



NARRATIVAS DISLOCADAS EN EL ESPACIO-TIEMPO ALTERNATIVO DE THE CLOCK DE CHRISTIAN MARCLAY

Dislocated narratives in the alternative space-time of Christian Marclay's The Clock

MARÍA LUZ RUIZ BAÑÓN
Universidad de Murcia, España

KEYWORDS

Temporality
Spatiality
The Clock
Marclay
Narrative
Videoinstallation
Dislocation

ABSTRACT

The Clock is a video installation in which the fictitious rhythm of celluloid is humanised through a narrative that operates from the anachronism of the appropriation of archive images. Marclay uses in his montage different mechanisms of narrative, sound and visual dislocation which, together with the anachronistic use of the filmic image, generate a heterochronous experience in the spectator. The result is the generation of an alternative to the concept of normalised space-time, which is re-signified as a multi-rhythmic and heterogeneous concept, offering the possibility of thinking another reality that gives us back the autonomy and control of its experimentation.

PALABRAS CLAVE

Temporalidad
Espacialidad
The Clock
Marclay
Narrativa
Videoinstalación
Dislocación

RESUMEN

The Clock es una videoinstalación en la que el ritmo ficticio del celuloide se humaniza a través de un relato que opera desde la anacronía del apropiacionismo de imágenes de archivo. Marclay utiliza en su montaje diferentes mecanismos de dislocación narrativos, sonoros y visuales que, unidos al uso anacrónico de la imagen fílmica, generan una experiencia heterocrónica en el espectador. El resultado es la generación de una alternativa al concepto de espacio-tiempo normalizado que es resignificado como un concepto multirrítmico y heterogéneo, ofreciendo la posibilidad de pensar otra realidad que nos devuelve la autonomía y el control de su experimentación.

Recibido: 17/ 07 / 2022

Aceptado: 28/ 09 / 2022

1. Introducción

En la actualidad, vivimos en una era donde prima el valor de la inmediatez. Las nuevas tecnologías y la mejora de los medios de comunicación y transporte han provocado que las fronteras y limitaciones espacio-temporales de antaño se hayan visto disueltas haciendo posible relacionarse con otras personas de manera instantánea desde cualquier lugar. La celeridad ha pasado a ser considerada una cualidad inexcusable, tanto en nuestras relaciones personales como en las laborales, y su no observación puede ser considerada informalidad o desinterés. Estos avances tecnológicos han cambiado de forma drástica nuestra experimentación de la espacialidad y la temporalidad, las cuales se han visto sometidas a un proceso de desnaturalización que nos ha alejado de los ritmos de la naturaleza. Hemos pasado de vivir una temporalidad conectada con nuestra biología y entorno natural a hacerlo en una temporalidad artificial. Esta viene marcada por un certero reloj que es dictado por el hombre al servicio de los intereses económicos y políticos de los grupos de poder. Este tiempo controlado por el mecanismo del reloj se expandió fundamentalmente a partir del periodo colonial y, de acuerdo con lo establecido por Mieke Bal, se puede equiparar al “tiempo capitalista en el que estamos inmersos” (2017, p.11). La realidad es que en este proceso globalizado de capitalización del tiempo:

Hemos pasado de querer controlar y comprender el paso del tiempo para obtener poder, y de este modo riqueza, a que éste nos controle y decida sobre todos nuestros actos. El reloj marca nuestro tiempo al dictado de los grupos de poder hegemónicos, pero inesperadamente esto provoca un perverso y no calculado efecto boomerang sobre ellos mismos. Paradójicamente, marcar esta autoridad sobre el tiempo de los demás termina volviéndose contra sus creadores-manipuladores que pasan también a quedar sometidos al mandato de su estricta voluntad. Nadie se libra de los dictados del reloj. (Ruiz, 2021, p.62)

Frente a esta situación, el arte, y particularmente el videoarte, puede convertirse en un mecanismo de resistencia frente a esa experimentación desnaturalizada del espacio-tiempo capitalizado. Un buen ejemplo es *The Clock*, una videoinstalación monocal y sonora realizada en 2010 por el artista norteamericano Christian Marclay. En relación a este orden de ideas, una de las características más destacables de esta obra es que está diseñada y pensada para ser reproducida durante veinticuatro horas ininterrumpidas dentro de la sala de un museo, con un formato expositivo a medio camino entre el salón de un hogar cualquiera y una pequeña sala de cine. Pero, su característica más singular y relevante es que muestra en tiempo real un colosal collage de vídeo realizado mediante la apropiación de múltiples escenas de cine y televisión. Esto la convierte en una especie de reloj alternativo dotado de un mecanismo interior cinematográfico. Es decir, todas esas secuencias fueron seleccionadas por Marclay porque hacían referencia al tiempo de forma directa o indirecta. Esto podía ser porque el objetivo de la cámara enfocaba un reloj, o porque los actores o la propia escena hacían referencia de algún modo a la hora. A todo ello se añade la circunstancia clave de que el artista montó dichas escenas sincronizándolas con una línea temporal real de veinticuatro horas. En consecuencia,

