

**El decantamiento y alteración del tiempo en los universos paralelos  
del séptimo arte**

The Decantation and Alteration of Time in the Parallel Universes of  
the Seventh Art

A decantação e alteração do tempo nos universos paralelos  
da sétima arte

Luis Alfonso Briceño Montilla

DOI 10.15517/h.v15i1.57350



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons  
Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada

## El decantamiento y alteración del tiempo en los universos paralelos del séptimo arte

### The Decantation and Alteration of Time in the Parallel Universes of the Seventh Art

### A decantação e alteração do tempo nos universos paralelos da sétima arte

**Luis Alfonso Briceño Montilla<sup>1</sup>**

Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt  
Trujillo, Venezuela

✉ ciudadbohemia1@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0001-6713-1070>

**Fecha de recepción:** 16 de noviembre de 2023

**Fecha de aprobación:** 17 de octubre de 2024

#### Resumen

El tiempo como categoría de estudio ha sido aplicado a campos de la vida social, laboral e individual. A su vez, es considerado un dispositivo de control, reglamentación y ordenación que particularmente ha consolidado a la modernidad y nuestro presente. Así, el objetivo del presente ensayo gira en torno a interpretar el tiempo dentro de las dimensiones del séptimo arte, el fenómeno de la hiperconectividad y la construcción de mundos paralelos. Nuestra metodología se centrará en el análisis crítico del discurso y el campo de la semiótica. En cuanto a las reflexiones finales, planteamos un más allá de la huida hacia una política del instante y la importancia de un tiempo rítmico.

**Palabras clave:** cine, tecnología de la información, revolución tecnológica

#### Abstract

Time as a category of study has been applied to fields of social, work and individual life. At the same time, it is considered a control, regulation and organization device that has particularly consolidated modernity and our present. Thus, the objective of this essay revolves around interpreting time within the dimensions of the seventh art, the phenomenon of hyperconnectivity

---

<sup>1</sup> Doctor en Educación, Universidad Nacional Experimental Rafael Maria Baralt, Venezuela.

and the construction of parallel worlds. Our methodology will focus on critical discourse analysis and the field of semiotics. As for the final reflections, we propose a ‘beyond the escape’ towards a politics of the moment and the importance of a rhythmic time.

**Keywords:** cinema, information technology, technological revolution

## Resumo

O tempo como categoria de estudo tem sido aplicado aos campos da vida social, profissional e individual. Ao mesmo tempo, é considerado um dispositivo de controle, regulação e organização que consolidou particularmente a modernidade e o nosso presente. Assim, o objetivo deste ensaio gira em torno da interpretação do tempo nas dimensões da sétima arte, do fenômeno da hiperconectividade e da construção de mundos paralelos. Nossa metodologia se concentrará na análise crítica do discurso e no campo da semiótica. Quanto às reflexões finais, propomos um além da fuga para uma política do momento e a importância de um tempo rítmico.

**Palavras chave:** cinema, tecnologia da informação, revolução tecnológica

## 1. Introducción

El concepto de tiempo es una piedra angular para efectos de lo que aquí se expone. Esto, debido a su carácter ponderativo, cuantitativo o de medición, precisa una importancia que ha dado forma al actual mundo o modelo económico, político, mediático y social conocido como periodo de la modernidad, luego modernidad tardía y, por último, posmodernidad. El reconocido historiador y filósofo [Lewis Mumford \(1992\)](#) pone al descubierto el tránsito histórico y la aparición del tiempo como categoría y dispositivo al servicio de las clases dominantes. Así, [Mumford \(1992\)](#) afirma que “la aplicación de métodos cuantitativos de pensamiento al estudio de la naturaleza tuvo su primera manifestación en la medida regular del tiempo; y el nuevo concepto mecánico del tiempo surgió en parte de la rutina del monasterio” (p. 15). Con esto, el tiempo comenzaba a producir un ordenamiento de la vida ritual, espiritual y material en términos del hacer y el reflexionar.

