:

el cine como experiencia del tiempo

Paula Arredondo
Maestra en literatura, profesora de cátedra de
la Escuela de Artes y Humanidades EAFIT

¿Qué tienen en común un recuerdo, un sueño y una película? Los tres juegan con el tiempo, lo doblan, lo esconden, lo transforman. El cine no solo cuenta historias: las encierra, las suspende, las deja vibrando en la mente de cada espectador. Como una cápsula de tiempo en movimiento, el cine nos permite vivir lo imposible, habitar otras vidas y sentir emociones que no sabíamos que podíamos sentir. Aunque todos miremos la misma pantalla, nadie ve exactamente la misma película. ¿Y si el cine fuera también una forma de recordar lo que aún no hemos vivido?

El cine es una experiencia única, incluso cuando compartimos la misma sala, pantalla y horario. Cada uno de nosotros, en calidad de espectadores, llevamos nuestra propia historia, nuestro propio tiempo y nuestra propia sensibilidad al asiento, convirtiéndonos también en protagonistas.

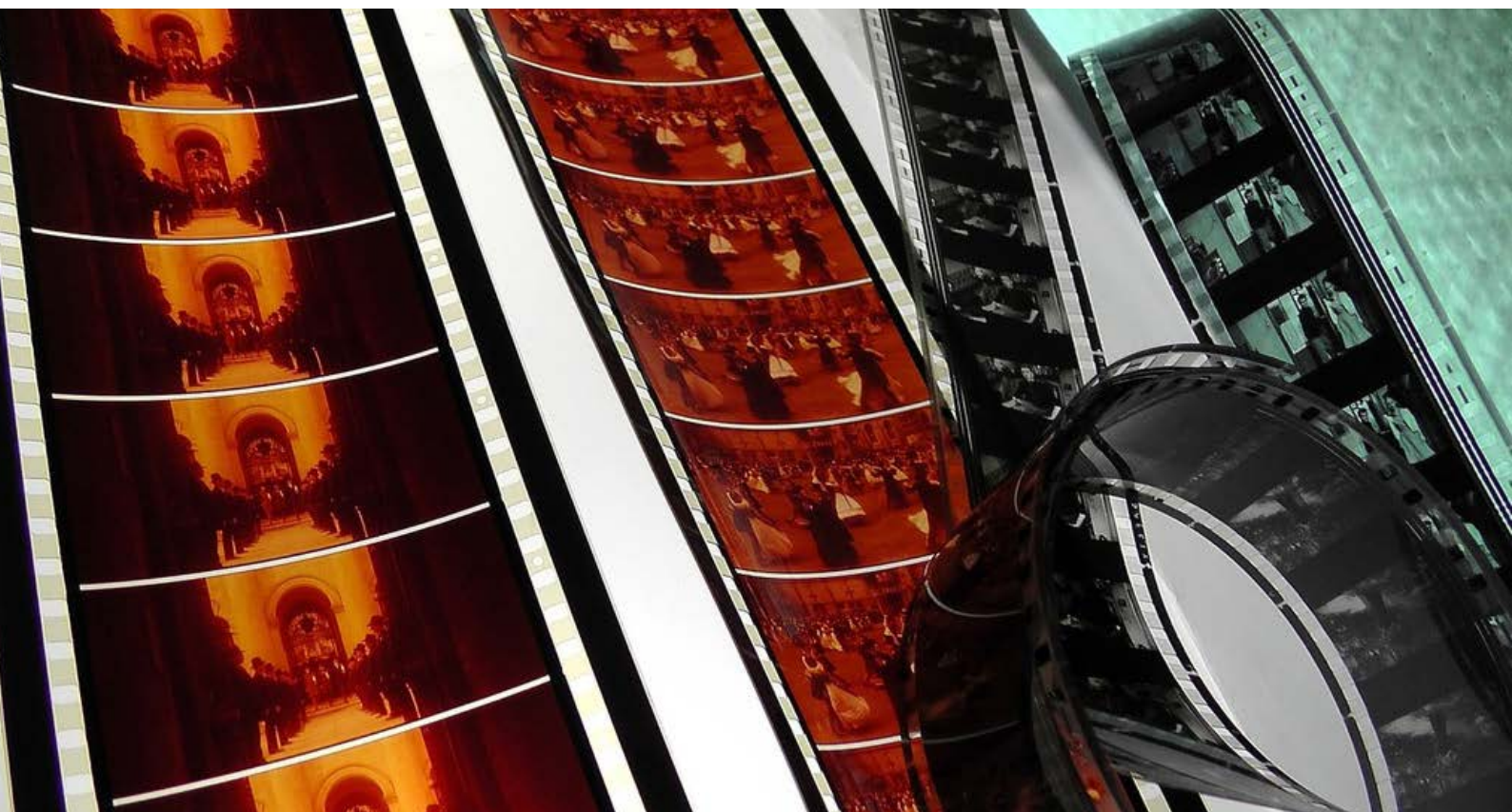
Como el tiempo, el cine no transcurre: se construye, se recuerda y se siente. El cine es una máquina de emociones, de recuerdos posibles, de vidas que no son nuestras pero que, por un momento, habitamos como propias. Como una **cápsula del tiempo** que viaja con todos dentro, el cine guarda lo que fuimos, lo que somos y lo que tememos ser. Tal vez por eso, cuando salimos de una película, no salimos siendo los mismos: porque el cine, como la memoria, nos revela.

