

ORGANIZACIÓN SEMIOLÓGICA DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO EN EL CINE

Semiotic Organization of Space and Time in Film

*Alfredo Martínez Expósito**

Resumen

La organización de las dimensiones espacial y temporal en el discurso filmico presenta algunas particularidades con respecto a otras manifestaciones discursivas, como el relato verbal o la representación dramática. En este trabajo analizamos las configuraciones espaciales y temporales propias de la narración cinematográfica, haciendo uso de ejemplos de la cinematografía universal con especial mención a: *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988), del director español Pedro Almodóvar.

Palabras clave: tiempo, espacio, semiótica del cine, Almodóvar.

Abstract

Film discourse offers specific particularities to organize spatial and temporal paradigms compared with verbal discourse and theatrical performance. This paper analyses spatial and temporal configurations as they appear in film narratives. Examples are drawn from a variety of world movies, and especially from the Spanish film *Women of the Verge of a Nervous Breakdown* (1988), by Pedro Almodóvar.

Key words: time, space, film semiotics, Almodóvar.

Espacio y tiempo son elementos imprescindibles de toda narración y premisas ineludibles del relato, con independencia del formato (verbal, filmico, gestual) en que se presente o del sistema de códigos en que se base su expresión. Aunque muchas de las características del espacio y del tiempo son, en efecto, comunes a todos los soportes narrativos, el cine presenta algunas peculiaridades con respecto a la narración verbal en función de su particular estatuto semiótico como combinación de cinco códigos diferentes: imagen, grafismos, música, ruido y palabra. La narratología clásica —de inspiración fundamentalmente verbal— ha venido siendo aplicada con éxito al relato cinematográfico, y muchas de las nociones que a continuación vamos a presentar proceden de ella; ello no es óbice para que la especificidad propia del cine haya obligado a matizar algunas y a introducir otras nuevas (Carmona 1993; Stam 1992).

Por lo mismo revisaremos las nociones principales de la narratología del espacio y el tiempo y, para ello, presentaremos ejemplos de películas bien conocidas. Para facilitar el comentario y el análisis, iremos dando a lo largo del trabajo ejemplos de una película que lanzó definitivamente a Pedro Almodóvar en su carrera internacional: *Mujeres al borde de un ataque de nervios*, de 1988. El argumento de la película gira en torno a Pepa (Carmen Maura) e Iván (Fernando Guillén), actores de doblaje que han mantenido una relación sentimental durante años y que ahora acaban de romper. Pepa descubre que está embarazada y trata de ponerse en contacto con Iván, pero éste, que ha iniciado una nueva relación con Paulina (Kiti Manver), se hace el escurridizo. A esta línea argumental se añaden otras tres subtramas: la de la antigua esposa de Iván y su demencia; la de una amiga de Pepa que, tras acostarse con un terrorista, cree que podría ser acusada de complicidad en algún atentado y la del hijo de Iván y su novia quienes acuden, casualmente, al piso que Pepa acaba de poner en alquiler en un intento de huir de los años que en él ha vivido. La película está tratada como comedia de enredo, por lo que las conexiones entre las diferentes líneas argumentales están basadas en la casualidad, la anagnórisis y la condensación de múltiples acciones en un reducido espacio físico y temporal. De hecho, toda la acción transcurre en poco más de veinticuatro horas y más de la mitad de la película sucede en el apartamento de Pepa, con esporádicas excursiones a otras zonas de Madrid.¹

1. ESPACIO

Comencemos con algunos principios básicos. El espacio en el cine se construye, como es lógico, primordialmente a través de la imagen; pero todos los demás elementos del texto filmico (ruidos, música, personajes, temporalidad) contribuyen a su creación y concreción. Como ocurre en la pintura y en la fotografía, la imagen filmica es físicamente bidimensional, pero en la pantalla plana se representa un espacio tridimensional ficticio mediante imágenes fuertemente icónicas, aunque —a veces— se explota la bidimensionalidad de la imagen, como ocurre con los altamente estilizados títulos de crédito de *Mujeres al borde de un ataque de nervios*. Como en toda narración, el espacio filmico está mediatizado por una instancia narrativa, que en el relato verbal se denomina narrador y que en el relato filmico se hace equivaler a menudo con ciertas características de la cámara: punto de vista, perspectiva y objetividad/subjetividad.

El espacio del cine está sujeto a una fluida pluralidad de puntos de vista, tanto en cada plano concreto (en función de la posición de la cámara) como en

¹ Para un análisis pormenorizado de esta película, véase Meter Evans, 1996.

la globalidad del relato (la capacidad de la cámara en establecer distintos grados de subjetividad, desde la omnisciencia espacial hasta limitaciones extremas en su movilidad). Así, por ejemplo, la cámara puede ponerse en relación de identidad con un personaje determinado del relato y ofrecer la impresión de “cámara subjetiva”. En *Titanic* (dir. James Cameron, 1997), las escenas del hundimiento están repletas de planos subjetivos que consiguen que el espectador vea a través de los ojos de distintos personajes lo que está ocurriendo. A veces, este efecto de subjetividad depende de la combinación entre la banda de imagen y la de sonido, como ocurre con los primeros planos de *Mujeres*, donde la voz de Pepa —superpuesta sobre una toma de la maqueta de un edificio y unos animales que aparentemente guarda en la terraza de su casa— transmite la impresión de que el edificio y los animales se nos muestran a través de la perspectiva de Pepa misma.

Gracias, por una parte, a la ubicuidad y movilidad de la cámara y, por otra, al montaje cinematográfico (que posibilita fragmentar y recomponer el relato indefinidamente), el cine posee una gran capacidad y flexibilidad para jugar con el espacio y para organizar los espacios de la ficción. Como veremos más adelante, la extrema ductilidad en el paradigma espacial no se ve reflejada en el paradigma temporal, en el cual el cine presenta serias dificultades en comparación con las posibilidades del relato verbal. Ubicuidad, movilidad y montaje resultan imprescindibles en las escenas de acción del cine norteamericano; la típica escena de persecución que corona la mayoría de las películas del género —recuérdense por ejemplo *Speed* y su secuela *Speed: Cruise Control* (dir. Jan de Bont, 1994, 1997)— explota estas tres características de la cámara, la cual presenta diferentes localizaciones (ubicuidad), está en constante movimiento (movilidad) y se ordena de modo no lineal en el discurso (montaje). Los tres son aspectos del trabajo de cámara que Almodóvar explota desde los comienzos mismos de *Mujeres*. De hecho, la película ofrece un verdadero catálogo de posiciones de cámara inusuales (desde dentro de un contestador telefónico, posiciones cenitales, enfoques desde el suelo, desde detrás de unas gafas, etc.), así como de movimientos: en los tres primeros planos de la película la cámara permanece inmóvil, pero en el cuarto vemos un movimiento panorámico de izquierda a derecha que describe el dormitorio de Pepa y en el quinto el mismo movimiento de derecha a izquierda que muestra a Pepa durmiendo.