[e]l tiempo que el espectador contempla en la pantalla de proyección siempre coincide con el tiempo que marca su reloj, disolviendo cualquier separación entre su realidad espacio-temporal y la alternativa ficticia que propone la obra. De este modo, el espectador queda incorporado al desarrollo de *The Clock* como un elemento que forma parte del mecanismo de ese reloj. (Ruiz, 2021, p.57)

Con ello, Marclay consigue dotar a *The Clock* de una elaborada cadencia propia que de forma aparente se asimila a las veinticuatro horas de un día real. Este complejo trabajo de montaje produce en su audiencia un ilusorio ritmo narrativo de aspecto uniforme y lineal. Un compás establecido al mezclar múltiples temporalidades diferentes como “un mosaico de recortes de tiempo que se organizan de manera progresiva” (Molina, 2018, p.175). Esta uniformidad aparente se mantiene durante toda la película a pesar de algunas transiciones abruptas que son voluntariamente introducidas entre secuencias, como cuando se producen saltos visuales entre una película en color a otra en blanco y negro, o entre películas de épocas o géneros cinematográficos diferentes.

De este modo, la principal cualidad de *The Clock* es que, al hacer coincidir el tiempo ficticio con el tiempo real (ficción que en ningún momento se pretende ocultar sino todo lo contrario), se obliga de un modo inconsciente a los espectadores “a reconocer su poder, y sin embargo al mismo tiempo, a permanecer con la ilusión cinematográfica del tiempo manipulable en una muestra de momentos ficticios” (Bal, 2017, p.10). Esto es algo que pone en evidencia el conflicto que existe entre este tiempo capitalizado y el tiempo de lo humano, donde la experimentación espacio-tiempo está relacionada con nuestros ritmos biológicos y nuestras cualidades físicas, y no con la productividad y el beneficio.

2. Los mecanismos de resistencia espacio-temporal de *The Clock*

A través de ese proceso de montaje, Marclay consigue traducir con fluidez uno de los temas más complejos de tratar en el arte y especialmente en el cine: el paso del tiempo y el efecto que esto tiene sobre nosotros. Es decir, nos enfrenta también a la cuestión de la finitud humana como un *memento mori* y nos desafía en nuestra limitación física para relacionarnos con el espacio-tiempo. La imposibilidad de ver la película de una sola vez representa una

limitación tanto espacial como temporal. Es complicado permanecer veinticuatro horas ininterrumpidas en la sala de proyección cuando hay personas esperando, o continuar en ella sin salir a comer, dormir o cerrar los ojos un solo momento. Esto origina en el espectador una cierta incertidumbre e inquietud por saber cuál es la mejor hora para entrar o en qué momento salir de la sala, pero también una necesidad de volver otro día para intentar completar el visionado de las veinticuatro horas que dura la obra, al percibir su experiencia como una acción incompleta. Por tanto, el tiempo de contemplación va a ser distinto en función de cada persona y circunstancia particular de ese día, estableciéndose un proceso de renegociación continua entre cada espectador, la obra y el artista (Groys, 2008, p.77). Como resultado, *The Clock* se torna una experiencia activa y encarnada donde el espectador interacciona física y conscientemente con el espacio, la obra y el resto de personas presentes en la sala, generando una contemplación activa que le convierte en propia parte de la videoinstalación.

Asimismo, junto a la imposición de esta limitación física e inmersión activa del espectador, Marclay desarrolla distintos mecanismos de dislocación visual, narrativa y sonora que llevan a este a experimentar en su propia piel la posibilidad de una realidad espacio-temporal alternativa.

2.1. El found footage frente a la trampa del tiempo del reloj

Como se ha indicado en la introducción, *The Clock* se caracteriza por articular una narrativa que se apoya en la técnica del apropiacionismo de imágenes de archivo o *found footage*. A través de este proceso se genera un diálogo multidireccional entre el espectador, el autor, la sala y las imágenes,

[q]ue son mostradas como construcciones culturales del tiempo en el que se instalan, poniendo en cuestión la noción espacio-temporal hegemónica mediante la generación de desequilibrios que rompen con la linealidad histórica estandarizada. Es decir, a través de estas distintas narrativas de resistencia *The Clock* despliega su carácter crítico sociopolítico, que en su caso se caracteriza por tener un talante sutil y moderado. (Ruiz, 2021, p.53)

Estos desequilibrios nos muestran nuestra realidad heterogénea en la experimentación del espacio-tiempo, y la ruptura de la linealidad temporal hegemónica nos permite percibir nuestra experiencia heterocrónica y multirrítmica del tiempo. Cabe decir que el tiempo experiencial no es homogéneo respecto a todas las personas porque, como bien apunta Bal (2017, p.10), todos somos capaces de vivir “simultáneamente ritmos diferentes en un mismo tramo de tiempo”, podemos “estar en el mismo momento, pero experimentando el tiempo a distintos ritmos”. Esta diferente capacidad de experimentación del tiempo es denominada por Bal como heterocronía. En un sentido similar, Ernst van Alphen apunta que “un mismo afecto puede evocar sentimientos o pensamientos muy diferentes en personas distintas” (2013/19, p.65), por lo que, en consecuencia, se puede desprender que ante los mismos estímulos resulta imposible prever una reacción única y homogénea en la percepción espacio-temporal.