La escritora Anaïs Nin, solía decir que no vemos las películas como son, sino como somos. En efecto, si revisamos nuestras experiencias frente a una

pantalla, podemos comprender que ahí está su magia. Porque el cine, como el tiempo, es colectivo e íntimo a la vez.

Pese a que la película es la misma, los espectadores nunca lo son. Cada uno la interpreta desde su **biografía emocional**, desde lo que ha vivido, lo que teme, lo que ama y lo que ha perdido. Una escena que para alguien es conmovedora, para otro puede ser incómoda o indiferente. Además, esas percepciones pueden variar según las circunstancias o la época, lo que hace que una historia que alguna vez nos movió, otro día nos parezca insulsa.

El cine puede sacar nuestro cuerpo y nuestra mente de eso que queremos poner en pausa, para luego tirarnos —sin compasión— a una realidad que no da tregua. Pero es más que eso: el cine activa la memoria, la imaginación y el deseo.



Todavía se habla de los contenidos audiovisuales como “películas” o “cintas”, términos que hacen referencia al medio analógico donde se imprimen una serie de imágenes fijas que, al ser reproducidas a una tasa de 16, 24 o más fotogramas por segundo, dan la ilusión de imagen en movimiento.

Memoria, imaginación y deseo

Pensemos en esas películas que, con solo una imagen, un diálogo o un sonido, nos han llevado de vuelta a nuestro pasado, a repensar el presente que vivimos o a soñar con un futuro diferente. Esas películas están cargadas de situaciones que, creadas con los códigos del lenguaje audiovisual, logran que las emociones surjan, no solo por lo que sucede en la historia, sino también por lo que pasa en nosotros mientras las vemos.

El **lenguaje audiovisual** es ese sistema de signos y convenciones utilizados para comunicar ideas, emociones y narrativas a través de imágenes, sonidos y montaje. Gracias a sus códigos, el lenguaje audiovisual puede sumergir a los espectadores en una historia, provocar identificación con los personajes, crear deseo y tensión dramática, marcar ritmos y significados, y en última instancia, crear experiencias únicas y compartidas.