La construcción del espacio filmico está condicionada, en primer lugar, por las características de la imagen cinematográfica, de las cuales comentaremos a continuación las tres más relevantes: iconicidad, encuadre y movimiento.

La iconicidad de la imagen fotográfica en la que se basa el cine es la principal responsable de la ilusión de realidad con la que estamos

acostumbrados a identificar el discurso fílmico. El carácter sígnico de la imagen es fácilmente detectable, si contrastamos la ilusión de profundidad tridimensional y el efecto de perspectiva que crea con la esencial bidimensionalidad de su significante. El espacio representado llega a confundirse con el espacio real gracias, asimismo, a la capacidad de movimiento de la cámara dentro del espacio representado y a la posibilidad de desplazamiento de objetos y personajes dentro de ese mismo objeto. Según Gauthier (1992:57-58), los factores que crean esa ilusión de realidad se pueden englobar en códigos que regulan la perspectiva, códigos que regulan la iconicidad y el mimetismo y códigos que regulan el modelado espacial (por ejemplo, el uso de sombras y luces).

El encuadre aleja al cine de la representación mecánica de la realidad y lo aproxima a lo que podríamos denominar vocación “antinatural” del arte. La forma de construir el encuadre cinematográfico no tiene ninguna semejanza con el modo de operar del ojo humano, aunque, eso sí, ambos estén basados en una estricta separación entre lo que se ve y lo que queda fuera del campo de visión. La existencia de un marco que limita los bordes del espacio de la enunciación (pantalla) implica que el espacio del enunciado (ficción) está fragmentado al menos en dos: el “campo” o espacio filmado por la cámara, y el “fuera de campo” o espacio excluido del encuadre. La existencia de estos dos espacios implica que el marco cinematográfico no contiene un espacio cerrado y autosuficiente, sino que el campo comprendido en el encuadre se prolonga más allá de los límites de la pantalla en un fuera de campo imaginario, latente, que se puede hacer presente de muy diversos modos y que, de hecho, puede transformarse en campo en cualquier momento gracias a la movilidad de la cámara y al montaje.² El fuera de campo es siempre reversible, es decir, se puede transformar en campo; por eso podemos distinguir entre un fuera de campo concreto, cuando se trata de un espacio que ya ha sido mostrado previamente, y un fuera de campo imaginario, que el espectador aún no conoce, pero que puede concretarse durante la película, o bien, permanecer imaginario indefinidamente. Tomemos el ejemplo de *Superman* (dir. Richard Donner, 1978; Richard Lester, 1980 para la segunda parte): las conversaciones que mantienen Superman y Lois Lane están filmadas y montadas mediante la clásica consecución de planos alternos que encontramos en la mayoría de las conversaciones de a dos en el cine. Existe

² Esta continuidad entre campo y fuera de campo, que es mucho más obvia en el cine que en cualquier otro discurso visual, es lo que lleva a A. Bazin (1959:128-129) a hablar del “carácter centrífugo” de la pantalla, y a Noel Burch (1985) a tratar de dividir el fuera de campo en seis segmentos según su relación con el campo: la prolongación del campo hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha y hacia la izquierda, el espacio que hay detrás del decorado y el espacio que se encuentra delante de la imagen del plano (es decir, detrás de la cámara).

también un fuera de campo imaginario, que es el universo cósmico del que procede el héroe (el planeta Krypton, la Zona Fantasma, etc.), pero que se concreta en momentos claves de la película perdiendo, así, parcialmente su carácter imaginario. Característica esencial de la construcción del espacio cinematográfico es la continua interacción del campo y del fuera de campo, a través de múltiples efectos: salidas y entradas de personajes y objetos en el campo, sonido en *off*, movimientos de la cámara, miradas y gestos de los personajes al espacio fuera de campo, figuras cortadas por el borde, etc.³ La tensión continua entre campo y fuera de campo hace que el espacio de la ficción se vaya (re)construyendo progresivamente mediante la sucesión de planos que van facilitando al espectador más información sobre el espacio global donde la ficción se desarrolla, y que sólo en rarísimas ocasiones se presenta en su totalidad. Ni siquiera los planos generales pueden recrear todo el espacio de la ficción y es un hecho conocido que el espectador suele obtener al final de la película una sensación de conocimiento del espacio muy superior a lo que ha visto en cada plano o en la suma de todos los planos de la película. Piénsese en el sorprendente efecto que Stanley Kubrick consigue en *El resplandor* (*The Shining*, 1980): llegamos a tener la sensación de que realmente conocemos la geografía del hotel, cuando en realidad sólo se nos han presentado planos de tres o cuatro zonas del mismo. Por eso Lotman habla de la doble naturaleza, a la vez delimitadora y desbordante, del plano cinematográfico:

El espacio en el cine, al igual que en todo arte, es un espacio acotado, encerrado en unos determinados marcos y, al mismo tiempo, isomorfo al espacio ilimitado del mundo. A esta contradicción, común a todas las artes, el cine agrega su contradicción propia: en ningún otro arte figurativo las imágenes se empeñan tan activamente por romper esos límites y desbordarse más allá del perímetro. Este conflicto permanente es uno de los factores principales que crean esa ilusión de realidad del espacio cinematográfico (1979:115).

En *Mujeres al borde de un ataque de nervios*, el departamento de Pepa ofrece un magnífico ejemplo de construcción de un espacio mediante sucesivas aproximaciones. El espectador, al final de la película, tiene la sensación de conocer cada rincón de ese departamento, pero lo cierto es que más allá de los planos que muestran el salón, el dormitorio, la terraza y la cocina, la película no ofrece información específica. Es decir, no sabemos si

³ Estos efectos podrían englobarse en tres grandes grupos: los que operan mediante huellas y señales (sombras o reflejos del fuera de campo en el campo), interpelaciones (frases o miradas dirigidas al fuera de campo) y tránsitos (figuras cortadas por el borde, entradas y salidas, etc.).

hay otras piezas en el departamento o como es la disposición de las diferentes áreas; pero, con lo que sabemos tenemos la impresión de que conocemos lo suficiente. La película, por otra parte, hace de ese apartamento un espacio central, cuya familiaridad con el espectador resulta clave a la hora de construir los conflictos entre personajes que allí tienen lugar. No es extraño, pues, que desde el primer plano de la película se empiece a acumular información acerca de ese espacio privilegiado: una maqueta del edificio, la presencia de animales y plantas en la terraza, las huellas de un amor ya roto en el dormitorio y, muy especialmente, las huellas de los conflictos que se están viviendo en el salón central, cuya decoración, dimensiones y atmósfera están al servicio de la trama argumental. La tensión entre campo y fuera de campo determina el énfasis descriptivo de las primeras apariciones de este espacio. De hecho, la aparente escasez de planos generales se ve más que compensada por la abundancia de movimientos panorámicos de cámara que permiten una mirada típicamente descriptiva a un espacio que, por ser limitado y cerrado, no se presta fácilmente al plano general o de situación que se suele utilizar en espacios abiertos.