En definitiva, esa experimentación multirrítmica del tiempo nos hace más sensibles a su constatación y nos descubre nuestras divergencias, y, por ello,

[n]os ayuda a tolerar diferencias que no están ligadas a la política, a la identidad, o a la economía, pero que determinan, sin embargo, la manera en la que la gente vive sus vidas en un mundo donde el tiempo ha sido estandarizado y economizado. (Bal, 2016, p.64)

Además, el *found footage* aporta a la obra un componente anacrónico que evidencia cómo al poner las imágenes “en contacto dialéctico y palimpséstico con otras imágenes y con el espectador se generan nuevos significados” (Guardiola, 2016, pp.136-137). Y es que, “desde la anacronía se abre frente al espectador una nueva sensibilidad para determinar una temporalidad que rompe con los argumentos históricos recibidos, mostrándonos un presente y un futuro alternativo” (Ruiz, 2021, p.56). En consecuencia, esto ayuda a romper con los convencionalismos hegemónicos aprendidos de modo inconsciente y pone en evidencia las trampas ocultas tras el mecanismo del reloj. Así, a través de la realidad alternativa multirrítmica que nos ofrece *The Clock* podemos experimentar presente, pasado y un potencial futuro al mismo tiempo, reforzando la idea de Anaszkievicz de que la videoinstalación artística “es el medio idóneo para mostrar las complejidades del funcionamiento de los distintos flujos temporales de nuestra mente” (2016, p.57).

2.2. Dislocaciones y grietas temporales en busca de la imagen-tiempo

Este contacto y diálogo establecido entre distintos fragmentos de imágenes audiovisuales a través de reencadenamientos de corte irracional generalo que Deleuze (1985/89) denomina “imágenes-tiempo”, que, según señala Rodowick, “surge de las tres síntesis pasivas del tiempo” (1997, p. 127). La presentación de dislocaciones y grietas temporales implícitas en el montaje está conectada con la experiencia de la temporalidad y articula una alegoría de la imagen del tiempo que se despliega en múltiples capas. Desde la perspectiva de la teoría del tiempo y la imagen de Deleuze (1969/88), para la constitución de la experiencia interior del tiempo son precisas tres fuerzas anónimas o síntesis pasivas del inconsciente. La primera de estas es el hábito o *Habitus* que se relaciona

con el presente vivo, la segunda es la memoria o *Mnemosine* que conecta con el pasado puro, y la tercera es la forma vacía del tiempo, el eterno retorno, que se relaciona con el futuro y los acontecimientos que hacen el tiempo dislocado. Así, como el propio Deleuze indica, por un lado, “la memoria reconstruye los casos particulares como distintos, conservándolos en el ‘espacio de tiempo’ que le es propio. El pasado deja de ser entonces el pasado inmediato de la retención, para pasar a ser el pasado reflejo de la representación” (1969/88, p. 152); y por otro lado, “el eterno retorno no afecta más que lo nuevo, lo que se produce bajo la condición del defecto y por intermedio de la metamorfosis” (p.148). El paso del tiempo y su sentido de la conciencia requieren una resonancia entre las dos series heterogéneas de eventos en el pasado y el presente que implica la repetición automática involuntaria. Es decir, bajo el prisma deleuzeiano el acontecimiento no está en lo acontecido, sino que se experimenta como desfase, ausencia y pura diferencia. Los eventos crean un antes y un después, pero el tiempo se disloca y el significado cambia debido a la lógica de los efectos secundarios (Sasso y Villani, 2003).

En *The Clock*, el metraje permite al espectador reflexionar sobre sus propios recuerdos que se van amontonando y resuenan en su mente. La obra es un especie de archivo audiovisual que puede recordar a la técnica de la cronofotografía victoriana, pero, aunque los fragmentos de escenas se seleccionen y monten por secuencialmente por su referencia al tiempo del reloj, esto no supone que el tiempo se calcule directamente a partir de este mecanismo sino que la obra genera su propia cadencia que conecta tiempo real y ficticio. Al entrelazar el tiempo ficticio de la obra con el real de fuera del museo, la obra logra que desde el primer momento de su visionado los espectadores se obsesionen con el tiempo (Russell, 2018). En efecto, desde que entramos en la sala todos nos sentimos empujados involuntariamente a la observación continua del tiempo y a la comprobación de su coincidencia con nuestro reloj (Smith, 2016). Esta es una obsesión que va a acompañar al espectador a la salida de la sala expositiva y que le va a hacer continuar por su cuenta con la búsqueda de referencias visuales y sonoras al tiempo del reloj dentro de su propio entorno.