Juan Diego Mejía, escritor antioqueño, así lo retrata en su libro *El cine era mejor que la vida* (1997). Esta novela narra la relación entre un hijo y su padre a través del cine, que se convierte en un espacio donde los sueños y los afectos no dichos encuentran forma. Como un ritual, el cine les permite escapar desde una realidad asfixiante hacia un lugar en el que —juntos y solos— habitan otros **mundos posibles**. Cada función, que comparten en silencio, confirma el poder del cine para transformar su vida cotidiana en relatos dignos de ser contados.

Una cápsula de tiempo en la que cabemos todos

Desde lo experiencial, el cine huele a crispetas. Sus hileras de sillas todavía esperan a que nos sentemos frente a la pantalla gigante y nos dejemos envolver por el sonido y las imágenes cada que deseamos vivenciar otros mundos.



En la actualidad muchas personas eligen consumir contenidos audiovisuales en plataformas de video bajo demanda o VOD como YouTube, Netflix o HBO Max en lugar de ir a las salas de cine.



Fotograma de la película de Georges Méliès, *Viaje a la Luna* (1902). En esta escena, personajes mitológicos que representan planetas observan a los viajeros espaciales dormidos.

Pero hoy también buscamos esa experiencia en la sala de televisión de nuestra casa, a través de plataformas de video bajo demanda o VOD —del inglés *video on demand*—, donde disfrutamos de esas historias que tanto cautivan nuestra atención. Con la llegada de *Netflix*, *HBO Max* o *Prime Video*, los espectadores tenemos mayor control sobre qué ver, cuándo y cómo, en una forma más individual y flexible de consumir contenidos cinematográficos.

Esta forma de contar historias con imágenes —que gracias a las plataformas digitales hoy podemos disfrutar, sufrir, repetir una y otra vez—, empezó a tomar forma hacia 1895, gracias a los hermanos Auguste y Louis Lumière, inventores del **cinematógrafo**, un innovador aparato con el que no solo se podían capturar imágenes en movimiento, sino también reproducirlas ante una audiencia. ¿Te imaginas qué sintieron las personas que vieron

por primera vez la proyección de *La salida de la fábrica Lumière en Lyon* en 1895? Esa fue la primera función de cine en la historia de la humanidad: la primera vez que se vio la vida proyectada en una pantalla. También fue la primera demostración de una realidad reproducible, de la inmortalidad de quienes fueron registrados en la imagen.

Sin embargo, fue el ilusionista Georges Méliès quien descubrió el verdadero potencial narrativo de la **imagen en movimiento**. Además de retratar la realidad, Méliès creó con el cinematógrafo historias inexistentes, mundos imposibles y sueños. Para ello, propuso un arte de la fantasía, del montaje y la escenografía. Prueba de esto fue su película *Viaje a la Luna* (1902), la obra más reconocida de Méliès, y desde entonces el cine ha sido ese universo que acoge lo posible y lo imposible en todos los tiempos existentes.

El tiempo en el que delimitamos nuestra existencia

El cine nació para atrapar el tiempo, domesticarlo y moldearlo a nuestro antojo, pues más allá de contar historias, nos permite vivirlas desde dentro, manipulando emociones y percepciones. El **tiempo** en el cine no es real, es un territorio narrativo que se explora y se transforma a cada segundo, condensando la necesidad del ser humano de contar, ver y compartir historias.

En el *podcast* de literatura y ciencia “Universo de Misterios” 1554 - *¿Es el tiempo una ilusión?*, se argumenta que nuestra **percepción del tiempo** no es una verdad física absoluta, sino una construcción mental y narrativa. Aunque como sociedad compartimos convenciones temporales —como

los relojes o los almanaques—, cada uno organiza su pasado, presente y futuro según su memorias, emociones y conciencia. Dicho de otra forma, todos vivimos “en el tiempo”, pero no necesariamente en el mismo tiempo.

En cerebro organiza el tiempo de forma no lineal, según vamos viviendo cada experiencia y con base en nuestra memoria, atención y emoción. Percibimos el tiempo como una serie de situaciones que se agrupan según su significado subjetivo. Por eso recordamos lo impactante y olvidamos lo rutinario, o distorsionamos la duración según el contexto: no es lo mismo un minuto feliz que un minuto de angustia.