El movimiento de la imagen filmica hace que el plano se pueda transformar, ya por modificación de sus límites (encuadre), ya por cambios internos en la distribución de luces y sombras, entradas y salidas de personajes u otro tipo de desplazamientos, ya por la mera sustitución por otro plano. El montaje permite fragmentar cada escenario o espacio de la historia para, luego, recomponer esos fragmentos en diferente orden. De este modo, entre dos planos que aparecen en orden consecutivo en el relato, la relación espacial puede ser de continuidad (un mismo ámbito espacial) o de discontinuidad (diferentes ámbitos espaciales). Naturalmente, también se pueden dar grados intermedios de continuidad, si se muestran sucesivamente distintos segmentos de espacios contiguos. La sensación de continuidad espacial se puede potenciar minimizando cualquier marca de fragmentación o eliminando completamente el montaje mediante el uso de planos-secuencia. En *Mujeres* apenas se hace uso de planos largos: la película se caracteriza por un estilo rápido y ágil, basado en planos cortos y en un montaje vivaz que acentúa las discontinuidades espaciales y temporales, incluso, en las largas escenas dramáticas que acontecen en el apartamento de Pepa y que en principio se podrían haber prestado fácilmente a los planos largos o planos-secuencia.

El espacio cinematográfico se constituye primordialmente a través de imágenes, pero todos los demás códigos expresivos pueden ponerse al servicio de la espacialización. Así, el lenguaje hablado (conversaciones de personajes, voz en *off*), el lenguaje escrito (textos sobreimpresionados, letreros), la música y los efectos sonoros (especialmente a raíz de la

estereofonía) se usan con asiduidad para definir, adjetivar, aclarar y sugerir espacios.

Desde un punto de vista semiológico, y evitando cuidadosamente caer en la equiparación de códigos, Neira (2003) ha tratado de distinguir diferentes tipos de espacios en el cine tomando como base los espacios del teatro. Distingue así espacio escenográfico, lúdico, dramático y filmico.

El espacio escenográfico viene configurado por el decorado y por sus complementos que, por supuesto, no se limita a los interiores y a las escenografías de estudio, sino que incluye cualquier tipo de decorado, incluso, cuando se toma la “realidad” exterior como fondo o escenario de la acción. En cuanto a la potencialidad semántica, este espacio y los elementos que lo configuran pueden permanecer en un discreto segundo plano, o bien, pueden cargarse de sentido a través de símbolos, elementos metafóricos y creación de atmósferas de gran expresividad; recordemos la extraordinaria fuerza expresiva del interior de la nave espacial en la que transcurre la acción de *Alien* (dir. Ridley Scott, 1979). Del mismo modo, la cámara puede narrar el espacio escenográfico con la aparente neutralidad del plano general o con la intención de destacar cierto objeto o cierto ángulo mediante primeros planos o angulaciones especiales. El espacio escenográfico de *Mujeres al borde de un ataque de nervios* es particularmente interesante, porque es utilizado para conectar la película con otras películas, creando intertextos cruciales para su funcionamiento postmoderno. Por ejemplo, la terraza y todo el apartamento todo de Pepa son indiscutiblemente similares a los que vemos en *How to Marry a Millionaire* (dir. Jean Negulesco, 1953); el tratamiento de la mirada de Pepa sobre las ventanas abiertas de un edificio de Madrid es una alusión directa a *Rear Window* (dir. Alfred Hitchcock, 1954) y el primer plano de los zapatos de Pepa con la cámara a ras del suelo evoca una espacialización similar al comienzo de *Strangers on a train* (dir. Alfredo Hitchcock, 1951), entre otros muchos posibles ejemplos.

El espacio lúdico o gestual viene determinado por el movimiento, gesticulación y posición de los personajes. Se trata de una configuración del espacio determinada por la influencia de la actividad de los actores. Es, por lo tanto, un tipo de espacio de difícil delimitación física, pero cuyos efectos son innegables en casos como *Rain Man* (dir. Barry Levinson, 1988), en que Dustin Hoffman consigue crear una especie de aura semiótica alrededor de su personaje. En efecto, más que un sector del campo o del espacio, se trata de la modificación o impregnación semántica del espacio que rodea al personaje. Un ejemplo de este tipo de efecto lo constituye la mirada del personaje dirigida al fuera de campo que crea, como ya vimos, una tensión de activación entre el campo y el fuera de campo. El espacio lúdico se configura entonces como la zona tensiva afectada por esa mirada. Las interacciones entre

personajes y elementos de la escenografía, la posición de los diferentes actores dentro de un mismo plano, y la sucesión de planos que muestra todas estas interacciones son casos de espacios lúdicos activados. Un caso especial de activación del espacio lúdico en *Mujeres* ocurre en la escena en que Iván telefona a Pepa desde una cabina. En ese momento la cámara muestra una intensa actividad en las cercanías de la cabina: Pepa está arrojando una maleta a un contenedor de basura, Paulina espera impaciente a Iván sentada en su coche (desde donde ve toda la escena) y la esposa de Iván se acerca caminando por la acera, en dirección a casa de Pepa. La zona urbana en que todo esto ocurre tiene su epicentro en la cabina, donde Iván se siente de pronto atrapado y amenazado; al ver que su esposa se aproxima por la acera trata de ocultarse poniéndose en cuclillas en el interior de la cabina, en una actitud deliciosamente reminiscente del famoso ataque de los pájaros en *The Birds* (dir. Alfred Hitchcock, 1963) que también sorprende a su protagonista en una cabina telefónica. La coreografía de estos cuatro personajes en las inmediaciones de la cabina transforma ese espacio meramente escenográfico en un espacio lúdico, semantizado por la acción de los personajes como verdadera tela de araña.