En el montaje de la obra, los pequeños instantes correspondientes a diferentes secuencias de vídeo son desplegados a través de una edición aleatoria que no articula una narrativa conjunta uniforme. Sin embargo, esta es capaz de mostrar al mismo tiempo una estricta continuidad en su discontinuidad. Es decir, las imágenes en *The Clock* siguen un orden reglado debido a su articulación en intervalos de apenas un minuto pero, en cambio, no existe una narrativa global coherente. Las imágenes son liberadas del encuadre narrativo lineal hegemónico y muestran cómo el tiempo se espacializa mientras dislocaciones y fragmentos del pasado continúan surgiendo a intervalos regulares. Los fragmentos de películas evocan una y otra vez, de una forma casi automática, recuerdos tanto individuales como colectivos, y su vibración convoca la memoria del espectador y le hace más consciente de la percepción del tiempo. Esta construcción dislocada se constituye a sí misma por su despliegue en un proceso recursivo que se define en términos de sí mismo a través de la repetición de su propia definición.

Pero, el reloj no deja lugar a la nostalgia. Las interrupciones continuas y grietas temporales cuando intentas sumergirte en una secuencia causan ansiedad, tensión e impaciencia. La velocidad del metraje que cambia rápidamente de una escena a otra escena, no deja espacio para la inmersión, amplificando la alienación y la ansiedad del espectador. El corte y el ritmo a intervalos regulares están vinculados al cuerpo del espectador, que tras un tiempo de visionado repleto de repeticiones frecuentes y saltos constantes entre secuencias experimentan una visión similar al parpadeo de las primeras películas de vanguardia. Esta tensión parece afectar también a los actores que vemos en las escenas seleccionadas. El propio montaje hace parecer que sus personajes estuvieran mirando el reloj o vivieran también la temporalidad con ansiedad. La incapacidad del espectador de descifrar la imagen crea un sentido de significantes alegóricos y un desgarramiento del significado que muestra un tiempo distanciado de la alineación provocada por las manecillas del reloj. Este es un tiempo dislocado dentro de un mundo fragmentado. Las grietas y ausencias en el montaje crean el sentido dislocado del tiempo y hacen posible e imposible al mismo tiempo la tercera síntesis de Deleuze. Estas rupturas seccionan traumáticamente la relación del sujeto con el tiempo, provocando una disyunción en su vida en forma de *collage*. Los cortes y brechas en el montaje de *The Clock* ofrecen la sensación de tiempo dislocado a través de la función de la propia pantalla de cine. La pantalla funciona como el espejo del estadio del espejo de Lacan. Es un espejo virtual en el que el sujeto, que sólo se ha experimentado parcialmente a sí mismo como un cuerpo fragmentado de impulsos parciales fragmentarios, malinterpreta la primera imagen integrada de sí mismo de forma narcisista. El espectador se identifica no sólo con los personajes sino con la mirada de la cámara invisible fuera de la pantalla. Y dado que existe una brecha entre ellos, la identificación que tiene lugar en la película es en sí misma un proceso de doble alienación y separación (Rodowick, 1994).

2.3. Señuelos fílmicos y bisagras sonoras

Otros recursos utilizados por Marclay en *The Clock* para producir dislocación, generar suspense y atraer al espectador, es la introducción de *clips* de secuencias de películas icónicas de la historia del cine y la televisión fácilmente reconocibles para un espectador común. Así, a pesar de estar frente a una película de veinticuatro horas de duración, sin lógica interna ni trama, estos señuelos funcionan como un potente cebo que mantienen la atención constante del espectador. En definitiva, este se ve atraído ante la posibilidad de reconocer la siguiente

secuencia en un bucle que es difícil de cerrar, y en este proceso el espectador queda involucrado de forma activa como parte de la obra.

De modo que es fácil reconocer algunas escenas de cine clásicas que Marclay incluye en su obra, como la del actor Harold Lloyd a punto de caer al quedar suspendido de las agujas del reloj de un rascacielos de Nueva York en la película de 1923 *El hombre mosca*; o la del actor Humphrey Bogart en la película de 1942 *Casablanca* mientras el pianista Sam le entrega una carta de su amada. También encontramos escenas más recientes y en color que, por su fama y difusión, todo el mundo reconoce. Un ejemplo es la escena de la película *E.T. el extraterrestre* en la que el personaje de Elliot está en la cama de su habitación; o la de la película de *Harry Potter y la cámara de los secretos* en la que Harry y su amigo Ron miran el reloj de la estación de tren conscientes de haber perdido el Hogwarts Express. Pero para caer en el cebo no es necesario ser grandes cinéfilos. Hay cebos para casi todos los gustos y condiciones, ya que la obra incluye más de 12.000 fragmentos de películas diferentes. Por tanto, es sencillo que el espectador reconozca en algún momento alguna de las escenas. De hecho, ante la gran cantidad de posibles películas a incluir, Marclay tuvo que contratar para su realización a siete asistentes como buscadores de secuencias, porque además, él no era experto en historia del cine y la televisión, ni conocía cada una de estas películas (Zalewski, 2012, p. 63). Después de un proceso de tres años de búsqueda de secuencias adecuadas para los distintos tramos de tiempo, Marclay empezó a idear transiciones sonoras entre ellas que denominó “bisagras” o “pegamento acústico” (Velasco, 2012). Para ello contrató a un especialista en sonido con el que “generó múltiples transiciones sonoras entre las distintas escenas, intentando evitar cortes abruptos o contundentes que desvanecieran la atención del espectador” (Ruiz, 2021, p.68). Entre los múltiples fragmentos hay miles de bisagras sonoras que se insertan a lo largo de las veinticuatro horas que dura la película.