Visto de este modo, la noción de tiempo luego se extendería y aplicaría a planos como el de la vida social, laboral e individual, regulando las jornadas laborales y organizando a las comunidades en torno a su esencia cuantificable que culminaría dando lugar a la ya mencionada vida moderna. Por otro lado, [Ros \(2012\)](#) se refiere a un enfoque sobre el tiempo, a través de Barbour, al señalar que este último emplaza a la idea de Einstein, quien lo unifica junto al espacio dentro de cuatro dimensiones y una única unidad. Por lo tanto, Barbour afirma que, invirtiendo la premisa de Einstein, el resultado del nuevo planteamiento señalaría que: “es el cambio lo que proporciona

la ilusión del tiempo” (citado en Ros, 2012, p. 512), y a su vez lo denomina a través de Parménides como los “ahoras”. Esos “ahoras” se relacionan con la mismidad y la universalidad unidas como un todo, sin perder la singularidad.

Similarmente, esto recuerda a la concepción de los pueblos originarios en la figura del *Jefe Seattle* (s.f.), quien dijo: “El hombre no ha tejido la red que es la vida, solo es un hilo más de la trama. Lo que hace con la trama se lo está haciendo a sí mismo” (párr. 10). Tal integración desde la sabiduría originaria remite a la noción de integralidad y univocidad, siendo hebra (singularidad) y, al mismo tiempo, parte de una gran red o conjunto de hebras entrelazadas (universalidad). Asimismo, Ros (2012) nos revela dos escenarios que vislumbran nuestra relación con el tiempo al afirmar que:

Nuestro sentido del tiempo social y personal se ha transformado y se ha reconstruido en las muchas revoluciones habidas... Pero, una y otra vez, el tiempo (tanto cósmico como humano) ha cambiado de maneras que todavía no hemos logrado comprender del todo. (pp. 14-15)

Tanto las revoluciones, la cosmología, la cultura, el hombre y el tiempo emanan una relación que ha sido el producto de diversas transformaciones que el mismo autor advierte a través del gran estallido y el origen cósmico para luego sentenciar a este –el estallido– como muerto e interpelar sobre lo que vendrá y qué lo sustituirá. En la medida en que nos aproximamos a un nuevo estadio de revolución cuántica que nos advierte de una especie de nueva relación espacio-tiempo, nos acercamos a una de las ideas esenciales de Ros (2012) entre la cosmología, la revolución, la sociedad y nuestra relación con el tiempo. Precisamente, esto es producto del momento histórico y evolutivo técnico a puertas de un gran cambio o tránsito.

Burdick (2018) explica, a través de diversas teorías y autores, cómo nuestra percepción del tiempo depende de la forma en que experimentamos la realidad, las impresiones y el paso por las cosas. Él mismo, a través del psicólogo Wearden, afirma que no existe un órgano capaz de establecer una relación bioquímica de nuestra relación corporal con el tiempo. A diferencia de la captación de sonido y luz, que sí poseen mecanismos o conjunciones biológicas para dar respuesta a las reacciones y procesos del cómo surgen, el tiempo adolece de tal dimensión corpórea o bioquímica y física. Así, Burdick (2018) señala que el tiempo se aproxima más a un proceso de medición y dice:

Lo que yo mido es la impresión que dejan en ti los fenómenos que pasan, lo que perdura una vez que han pasado: eso es lo que yo mido como una realidad presente, no las cosas que pasaron para que pudiera formarse la impresión. La impresión misma es lo que mido cuando mido los intervalos de tiempo. (p. 301)

Tal impresión, como un proceso de medición, presupone la importancia, determinación o vaguedad con la cual se establecen las relaciones de perdurabilidad y perecedero, puesto que la memoria, la velocidad, la ralentización y la propia impresión-medición parten desde la mismidad

y sus niveles de preponderancia, fijación o desplazamientos; el tiempo se relativiza de acuerdo con las realidades, contextos e inmersiones interactivas como el ciberespacio. Esta inmersión dependerá de los hechos y las relaciones que cada uno establece con este.