El espacio dramático viene a ser una espacialización del argumento o conflicto del relato y de las relaciones que se establecen entre los personajes. Los diferentes escenarios donde transcurre la acción se pueden ir cargando de sentido en función de las relaciones y tensiones que el propio relato va estableciendo. Así, existen oposiciones espaciales básicas que pueden ir tiñendo el relato (acciones, personajes) de sentido: alto/bajo (relacionado con oposiciones como estas bueno/malo, favorable/desfavorable), lejos/cerca, abierto/cerrado, finito/infinito, seguro/inseguro, etc. La topología de los espacios se pone, entonces, al servicio del desarrollo dramático del argumento. Stanley Kubrick se propuso que todos los espacios donde transcurre la acción dramática de *2001: A Space Odyssey* (1968) estuvieran marcados por la circularidad y, para ello, llenó las naves espaciales de rotaciones y circunvalaciones, excelente metáfora visual del viaje a ninguna parte que la película narra. Hay personajes inmovilizados, confinados a un espacio invariable y personajes sumamente móviles; hay acciones que tienden a ocurrir en espacios cerrados, otras en exteriores; hay espacios inmediatamente reconocibles, cuya familiaridad aporta ciertos efectos de sentido, mientras que otros son espacios desconocidos que, en principio, no ayudan al espectador a interpretar lo que en ellos ocurre. La importancia del espacio dramático es enorme desde el punto de vista de la semiótica del relato, dado que todo conflicto narrativo suele ser, simultáneamente, un conflicto espacial: la conquista, el abandono, el desplazamiento, pues la trasgresión de una frontera está en el origen de cualquier acción dramática. La

oposición dentro/fuera juega en *Mujeres* un papel de especial relevancia, al configurar dos tipos diferentes de acciones relacionadas con Pepa: en su apartamento se dedica a esperar la llamada de Iván; en la calle se dedica a buscar a Iván. Se trata de la conocidísima alineación sémica entre el interior como pasividad y el exterior como actividad. Pero, en esta película, esta tajante división binaria de los espacios se ve sutilmente cuestionada mediante el uso de maquetas de edificios: la película comienza precisamente con el primer plano de una maqueta que aparentemente representa el edificio donde Pepa vive, maqueta que más adelante vemos contextualizada en una agencia inmobiliaria. Pero, además, los fondos escenográficos de los planos tomados en la terraza del apartamento de Pepa, que representan la silueta urbana de Madrid, son obviamente una maqueta y la película no trata de disimularlo. Hay, podríamos decir, un intento deliberado de construir algunos exteriores urbanos como si fueran meros simulacros, de igual modo que algunos interiores (la terraza, por ejemplo, con su fauna y su flora) parecen tender a la exterioridad.

Por espacio filmico entendemos la configuración del espacio por procedimientos específicamente cinematográficos. Es decir, si los espacios escenográfico, lúdico y dramático se encuentran de modos relativamente similares en cine y en teatro, el espacio filmico es aquel que se construye mediante la cámara y el montaje. En la evolución histórica del cine desde un mero teatro filmado hacia el desarrollo de una serie de códigos relativos al plano fijo, al plano en movimiento y al montaje, se observa la creciente importancia del espacio filmico como elemento verdaderamente definitorio del discurso cinematográfico. En cierto sentido, el espacio filmico, que sólo es posible gracias a la existencia de la cámara y sus propiedades especiales, es mucho más parecido a la instancia narrativa de los textos literarios que a cualquier otro elemento presente en el teatro, en la pintura o en la fotografía, dado que la cámara determina ciertos recorridos, y no otros, a través del espacio. Gran parte de los análisis de novelas llevadas al cine se basa en este aparente isomorfismo.

El plano fijo ofrece un espacio estático definido por el punto de vista o posición de la cámara. Si el cine primitivo apenas se desviaba del plano fijo en posición frontal, según lo aprendido de la pintura y la fotografía, pronto aprendió a colocar la cámara en puntos inusuales y, con ello, se empezó a codificar el punto de vista tal como hoy lo conocemos en planos generales, primeros o primerísimos planos, planos picados, contrapicados, etc. La capacidad expresiva —casi siempre de tipo simbólico o connotativo— de la angulación y el encuadre fue explorada con gran intensidad por el cine clásico. Además, el encuadre determina, también, la disposición de los diferentes elementos del campo y, por consiguiente, su sintaxis interna.

Aumont (1997) estudia la imagen filmica desde la pintura y comenta posibilidades de organización interna del encuadre como el centrado, el descentrado, el equilibrio interno de la composición, el sobreenmarcado, etc.

El movimiento de la cámara (panorámica u horizontal, grúa o vertical, *zoom* o en profundidad, *travelling*, etc) contribuye a modificar la relación del campo con el fuera de campo y, por lo tanto, crea un tipo de espacio dinámico propio. Las posibilidades son innumerables. La cámara puede describir el espacio mediante movimientos panorámicos —*travellings*— o mediante movimientos de *zoom*. Puede identificarse con la mirada de un personaje mediante un plano subjetivo. Puede subrayar un objeto, un personaje o una acción. Puede indicar ciertos tipos de relación (enfrentamiento, distancia afectiva, tensión) entre los personajes mediante el desplazamiento de uno a otro. Un *travelling* frontal puede indicar el paso de un espacio exterior, objetivo, a uno interior, psicológico; de un nivel de ficción a otro de metaficción; de un espacio real a otro simbólico; de la vigilia al sueño. Si en el cine primitivo los movimientos de cámara cumplían una función casi exclusivamente descriptiva, el cine clásico explotó las posibilidades psicológicas mediante la relación, cada vez más sofisticada, entre movimiento de cámara y personaje. Así, la cámara no sólo puede identificarse con el personaje como cámara subjetiva, sino que, como cámara narrativa, puede desplazarse en torno a él a diferentes velocidades, con diferentes angulaciones, creando diferentes recorridos en el espacio lúdico. A estos efectos hay que añadir el importante “efecto de montaje” que una cámara en movimiento puede crear, al cumplir por sí sola la fragmentación, discontinuidad y transición que normalmente son cometidos del montaje. En tal sentido, se ha hecho famoso el plano largo más extenso de la historia del cine, que abarca nada menos que toda una película: *Russian Ark* (dir. Aleksandr Sokurov, 2002).