Pero no todas las transiciones sonoras utilizadas en *The Clock* son iguales. En ocasiones el artista sitúa la banda sonora o los diálogos de los personajes a lo largo de diferentes secuencias consecutivas consiguiendo un fingido efecto de continuidad narrativa. Por ejemplo, como ocurre entre una escena de *City Hall*, en la que los actores John Cusack y Al Pacino escuchan las noticias de la televisión y en la siguiente escena la locución de la presentadora se desliza amortiguada en otro lugar donde otro actor, Tom Wilkinson, parece tomar una copa mientras escucha las mismas noticias. O en la escena de *Tootsie* en la que Dustin Hoffman y Jessica Lange toman el té, y se cuele el sonido de la escena precedente y ante ello se produce una aparente reacción de Hoffman que le hace abandonar el encuentro. También hay otras escenas donde alguien descuelga el teléfono y parece hablar con el personaje de la siguiente secuencia. Esto ocurre entre el fragmento de la película de 2004, *La Envidia Mata*, y un fragmento de una escena de *La Secretaria* de 2002. En la primera, un actor descuelga el teléfono y saluda a su interlocutor con una hola, mientras en la segunda, una mujer parece contestar a esa llamada con otro hola desde la bañera de su casa. En esta tipología también se puede distinguir otro tipo de transición sonora recurrente que es el uso atenuado del sonido del tic-tac de un reloj. Este sonido suele implicar tensión dentro del lenguaje clásico del cine. Es el sonido machacón e incansable del paso del tiempo, el sonido de la cuenta atrás que acompaña de forma angustiosa los enlaces entre múltiples fragmentos de películas. Estos relojes son de todos los tipos, pero es destacable el uso de la icónica imagen del Big Ben de Londres que es usada en primer plano, de fondo o desde su interior mientras es observado o amenazado por algún personaje, siendo incluso volado por los aires en la escena de la película *V de Vendetta* como símbolo de liberación de su dictadura (Ruiz, 2021).

En otros casos, las transiciones sonoras son más rotundas y se llevan a cabo a través de una acción brusca, o un sonido o ruido intenso que parece asustar a los personajes de la siguiente escena. Esto ocurre también en el ejemplo anterior de *La Secretaria*, y tras la llamada la mujer de la bañera lanza con rabia una bola de cristal a una papelera produciendo un gran estrépito al romperse, lo que parece sobresaltar al personaje de la siguiente escena, el señor Scrooge, de la película de 1951, *Cuento de Navidad*. Asimismo, en algunos casos, Marclay utiliza simultáneamente los dos tipos de bisagras sonoras, reforzando la conexión narrativa entre las distintas tomas. Por ejemplo, en esa escena de *Cuento de Navidad*, se sigue escuchando el sonido atenuado del agua de la escena de la bañera, lo que junto a la mirada que lanza hacia arriba el Sr. Scrooge parece indicar que este viviera en el piso de debajo de la secretaria. “Esta transición otorga una sensación de continuidad narrativa, a la vez que nos presenta una realidad espacio-temporal alternativa, claramente ficticia, sobre todo si tenemos en cuenta que la primera escena está realizada en color y la segunda en blanco y negro” (Ruiz, 2021, p.71).

2.4. Dislocación visual y narrativa en el espacio-tiempo alternativo

Además de las bisagras sonoras, Marclay plantea también otras transiciones visuales y narrativas, que no siempre se diseñan para pasar desapercibidas. De hecho, la mayoría de las veces se busca el efecto contrario en el espectador provocando su reacción ante lo incognuente de la escena para constatar y remarcar el carácter ficcional de la realidad mostrada. Esto ocurre, por ejemplo, en entre los cambios de escena del blanco y negro al color y viceversa, ofreciendo de este modo una pista del engaño narrativo al que nos somete el artista. Con ello Marclay, desmonta la temporalidad, la lógica de montaje y la narrativa líneal propia del cine para evidencia su

diferencia con una obra cinematográfica. Así, como señala Zalewski, al poner los clips en tiempo real dentro de las veinticuatro horas del día la obra se contradice con lo que es el cine (2012, p. 55).