Ahora bien, la *hiperconectividad* (exceso de conectividad) es un fenómeno relacionado entre el ciberuniverso o mundo digital y el mundo real como parte de un modo de hibridación producido por las tecnologías de la información, la sociedad y los dispositivos inteligentes. En este sentido, Han (2015) afirma que: “el proceso de globalización, acelerado a través de las nuevas tecnologías, elimina la distancia en el espacio cultural ... Los espacios culturales se superponen y se atraviesan. La pérdida de los límites también rige el tiempo” (p. 11). Por lo tanto, la experimentación de este último está constreñida por la yuxtaposición, la noción de cercanía y un exceso de cultura que se define como *hipercultura*. En otras palabras, se refiere a la aproximación de diversas culturas y periodos de tiempos confluidos bajo el crisol de la *web*. En ese caso, Han asigna el lugar de lo terrenal y real en términos objetuales a la cultura como facticidad; mientras que el plano de lo hipercultural, según su óptica, conviene apuntarlo como desfactificación, producto de una especie de “no lugar” como el virtual.

Cuando nos referimos al tiempo en términos de relación espacial-territorial, la inmersión de medios informáticos como especies de nuevas somas de adicción bajo el uso de las pantallas digitales plantea un escenario de perceptibilidad mucho más complejo e imbricado producto de la creciente unión entre la realidad objetual, los dispositivos inteligentes y el ciberespacio. Dicho de otro modo, la relación del tiempo, el espacio y la territorialidad fijarán la proximidad o lejanía determinadas por la potencia vehicular informativa y la velocidad de los procesos como un impacto visto desde diversas aristas.

En este sentido, en una entrevista de Febbro (2010) a Paul Virilio, este comenta que “la velocidad instantánea conduce a la inercia... La interactividad prescinde del desplazamiento físico y de la reflexión, por consiguiente, el incremento constante de la velocidad nos llevará a la inercia” (p. 5). Precisamente, uno de los rasgos característicos de los cuales adolece el universo de la virtualidad es su falta de sostén con respecto al desplazamiento físico; ello supone un nivel de inercia que solo puede aplicar al campo de la mente. Así, el movimiento corporal queda desarticulado y supeditado por la interactividad entre “la yema de los dedos” y la inercia psíquica alineada al espacio de los procesos neurales.

Han (2022) va más allá al apuntar una nueva categoría antropológica que describe como *Phono sapiens*, el cual, al desplazar su condición de hombre manualmente activo, deposita su libertad del hacer y relación con lo real-objetual por una nueva forma de condicionamiento bajo la figura de una “libertad de la yema de los dedos”. Esto es la transfiguración de un modo de libertad aún más empobrecido. Por tal razón, el filósofo sentencia que la inactividad del *Phono sapiens*, ahora desconectado de la acción manual, solo posee la “libertad de elección”. Elegir antes que actuar se convierte en una nueva divisa que sepulta al desplazamiento físico. De esta manera, el teclear y

jugar solo intervendrán en el espacio de la virtualidad como un axioma de inacción fáctica y a su vez elección consumista. Visto así, el tiempo pasa a conjugarse como un elemento resuelto dentro de la lógica frenética del capitalismo y la producción.

Asimismo, el uso de ordenadores, la automatización y los procesos de delegación memorística modifican nuestra relación con las tecnologías y el tiempo. Carr (2014) señala dos tipos de afecciones que se derivan de la automatización y la utilidad de los computadores, entre las cuales figuran el sesgo de la automatización y la complacencia automatizada. Esta última tiene que ver con el exceso de confianza depositado en las tecnologías como extensión del cuerpo y la mente que, en ambos casos, representaría un aspecto desalentador y nocivo con consecuencias tangibles. Mientras tanto, el sesgo de la automatización se encuentra íntimamente relacionado con la complacencia en la medida en que la información, los datos, las tecnologías inteligentes y el *software* reproduzcan formas de manipulación, errores o artificiosidades en detrimento de la mente.