Volviendo a los primeros planos de *Mujeres*, podemos hacer el siguiente análisis respecto a los movimientos de la cámara. En el primer plano, la cámara está inmóvil y, por lo tanto, estamos ante un plano fijo en el que el espacio lo llena la maqueta de un edificio. El estatismo es prácticamente total, excepto por el levisimo y casi imperceptible movimiento ascendente de la luz que hace las veces de sol; una luz blanca, circular, cortada por la silueta del edificio, que será retomada unos planos después como luz de semáforo que se funde con silueta de un sol. El segundo plano es otro plano fijo, en el que la cámara sólo realiza un ligerísimo ajuste para que el sujeto (una pareja de patos en movimiento) no quede descentrado. Estos dos primeros planos se caracterizan internamente por el sobreenmarcado de las figuras (maqueta y animales), cuyos límites superan los del encuadre. El tercer plano también es fijo; pero, esta vez, la cámara pierde la relativa

frontalidad de los dos anteriores y adopta un ángulo oblicuo sobre el sujeto: un cenicero con una colilla casi consumida, algunos objetos de escritorio, un programa de disco con unas letras manuscritas en varios colores, una de cuyas palabras es señalada con flechas. En rápida progresión, estos tres primeros planos nos han conducido desde lo más general a lo más detallado (edificio-animales-texto escrito). El cuarto plano inaugura el movimiento de cámara con una mirada descriptiva de izquierda a derecha en primerísimo plano a un reloj despertador (cuyas manecillas funcionan como eco de las flechas en el plano anterior), a una fotografía de un hombre y una mujer en blanco y negro (Iván y Pepa) y a una caja de píldoras. El quinto plano es otro movimiento horizontal, esta vez de derecha a izquierda, que muestra el cuerpo de una mujer vestida en traje color rosa, que (enseguida sabremos) está durmiendo. La cámara se detiene en la cabeza de la mujer, sobre la que hace un ligero *zoom* y, mediante un fundido, pasamos al sexto plano: en blanco y negro, *zoom* hacia fuera, un motivo de decoración geométrica vagamente arábigo y, de súbito, un primerísimo plano de una boca. La relación entre el blanco y negro de la fotografía del plano cuarto, las pastillas (¿somníferos?); la mujer que duerme, aunque el despertador está sonando; el subrayado de su cabeza mediante el movimiento de cámara y el fundido entre el plano de su cabeza y este nuevo plano nos sugieren, con poco lugar a dudas, que lo que el plano sexto nos muestra es la actividad onírica de la mujer. Este sueño está formado por varios planos en los que la cámara sigue, en movimiento horizontal de derecha a izquierda; Iván, que camina —a su vez— de derecha a izquierda de la imagen hasta que en el último plano del sueño sale finalmente del campo por la izquierda. El retorno a la “realidad” se consigue mediante el cambio del blanco y negro al color y mediante el fundido entre luz de semáforo y sol que antes mencionamos.

El montaje es, simplemente, la yuxtaposición en el discurso de diferentes planos. Implica una doble actividad de fragmentación y recomposición. La fragmentación se opera sobre un espacio, mostrado desde diferentes ángulos, desde el punto de vista de uno o más personajes, con diferentes juegos de campo y fuera de campo, con diferentes grados de acercamiento o distanciamiento respecto al centro de la acción, etc. La recomposición, en el relato filmico, se posibilita gracias a los mecanismos de enlace entre los distintos planos, que facilitan al espectador la reconstrucción coherente del espacio en un discurso en el que cada plano tiene sentido con relación a los demás. En sentido amplio, el montaje permite una espacialización de los conflictos, las relaciones entre personajes y decorado, y del propio espacio lúdico.

Hay en *Mujeres* una escena en la que el uso del montaje adquiere especial relevancia. Se trata de un efecto óptico que utiliza un espejo para

establecer un caso extremo de campo y fuera de campo. Pepa y Candela (María Barranco) conversan en el apartamento, en una escena que contiene cuatro planos. En el primero vemos las figuras de Pepa y Candela reflejadas en el espejo, y la figura real de Candela. El plano lo llena la imagen de la pieza reflejada en el espejo. El segundo plano consiste en la imagen real, no reflejada, de Pepa; sabemos que se trata de la figura real, porque su mirada, dirigida al fuera de campo donde se halla Candela, va dirigida hacia la derecha del plano, mientras que en la imagen reflejada del plano anterior iba dirigida hacia la izquierda. El tercer plano reproduce la estructura del primero, sólo que en esta ocasión Pepa y Candela se han alejado unos metros entre sí y se establece una línea de miradas que va desde la esquina inferior izquierda hasta el centro del plano y se prolonga, en el espejo, hasta la esquina superior derecha. Entonces, Candela se desplaza en dirección a Pepa y, de esta manera, su figura real sale del plano quedando visible sólo su figura reflejada en el espejo. La última imagen del plano consiste en las figuras reflejadas de Pepa, sentada a la derecha, y de Candela que comienza a tomar asiento a la izquierda del plano. Y, entonces, llega el sorprendente cuarto plano de la escena que consiste en la imagen real no reflejada de las mismas figuras; es decir, en una inversión del plano anterior; o, lo que es lo mismo, un contraplano exacto. La rapidez del montaje hace que el truco óptico pueda pasar inadvertido en una primera visión, pero lo cierto es que el uso de espejos en la película constituye un verdadero rasgo de estilo que, además, es un sello típico del cine de Almodóvar. Esto no quiere decir que el montaje, en este caso, esté libre de defectos; por ejemplo, la postura de Pepa antes y después del corte que separa los planos tercero y cuarto es claramente incompatible con la continuidad que este montaje trata de conseguir.

En el cine narrativo existen aún otros tipos de espacios que vienen determinados por las características del argumento literario y de la construcción de los personajes. Podemos hablar, por ejemplo, de espacios latentes, que nunca aparecen en pantalla y que podrían equipararse al fuera de campo imaginario. Un ejemplo, en *Mujeres*, sería la escalera del edificio donde vive Pepa, espacio por el que —como sabemos— transitan en algún momento casi todos los personajes de la película, y cuya existencia es incontrovertible, pero que nunca aparece en pantalla. Y, también, espacios narrados, mencionados o aludidos por el diálogo de los personajes, espacios que pueden estar geográficamente muy distantes del lugar donde transcurre la acción y que, por consiguiente, tienen poco que ver con el fuera de campo en sentido estricto; por ejemplo, Estocolmo en *Mujeres*. Por último, cabría hablar de espacios psicológicos, ligados a la actividad mental de un personaje, cuyas fantasías, sueños o alucinaciones se pueden presentar en la pantalla utilizando

diversos efectos de cámara y de montaje, como el espacio onírico ligado a Pepa con que se abre la película, según ya hemos mencionado.

2. TIEMPO

En todos los discursos narrativos, el tiempo constituye no sólo el soporte cronológico en el que se hilvana el conjunto de acciones de la historia, sino, también, una fuente de sentido que impregna lo contado en muy diversos modos. Hay historias, por ejemplo, que hacen del respeto a la linealidad cronológica un principio casi filosófico; otras hacen del desorden temporal de los acontecimientos una metáfora del desorden del recuerdo o de la vida. Orden y caos —como principios organizadores del relato— pueden, de hecho, partir de una ordenación determinada de los tiempos del relato. Podríamos, en tal sentido, hablar —además de la linealidad y del desorden— de la posibilidad de una temporalidad subjetiva, mediatizada por uno de los personajes de la historia, y de la posibilidad de la coexistencia de múltiples temporalidades, subjetivas o no, dentro del mismo relato.