Junto a estas transiciones visuales relativamente coherentes, el artista añade otras narrativas imposibles. Por ejemplo, en la escena de la película de 1988 *Pesadilla en Elm Street 4: El señor de los sueños* podemos ver a uno de los actores siendo operado en un quirófano, e inmediatamente Marclay introduce el fragmento de otra película en la que una mujer se desnuda tras un biombo y deja su ropa interior a la vista. Esto contrasta visiblemente con la imagen del enfermo que parece mirar la escena desde la sala de operaciones. Esta es una situación que difícilmente se produciría en la realidad, pero tampoco en la ficción, y que muestra lo artificial de la experiencia. De hecho,

Podíamos pensar que en esta transición existe una coherencia sonora por el mantenimiento de la música de fondo en los tres fragmentos, e incluso podría decirse que la coherencia también es visual, ya que en la escena de la mujer la acción se sitúa a la derecha de la imagen mientras que el joven enfermo mira en esa dirección desde la izquierda de la pantalla, pero nunca podríamos considerarla coherente desde el punto de vista de su discurso narrativo ya que ambas escenas unidas resultan ser del todo disparatadas. (Ruiz, 2021, p.74)

Otro tipo de dislocación narrativa se encuentra en el propio montaje de secuencias que no parece tener un inicio o final establecido. Estamos acostumbrados a las estructuras narrativas lineales del cine, con un inicio, un nudo y un desenlace, por lo que el espectador espera encontrarse con esas distintas fases para considerar terminada la experiencia. Sin embargo, en *The Clock* ese desenlace nunca se produce. Pero, en realidad, la obra sí tiene momentos que sugieren que el cenit o final se encuentra próximo. Marclay consigue este efecto incrementando el ritmo del cambio de escenas o subiendo el volumen del sonido. En determinados momentos, el ritmo se ve incrementado y parece que se va a producir algún tipo de desenlace, pero, en unos instantes el efecto se disuelve y retorna a su monotonía. Esto suele ocurrir especialmente antes de los cambios de hora. Así, al acercarse a la medianoche, en una secuencia de *El gran despilfarro*, Richard Pryor es advertido de que tiene dos minutos para terminar lo que está haciendo. Tras esta advertencia Marclay introduce muchos planos cortos de distintos relojes lo que aumenta la sensación de angustia y ansiedad. Distintas secuencias se empiezan a suceder en las que se incluyen distintas cuentas a atrás, y los personajes miran algún reloj. A las doce en punto de la noche Orson Welles es apuñalado en la película de 1946 *El extraño* mientras suenan las campanas de un reloj marcando la medianoche. Alguien apaga un interruptor, y el Big Ben salta por los aires en la película *V de Vendetta*. Pero, finalmente todo vuelve a su ritmo calmado, y Marclay incluye la imagen del Big Ben intacto a través de las noticias de la televisión de la película *El cuarto Protocolo*, sugiriendo que todo hubiera sido un sueño.

Sin embargo, a pesar de estas disonancias temporales incluidas en *The Clock* las acciones se desarrollan en horarios compatibles con la vida real. A primera hora de la mañana los personajes están en la cama, se visten, desayunan y después se van al trabajo. A la hora del almuerzo estos hacen la comida, y otros comen en diversos lugares. Por la tarde, muchos salen del trabajo o el colegio y se van a casa para allí cenar en familia. De modo que, a lo largo de la película se van repitiendo una serie de acciones estandarizadas que abarcan el día y la noche, momento en el que las escenas de personas metiéndose en la cama e incluso soñando son las más frecuentes. Por tanto,

[e]l horario de las acciones representadas se corresponde con el de las que se realizan en la vida real, haciendo que las secuencias de películas de las que Marclay se apropia adquieran una temporalidad realista y representen una especie de existencia paralela, superando todos los tropos y recursos cinematográficos utilizados generalmente para representar el paso del tiempo. El tiempo de la película se convierte en el tiempo de la vida. (Ruiz, 2021, p.76)

2.5. Anacronismos rápidos, lentos, retardos y bucles temporales

Otro tipo de dislocación visual se produce porque las propias imágenes de cine seleccionadas nos llevan a desplazarnos en el tiempo y el espacio hacia adelante y hacia atrás, provocando saltos anacrónicos. Es el caso de escenas donde vemos actores que con unas secuencias de separación parecen envejecer o rejuvenecer de golpe, o escenas que nos sumergen en ambientes característicos de un periodo histórico del tiempo determinado para al segundo siguiente viajar atrás o adelante en el tiempo. Un ejemplo lo encontramos en el fragmento de la escena de la película *Los 400 golpes* donde en blanco y negro un joven corre por la playa pareciendo que este persigue a la joven actriz de la película *El Piano*. Y aunque ambos personajes parecen compartir el tiempo y la sensación de libertad que les produce correr a la orilla del mar, en esa realidad-ficticia paralela les separan kilómetros de distancia y años de diferencia en sus ambientaciones. Este salto anacrónico que se hace evidente principalmente por el cambio de imagen del blanco y negro al color, pero también por la diferente vestimenta de los jóvenes. Respecto al rápido envejecimiento o rejuvenecimiento de los actores también hay múltiples ejemplos. Es, por ejemplo, el caso del actor Jack Nicholson que en menos de una hora es capaz de rejuvenecer 32 años, volver a

rejuvenecer y viceversa. Este efecto también es notorio en el caso del actor Michael Caine que envejece treinta y cinco años en menos de una hora y vuelve a rejuvenecer catorce años minutos después.