En la actualidad se utilizan herramientas para la edición digital de contenidos audiovisuales como *CapCut*, *Adobe Premiere*, *Davinci Resolve*, *Final Cut Pro*, *Avid Media Composer*, y *Lightworks*, entre otros. Estas herramientas de software facilitan la tarea de cortar, pegar y reorganizar fragmentos de video y audio para construir una narración cinematográfica.

Tiempo y cine no lineal

Pese a que el cine comenzó narrando historias lineales, la necesidad de representar la memoria, el deseo, el trauma o la conciencia —que no se viven cronológicamente—, llevó a varios directores del siglo XX a dar un salto al vacío proponiendo narrativas no lineales.

Un ejemplo de **narrativa no lineal** en el cine es el *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles, pero este recurso se consolidaría más tarde con películas como *Hiroshima mon amour* (1959) de Alain Resnais, y más recientemente con *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino o *Memento* (2000) de Christopher Nolan.

La mente recuerda, imagina y reorganiza el tiempo según la emoción. No sigue el orden cronológico de los acontecimientos ni una secuencia clásica —inicio, nudo y desenlace— sino que presenta las historias de forma fragmentada. En el cine esto se puede reproducir a través del **montaje** con analepsis o *flashbacks* (escenas del pasado), prolepsis o *flashforwards* (anticipaciones del

futuro), elipsis (saltos temporales que omiten información) y puntos de vista múltiples.

El uso de estos recursos para el montaje no lineal representó nuevos retos para los espectadores de cine, que debían reconstruir la historia mentalmente, identificar saltos temporales y asumir un rol más activo. Ya no bastaba con “ver”: había que interpretar el orden de los sucesos, conectar las piezas y navegar el tiempo desde la emoción, como lo hace el cerebro con los recuerdos.

Todo esto rompió con la ilusión de que el tiempo solo se narra en línea recta y permitió mostrar la complejidad de la mente humana —sus recuerdos, traumas, deseos y saltos emocionales— con una fidelidad mucho mayor a la de las narrativas cronológicas.

Al alterar el orden de los hechos, el cine ganó profundidad psicológica y poética, revelando lo esencial antes que lo literal, jugando con el suspenso, o haciendo que una historia tuviera múltiples capas temporales superpuestas. La no linealidad transformó al espectador en un intérprete activo, y al cine en una forma de pensar, no solo de contar.

Directores recomendados

Michel Gondry. Director francés de cine y videos musicales. En su película *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), titulada en español como *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*, narra cómo el protagonista intenta borrar de su memoria a su expareja, reviviendo en el proceso lo más profundo de su vínculo. Representa la memoria como algo fragmentado, emocional y no lineal, donde recordar y olvidar se entrelazan con el deseo, el dolor y el amor.

Christopher Nolan. Director británico reconocido por sus estructuras narrativas complejas y no lineales, como en *Memento* (2000), donde la historia se cuenta en orden inverso para reflejar la confusión de la memoria.

Quentin Tarantino. Director estadounidense célebre por su estilo audaz y narrativas no lineales, como en su película *Pulp Fiction* (1994), donde mezcla violencia, humor y referencias cinéfilas con una estructura narrativa fragmentada.

Jean-Luc Godard. Director francosuizo célebre por romper las reglas del cine clásico y reinventar el lenguaje cinematográfico con libertad formal y política, como lo hizo en su película *À bout de souffle* (1960) conocida en la esfera hispana como *Sin aliento*, una obra clave del cine moderno.

Alain Resnais. Cineasta francés clave en el movimiento de la Nueva Ola Francesa o *Nouvelle Vague*, conocido por sus narrativas no lineales y su exploración de la memoria, el tiempo y el olvido en películas como *Hiroshima mon amour* (1959) y *El año pasado en Marienbad* (1961).