El cine es un arte eminentemente temporal, tanto por la naturaleza misma del plano, que implica una espacialización interna y una duración, como por la presencia de la narratividad, que implica un determinado tiempo de proyección. Son estos dos factores los que posibilitan, precisamente, el montaje cinematográfico, que no es otra cosa, sino la ordenación temporal de la materia filmica.

Sin embargo, el cine carece del sofisticado sistema de marcación temporal del lenguaje verbal (tiempos y modos del verbo, adverbios, conjunciones temporales, etc.). A lo largo de su historia se han ido desarrollando algunos mecanismos para expresar relaciones temporales dentro del discurso filmico y, cierto es, que en la actualidad el lenguaje cinematográfico es capaz de expresar un abanico amplio de posibilidades temporales (Henderson 1983). Sin embargo, no es menos cierto que muchas de las marcas utilizadas en el discurso adolecen de una polisemia que puede provocar ambigüedad; por ejemplo, un mismo tipo de cambio de plano puede significar, según el contexto, “antes”, “más tarde”, “mientras”, “en otro lugar”, etc. Entre las marcas temporales más comúnmente usadas en el relato cinematográfico podemos destacar aquellos simples textos escritos sobreimpresionados en pantalla, una voz narrativa que a menudo se presenta únicamente en la banda sonora (como la voz de Pepa que se superpone a los tres primeros planos de *Mujeres*), el diálogo de los personajes, la mera relación visual entre dos planos (si es de causa-efecto como, por ejemplo, un personaje joven seguido de ese mismo personaje más viejo, se sobreentiende una relación antes-después), el uso de música y del ruido con valor temporal,

ciertos procedimientos ópticos (como el fundido encadenado, cuyo preciso valor temporal suele venir dado por el contexto) y diversos efectos de montaje.

A pesar de los notables avances en la expresión del tiempo, el lenguaje cinematográfico presenta una serie de particularidades que conviene tener bien presentes. En primer lugar, el cine es capaz de expresar las relaciones de simultaneidad entre dos o más acciones gracias a la dimensión espacial del plano; por ejemplo, en una misma escena podemos estar contemplando dos o más grupos de actores evolucionando simultáneamente. Esta posibilidad está vedada al relato literario que, dada la esencial sucesividad del signo lingüístico, sólo puede expresar lo simultáneo de manera sucesiva. En segundo lugar, dado el poder de actualización de la imagen filmica, el cine parece predestinado a narrar siempre en presente, por lo que la posibilidad de expresar el pasado resulta, en principio, discutible. En tercer lugar, y por la misma razón, existe una notoria dificultad para separar temporalmente el momento de la enunciación del momento del enunciado. Y, en cuarto lugar, hay que recordar que los cinco canales del cine (imagen, grafismos, diálogo, ruido y música) pueden estar expresando independiente y simultáneamente temporalidades distintas.

Gran parte de las leyes que rigen la temporalidad de la narración filmica son comunes a cualquier tipo de narración. Por ejemplo, la distinción entre un tiempo externo, de la recepción (lectura literaria y proyección filmica) y otro interno, de la ficción, es una base universal del relato; aunque el significante filmico haga que el tiempo externo esté predeterminado por la duración de la película y sea común, por consiguiente, a todos los espectadores, mientras que el de la literatura sea mucho más personal e imprevisible. Lo mismo ocurre con la distinción entre un tiempo de la historia (los hechos narrados) y un tiempo del discurso (los hechos tal como se narran): si el tiempo de la historia es necesariamente lineal y cronológico, el del discurso es un tiempo manipulado en el que los acontecimientos pueden haber sido reordenados de múltiples maneras. En el relato literario, lo normal es que los acontecimientos, que en la historia ocurren a la vez, sean expresados en el discurso uno detrás del otro; pero el cine es capaz de expresar los acontecimientos simultáneos de manera sucesiva y, también, de manera simultánea.

La presentación sucesiva de acontecimientos simultáneos se puede conseguir simplemente presentando la acción A en el plano 1 seguida de la acción B en el plano 2. Un procedimiento alternativo lo constituye el denominado montaje alternado, según el esquema A1-B1-A2-B2-A3-B3. En este caso, la idea de simultaneidad viene dada por el contexto (por ejemplo, en una escena de persecución, donde cada plano, alternativamente, presenta al perseguido o al perseguidor; o en escenas de personajes que se aproximan a

un lugar de encuentro, en un subtipo del montaje alternado denominado montaje convergente) ya que, en sí mismas, las estructuras A-B o A1-B1 pueden significar, también, simple sucesividad. La presentación sucesiva de lo simultáneo tiene dos efectos semióticos importantes: por una parte, implica una proliferación espacial, ya que cada acción debe ocurrir en lugares diferentes, y, por otra, conlleva una dilatación temporal, pues a nivel del discurso se necesita más tiempo para contar lo que en la historia ocurrió en menos. El montaje alternado, por su parte, puede afectar a una sola secuencia o a la película en su totalidad. Se ha observado, con frecuencia, que uno de sus efectos sobre el espectador es acrecentar el interés de cada fragmento por el mero hecho de dejarlo en suspenso para ser retomado luego, por lo que es un efecto típico en la creación del *suspense*.

Muy al comienzo de *Mujeres* encontramos un caso de montaje alternado que expresa con éxito la idea de simultaneidad en las acciones: la serie A transcurre en el estudio de doblaje, donde Iván, tras hacer su trabajo, telefona a Pepa, luego se va; luego, son la telefonista y el director de doblaje los que hablan por teléfono con Pepa; la serie B transcurre en casa de Pepa, donde esta se ha quedado dormida, a pesar de los varios despertadores que usa, se despierta repentinamente al oír el teléfono y trata en vano de contactarse de nuevo con Iván. (Ver anexo).

La presentación simultánea de acontecimientos simultáneos no suele utilizarse para narrar toda la película, sino sólo en escenas cortas. Hay tres modos principales: presentar varias acciones simultáneas en campo, utilizando diferentes zonas del plano y utilizando la profundidad de campo con este fin (recuérdese la escena, ya comentada, en que Iván, refugiado en una cabina telefónica, se ve rodeado por las tres mujeres); fragmentar el plano, es decir, dividir la pantalla mediante una doble exposición, lo cual permite, a pesar de su artificiosidad, presentar acciones en espacios muy separados entre sí (como, por ejemplo, en el caso de una conversación telefónica; Almodóvar, que ya había ensayado este procedimiento en *La ley del deseo* (1987), no llega a ponerlo en práctica en *Mujeres*, a pesar de las muchas conversaciones telefónicas que contiene); y combinar la acción del plano con una acción presente en la banda de sonido y/o con huellas de una acción que transcurre fuera de campo. En cualquier caso, hay que advertir que las diferentes acciones que se presentan al espectador de manera simultánea suelen estar jerarquizadas por su importancia relativa, de modo que el propio discurso llama la atención sobre una más que sobre las otras.