Por tanto, en *The Clock* se producen dos categorías o tipologías diferentes de anacronismos: “unos que se producen de forma muy rápida y ágil en apenas unos fotogramas, y otros que se dilatan más en el tiempo. Cada uno de ellos produce un efecto de distinta intensidad en el espectador” (Ruiz, 2021, p.78). En el caso de los rápidos se produce una constatación abrupta de la ruptura de la linealidad temporal hegemónica y, por tanto, es más sencillo de percibir ya que no requiere mucho tiempo de visionado. Sin embargo, los anacronismos lentos o dilatados, al producirse con muchas horas de diferencia hacen que su percepción sea menos probable, ya que para ello es necesario que el espectador sea capaz de permanecer visionando la obra durante muchas horas seguidas sin moverse de su sillón. Esto implica que, en este caso, la efectividad de este mecanismo narrativo sea mucho más sutil y menos contundente, pero a pesar de ello, un espectador atento y comprometido podría llegar a advertirlo. De cualquier modo, en ambos casos, Marclay utiliza el recurso del anacronismo para, a partir de él, generar una experiencia heterocrónica y multirrítmica. Esta heterocronía contribuye a articular la textura multitemporal de nuestro mundo cultural, donde pasado se mezcla con presente, así como con otros pasados y futuros posibles, por lo que nuestra comprensión y experimentación de esta multitemporalidad pasa a ser una necesidad política (Bal, 2008, p.36). Una muestra clara de esta experimentación multitemporal la encontramos durante los diez minutos de proyección en los que Marclay va intercalando en la obra fragmentos de la película en blanco y negro *Quiero vivir* de 1959, cuya actriz principal es llevada a una cámara de gas para su ejecución delante de técnicos y espectadores. El tiempo parece transcurrir más lentamente de lo normal en esta secuencia. La espera se hace larga para la mujer que espera ser ejecutada, pero también para el espectador. Sin embargo, Marclay intercala estos fragmentos con otros que parecen ofrecer desenlaces y ritmos temporales diferentes y alternativos, aumentando y disminuyendo la tensión dramática del momento. Y es que, como indica Velasco, cada película tiene su propia gramática temporal, y Marclay normalmente nos ofrece suficiente fragmento de una película para revelar su velocidad o ritmo particular. Al encadenar esta panoplia de tiempos irracionales de acuerdo con un tempo racional, hace sobresaliente la idiosincrasia del tiempo de la película (2012, p. 201).

3. Conclusión

El tiempo lineal es irreversible, pero el medio cinematográfico nos permite desplazarnos a distintos lugares y épocas a través de la imagen, movernos hacia atrás y adelante en el tiempo, rompiendo con su inquebrantable invariabilidad. Además, gracias a este medio y a la instalación artística, la obra *The Clock* de Marclay consigue ir más allá y logrando que el tiempo nos acompañe a través de todos los espacios alternativos que nos ofrece la obra. Se trata de romper nuestras formas rutinarias de mirar que en realidad nos impiden ver. A través de apelaciones afectivas que involucran al cuerpo del espectador, el cine se vuelve capaz de establecer un movimiento ininterrumpido que aumenta la conciencia de nuestro lugar en el mundo. Nos enfrentamos a un tiempo único y monocrónico que deriva del actual proceso de globalización en el que vivimos, en el que el régimen temporal vigente tiende hacia una supresión de la pluralidad del tiempo. Una pluralidad que como indica Miguel Ángel Hernández “es connatural a lo humano” (2008, p. 10). De ahí la importancia del papel del arte en la actualidad.

The Clock produce una paradoja en la experiencia temporal del reloj. Así como ocurre con los vídeos parpadeantes de las primeras vanguardias, el ritmo de los intervalos que convergen a las pulsaciones ligadas al cuerpo se presenta como un tiempo dislocado con un carácter aleatorio que no pertenece a la narración. El intervalo que se repite, su ruptura dislocada trabaja con puros elementos audiovisuales y una forma vacía del tiempo. Sin embargo, a partir de los fragmentos de la imagen que muestran el tiempo dislocado, la repetición del recuerdo y la incómoda interrupción del pasado evoca una cierta continuación en la tensión creada por la discontinuidad. El motor sensoriomotor del funcionamiento de la imagen en movimiento en el cine clásico se sostiene y se separa de la imagen-tiempo, exponiendo al espectador a elementos audiovisuales puros y estallidos rítmicos. Como resultado, el espectador siente y lee el reloj de manera diferente según sus propios recuerdos, fragmentos inconscientes automáticamente intervienen en sus recuerdos y el tiempo pasa en constante repetición debido a la constante divergencia entre el pasado y el presente. Se reconoce que las huellas borradas de la imagen previamente desaparecida se construyen como un texto superpuesto.

El tiempo no puede representarse por sí mismo y su sensación tangible es algo que está suspendido en el presente. En tal sentido, podemos establecer que la imagen del tiempo proviene de la resonancia entre las capas de recuerdos pasados y presentes. Como un texto de archivo de múltiples capas *The Clock* evoca implícitamente una forma vacía que abarca el infinito en lo finito a través de su constante neutralización y su naturaleza teórica. La dualización no solo se entrelaza con el tiempo real fuera de la galería, sino que también se pliega y se despliega dentro y fuera de la forma de la película, lo que es causado por las grietas en la pantalla. *The Clock* muestra la discontinuidad en la continuidad y la continuidad hecha de discontinuidad, y en consecuencia abarca el infinito en la finitud. El presente y el pasado divergen simultáneamente en cada momento. Como un espejo de espejos ilusionistas, un texto en capas de un texto en capas se despliega sin cesar y simultáneamente, e incluso en medio de tal repetición produce una imagen de tiempo que se siente en algún momento al final de la duración. Por tanto, *The*

Clock funciona como una construcción recursiva del tiempo que produce su propia forma. Una construcción que tiene la oportunidad de abarcar el infinito a través del formato de archivo, y posibilita la contemplación de la representación del cine a través del cine y del arte a través del arte. Las escenas apropiadas de las películas son asociaciones que se repiten automática y continuamente en situaciones similares, y activan la memoria con una fantasmalidad cinematográfica que evoca y oculta una realidad que se repite continuamente sugiriendo el poder del montaje para evocar recuerdos e imágenes ausentes en el cine.

Con *The Clock*, Marclay logra generar una reflexión sobre el poder del tiempo, su elasticidad y duración. Y todo ello lo plantea como una especie de juego visual. Es una ilusión que nos hace creer que somos capaces de dominar el tiempo pero que, finalmente, nos devuelve a una realidad en la que el tiempo del reloj nos domina a nosotros. “Aquí el artista actúa como un conector de tiempos como un montador de regímenes temporales distintos que, por montaje o colisión, activan posibilidades de experiencia que aún no habían sido contempladas” (Hernández-Navarro, 2017, p. 51).

Referencias

- Anaszkiewicz, P. (2016). La videoinstalación, los tiempos no lineales, y el flujo de la conciencia. *Revista Inventio*, 12(28), 53-57. <https://bit.ly/3aKU0yw>
- Bal, M. (2008). *2Move. Video art + Migration*. Cendeac.
- Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Akal. Estudios Visuales.
- Bal, M. (2017). El tiempo que se toma. Contranarrativas. *Revista de estudios visuales*, (0), 8-21.
- Deleuze, G. (1988). *Diferencia y repetición* (A. Cardín, Trad.). Júcar. (Obra original publicada en 1969).
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson y R. Galeta, Trad.). The Athlone Press. (Obra original publicada en 1985).
- Groys, B. (2008). Topology of contemporary art. En O. Enwezor, N. Condee y T. Simth (Eds.), *Antinomies of art and culture. Modernity, Postmodernity and contemporaneity* (pp.71-80). Duke University Press. <https://bit.ly/3aGKfN0>
- Guardiola, I. (2016). El found footage audiovisual como interfaz dialéctica y alegórica. En T. Martínez y J.L. Marzo (Eds.), *Interface Politics. 1st International Conference 2016* (pp.133-153) Publicaciones Gredits.
- Hernández-Navarro, M.A. (2008). *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Cendeac.
- Hernández-Navarro, M.A. (2017). Contratiempos de arte contemporáneo. *Contranarrativas. Revista de Estudios visuales*, (0), 44-53.
- Molina, S. (2018). TheClock de Chistian Marclay: en torno a los sistemas de orientación, alteración y medida del tiempo. *Aisthesis*, (64), 161-178. <https://bit.ly/3uThweE>
- Sasso, R. y Villani, A. (2003). *Le vocabulaire de Gilles Deleuze. Les Cahiers de Noesis*, 3. Centre de Recherches d' Histoire des Idées.
- Rodowick, D.N. (1994). *The Crisis of Political Modernism: Criticism and Ideology in Contemporary Film Theory*. University of California Press.
- Rodowick, D.N. (1997). *Gilles Deleuze's Time Machine*. Duke University Press.
- Ruiz, M.L. (2021). *Tiempos instalados. Análisis de los comportamientos heterocrónicos y anacrónicos en las instalaciones de arte sociopolíticas contemporáneas (1989-2019)*. [Tesis doctoral]. Universidad de Murcia, Murcia.
- Russell, C. (2018). *Archiveology: Walter Benjamin and Archival Film Practices*. Duke University Press.
- Smith, T. (2016). *The Contemporary Condition. The Contemporary Composition*. Sternberg Press.
- Van Alphen, E. (2019). Explosiones de información, implosiones de significado y descarga de afecto (N. Tracetta, Trad.). En N. Tracetta y I. Depetris (Comps.), *Afectos, historia y cultura visual. Una aproximación indisciplinada* (pp.55-71). Prometeo. (Obra original publicada en 2013).
- Velasco, D. (2012). Close up: Borrowed Time. Christian Marclay's The Clock. *Artforum international*, 8(2), 200-201.
- Zalewski, D. (2012). The Hours: How Christian Marclay created the ultimate digital mosaic. *The New Yorker*, 12, 50-63