¿Cómo expresar en el discurso los acontecimientos que en la historia son sucesivos? En principio, lo habitual es contar antes lo que ocurrió antes y después lo que ocurrió después; es decir, respetar el orden cronológico. Pero esto no siempre ocurre así. En ciertos casos, la relación temporal entre los

distintos acontecimientos del discurso se deja ambigua o sin explicación, produciendo un efecto de acronía o falta de temporalización; más frecuentemente, sin embargo, los acontecimientos de la historia son presentados con claros indicios temporales, pero en un orden diferente a aquel en que tuvieron lugar.⁴ En este caso Genette (1972) propone hablar de anacronías. Las anacronías, o simples alteraciones del orden de la historia, son habituales en todo tipo de relatos; las más frecuentes son: las anacronías retrospectivas, también denominadas analepsis o, en cine, *flash-back*; pero, también, existe la anacronía anticipadora, o prolepsis, o *flash-forward*.⁵

Si consideramos la duración de los acontecimientos podemos distinguir dos situaciones: o bien, el tiempo de la historia coincide con el tiempo del discurso, o bien, no coincide. En el primer caso estamos ante una duración isocrónica del acontecimiento; en el segundo, ante una duración anisocrónica. La escena isocrónica se logra mediante dos procedimientos: o por la pura temporalidad del plano (plano-secuencia) o por un montaje que trata de recrear meticulosamente la continuidad temporal de la historia creando una relación artificial entre el tiempo de la representación y el tiempo de lo representado. Todos los casos de montaje en *Mujeres*, por ejemplo, tratan de representar la continuidad real del tiempo, aunque, como hemos visto, en algunos casos aparecen en pantalla extrañas vacilaciones de difícil explicación (que, en todo caso, y dado el ritmo vertiginoso del relato, generalmente pasan

⁴ Para el comentario de estos efectos puede usarse la inteligente película *Amores perros* (dir. Alejandro González Iñárritu, 2000) que, al narrar tres historias parcialmente simultáneas de modo sucesivo, se ve obligada a hacer un uso notable de las diferentes anacronías estudiadas por Genette.

⁵ En su clasificación de las anacronías, Genette propone considerar su alcance o distancia temporal respecto a la acción principal; su amplitud o duración; y si la acción que narran está completa o se presenta sólo de modo parcial (a veces esa acción se narra en varias anacronías, o combinando anacronía y relato principal). Existe una amplia gama de marcas discursivas que anuncian la anacronía; por ejemplo, una voz (de un personaje o de un narrador en *off*) da paso a una narración visual; un actor joven deja paso a un actor de más edad (o viceversa) en la representación del mismo personaje; cambios de vestuario o escenografía; una distorsión en la calidad de la imagen; la banda de sonido va ligeramente por delante de la banda visual (encabalgamiento sonoro); el sonido está en otro tiempo, relacionado con los recuerdos de un personaje (*flash-back* o *flash-forward* sonoro), etc. A menudo, las anacronías buscan efectos de intriga o *suspense*, o se relacionan con la actividad mental (recuerdo, deseo, premonición) de un personaje. En el caso de *Mujeres*, que es una película absolutamente lineal, sólo encontramos un caso digno de mención: se trata de la escena, ya comentada, del sueño de Pepa. Aunque no se trata de una anacronía, sí constituye un tiempo diferente al tiempo principal del relato.

inadvertidas al espectador medio).⁶ Respecto a la anisocronía, Genette distingue cuatro posibilidades: elipsis, resumen, pausa y ralentización.⁷

Este último efecto nos conduce a considerar la frecuencia de las acciones, es decir, el número de veces que se presenta un acontecimiento. Genette habla de relato singulativo cuando se cuenta una vez lo que ocurrió una vez; relato anafórico cuando se cuenta varias veces lo que en la historia ocurrió efectivamente varias veces; relato repetitivo cuando se cuenta varias veces algo que sólo ocurrió una; y relato iterativo cuando sólo se cuenta una vez un acontecimiento que ocurrió varias veces.⁸

La expresión del pasado es enormemente problemática en el cine. Cualquier acontecimiento que llega a la pantalla es restituido a un presente que actualiza lo que representa. Sin embargo, gracias al montaje se pueden

⁶ Como ejemplo de una película de ficción donde la isocronía parece gobernar la estructura del discurso, véase *Pepe Guindo* (dir. Manuel Iborra, 1999).

⁷ La elipsis, que puede ser explícita o implícita según el segmento elidido, sea o no mencionado en la acción principal, implica siempre una discontinuidad temporal considerada indispensable para agilizar el relato y eliminar lo superfluo. Su duración, que puede ser vaga o precisa, se puede deducir del contexto o puede venir indicada por rótulos, lenguaje verbal, etc. Un segmento elidido siempre puede ser retomado más tarde mediante *flash-back*. El resumen, en cine, siempre es una figura difícil, porque va contra la tendencia isocrónica del plano; naturalmente, la duración del plano se puede manipular modificando su velocidad (caso del reloj, cuyas manecillas se mueven varias horas en cuestión de segundos, o de las hojas de calendario que caen rápidamente), o por efecto de montaje. Según su grado de condensación, el resumen puede afectar a secuencias breves o puede consistir en una verdadera recapitulación de amplios períodos de tiempo. La pausa se puede conseguir de tres modos: simple congelación de la imagen; mediante planos de comentario o reflexión que no hacen avanzar el relato; mediante la introducción de un *flash-back* o cualquier otra anacronía en el interior de un hilo discursivo, que se ve de ese modo interrumpido: si la duración de esa anacronía es superior al tiempo necesario para su relato (por ejemplo, un personaje recuerda en cinco minutos algo que ocurrió en breves segundos), estamos ante una pausa del relato. La ralentización, aparte de poderse lograr mediante la dilatación temporal implicada por la narración sucesiva de acciones simultáneas, también se logra por el recurso a la cámara lenta y por efectos de montaje como el denominado montaje repetitivo que no es sino mostrar varias veces lo que sólo ocurrió una sola vez.

⁸ El relato repetitivo, que suele presentar la misma acción con variaciones de tono o de punto de vista, supone una acumulación de información que de hecho puede venir, en el cine, por canales diferentes. El relato iterativo, que viene a equivaler al uso del aspecto imperfecto (“solía”, “siempre hacía”, etc.), choca con la tendencia singulativa del medio cinematográfico, que, por su enorme precisión audiovisual, hace presente y singular lo que quizá en la historia es una acción repetida rutinariamente en el pasado. Muchos teóricos del cine han considerado que este tipo de relato es ajeno a la estética del medio y que, a lo sumo, se puede hablar de pseudo-iteración, o de meras escenas singulativas de valor paradigmático. A veces, para tratar de crear una verdadera interacción se recurre a la voz de un narrador para realzar el valor iterativo de una escena determinada.

conseguir efectos relativizadores de la temporalidad que pueden llegar a convertir en pasado fragmentos que en principio sólo eran anteriores a otros. La congelación de la imagen también puede transmitir la idea de pasado. Y, en fin, el uso de la voz narrativa puede transformar una acción o todo un relato en acontecimiento narrado en pasado, como ocurre con las películas basadas en un gran *flash-back* contado por un narrador desde el comienzo. Lo mismo ocurre con otras temporalidades y modalidades, como el futuro, el subjuntivo y el condicional, es decir, la presentación de imágenes irreales o hipotéticas, muchas veces en relación con la actividad mental de los personajes (hechos deseados, temidos, imaginados). Sin embargo, los planos que expresan este tipo de acciones no suelen diferenciarse formalmente de los planos que transmiten la “realidad”. Para dar una idea de la enjundia de este tipo de dificultades, baste constatar que en *Mujeres* todo el relato parece desarrollarse desde la perspectiva de un presente real (excepto el sueño de Pepa) y que, sin embargo, formalmente todo ello se trata de poner en un pasado perfectivo a través de la modesta presencia de un narrador homodiegético en la primera escena; es la voz *over* de Pepa, con el siguiente texto (cursivas nuestras):

Hace meses me mudé a este ático con Iván. El mundo se hundía a mi alrededor y yo quería salvarme, y salvarlo. Me sentía como Noé. En el corral que instalé en la terraza me hubiera gustado tener una pareja de todas las especies animales. En cualquier caso, no conseguí salvar la pareja que más me importaba: la mía.

En suma, el cine ha ido encontrando recursos para expresar configuraciones espaciales y temporalidades subjetivas y distorsionadas, como las que caracterizan la expresión de los sueños, alucinaciones, premoniciones, las historias contadas desde la perspectiva de uno de los personajes, etc. En tal sentido, son cruciales las modificaciones en la velocidad (aceleración, ralentización), el montaje y la combinación de la voz con la banda de imágenes.

University of Queensland
Head, School of Languages and Comparative
Cultural Studies QLD 4072
Australia
a.martinez@uq.edu.au*

BIBLIOGRAFÍA

- AUMONT, J. *El ojo interminable. Cine y pintura*. Barcelona: Paidós, 1997.
- BAZIN, A. *Qu'est-ce que le cinéma?* París: Editions du Cerf, 1959. 128-129.
- BURCH, Noël. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 1985.
- CARMONA, Ramón. *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra, 1993.
- EVANS, Peter. *Women on the Verge of a Nervous Breakdown*. Londres: British Film Institute, 1996.
- GAUTIER, G. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid: Cátedra, 1992. 57-58.
- GENETTE, Gérard. *Figures III*. París: Seuil, 1972.
- HENDERSON, Brian. "Tense, Mood, and Voice in Film (Notes after Genette)", en *Film Quarterly*, 1983. 36:4, 4-17.
- LOTMAN, I. *Estética y semiótica del cine*. Madrid: Gustavo Gili, 1979.
- NEIRA Piñeiro, M. R. *Introducción al discurso narrativo fílmico*. Madrid: Arco-Libros, 2003.
- STAM, Robert *et al.* *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism, and Beyond*. New York: Editorial Routledge, 1992.

ANEXO

La estructura de los treinta y un planos de la escena en referencia es la siguiente:

- A1 Primerísimo plano de la boca de Iván y un micrófono.
- A2 Plano de la película que está siendo doblada, Johnny Guitar.
- A3 Primer plano de la cabeza de Iván de perfil ante el micrófono.
- A4 Continuación del plano 2.
- A5 Continuación del plano 3.
- B1 Plano cenital de Pepa en la cama.
- A6 Continuación de los planos 3 y 5.
- A7 Continuación de los planos 2 y 4.
- A8 Iván ante la pantalla en la que se muestra: Johnny Guitar y fin de rollo, cuenta atrás número 8.
- B2 Primer plano de un despertador en el dormitorio de Pepa. Este despertador es rojo y marca las 11:04, a diferencia del aparato visto al comienzo de la película, que era azul y marcaba las 8:00. Estos aparatos muestran explícitamente el paso del tiempo.
- A9 Continuación del plano 9, la cuenta atrás muestra ahora el número 7: ha transcurrido apenas un segundo.
- B3 Despertador con pajarito, marca las 11:01. ¿Significa esto que hemos retrocedido en el tiempo con respecto a lo visto en el plano 10? En realidad, como se verá en el plano 15, no estamos ante una analepsis temporal, sino, simplemente, ante relojes que no son fiables.
- A10 Continuación de los planos 9 y 11, pero, ahora, la cuenta atrás muestra el número 8. La incoherencia temporal, en este caso, es más difícil de explicar que en el plano anterior. No hay razón para pensar que Iván se encuentre ante un nuevo rollo de doblaje; tampoco hay razón para pensar que el relato introduzca, aquí, la que sería la única analepsis de toda la película.
- B4 Despertador blanco, marca las 11:01.
- B5 Primer plano de Pepa, durmiendo, con varios despertadores al fondo.
- A11 Telefonista del estudio de grabación, que marca el número de Pepa. La continuidad espacial de la serie A se ve rota con respecto al plano 13.
- B6 Primer plano del contestador y el teléfono de Pepa.
- A12 Primer plano de Iván, dejando un mensaje a Pepa desde una cabina.
- B7 Travelling contrapicado en el apartamento de Pepa, desde el teléfono hasta una puerta abierta que parece sugerir la presencia de Pepa en otro ámbito de la casa.
- B8 Plano frontal de Pepa, durmiendo, y su súbito despertar.
- B9 Plano medio de Pepa, corriendo hacia el teléfono (en el dormitorio).
- B10 Continuación del plano 21 (ahora en el salón).
- A13 La telefonista recibe la llamada de Pepa.
- B11 Diálogo de Pepa.
- A14 Continuación del plano 23.
- A15 Iván sale.
- A16 Continuación de los planos 23 y 25.
- B12 Continuación del plano 24.
- A17 Continuación de los planos 23, 25 y 27.
- B13 Continuación de los planos 24 y 28.
- A18 Continuación de los planos 23, 25, 27 y 29.