Al igual que Han (2022), Carr (2014) establece una coincidencia con el *Phono sapiens* al afirmar que: “la automatización tiende a hacernos pasar de ser actores a observadores. En lugar de manipular el mando, miramos la pantalla” (p. 104). Y, a pesar de no enunciar como tal una nueva categoría de *homo*, resalta el papel de espectador y ente pasivo, elevando así la pasividad o deterioro producido por ambas formas de complacencia. Un cambio de paradigma de esta magnitud presupone un nuevo tipo de interrelación, medición, proximidad y lejanía con respecto al tiempo bajo el uso de los medios informáticos. Dicho esto, no solo se acortan e integran las distancias en una suerte de caos y equilibrio, sino que también se intenta capturar la atención como un espacio de aprisionamiento.

El objetivo del presente ensayo gira en torno al análisis semiótico y discursivo enmarcado sobre las nociones del tiempo y la hiperconexión, aplicado a un conjunto de filmes. Se toman en cuenta nociones como el tiempo muerto, límbico, vital, ritual y místico; la aceleración; la hibridación entre las tecnologías inteligentes, la virtualidad y la realidad objetual; la vigilancia digital; el exceso de cultura como hipercultura en el ciberespacio; el exceso de conexión como hiperconexión; la proximidad y la lejanía; la integración y la ruptura; y la ruralidad y la urbanidad, esto es, la influencia de la materialidad y la inmaterialidad del mundo en los diversos contextos y escenarios presentados en la selección de películas. Entre las principales preguntas a modo de problematización tenemos: ¿cuál es la importancia de la percepción del tiempo en filmes donde se pueden observar su ralentización y aceleración? ¿Cómo se estima al tiempo en el universo del ciberespacio y la realidad objetual desde la perspectiva del cine? ¿Cómo influye el escenario de lo urbano y lo rural en términos de un tiempo maquinal, vital, ritual y místico?

## 2. Tiempo, objetualidad, virtualidad, aceleración, ciberespacio y séptimo arte

El tiempo carece de un ritmo ordenador. De ahí que pierda el compás.

Han (2023, p. 3)

El tiempo que ha sido despojado hasta eliminar la aceleración imposibilita formas de estabilidad introspectiva. Así, el tiempo se experimenta como una luz intermitente orientada hacia una especie de debacle que amenaza con su desaparición. La pérdida del compás es, a su vez, la disolución de una guía y la vaguedad es un rumbo sin rumbo. Por lo tanto, tal forma nos permite equiparlo en el contexto de la espectralidad y los nuevos espacios como el de la web, como una extensión de la realidad objetual, vistos en el cine. Tanto en el ciberespacio, los cibermundos o metaversos, las nociones del tiempo laberíntico son evidenciadas en filmes como *Free Guy* del director [Shawn Levy \(2021\)](#), *Demonic* del director [Neill Blomkamp \(2021\)](#), *Ready Player One* del director [Steven Spielberg \(2018\)](#) o *Total Recall* del director [Paul Verhoeven \(1990\)](#), por mencionar tan solo algunos.

En estos filmes podemos vislumbrar las dimensiones de la conjunción entre los videojuegos, la realidad objetual, la utilización de tecnologías alusivas a la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV)<sup>2</sup> ([Freire, 2024](#)), fusionadas en múltiples aspectos. El tiempo visto desde tal óptica funciona como una especie de bucle similar a la contextura de la red y su edificación bajo el modelo de nodos. [Gubern \(1996\)](#) afirma que el tiempo dentro del universo de la RV se asemeja a una especie de laberinto o espiral debido a su diseño o arquitectura nodal. La noción de temporalidad aquí es una equiparación a la pseudorealidad que bien podríamos alinear como pseudotiempo. A la par del engaño de los sistemas digitales, las interconexiones en tiempo real y el mundo de la web, se producen formas de espacios límbicos en los cuales el tiempo es devaluado gracias a la imposibilidad experiencial entre cuerpo, conciencia y topografía objetual.

Así, la RV es la simulación del mundo dentro de un conjunto de valores producidos a través de los ordenadores y la suma de codificaciones binarias. Por ello, la RV suplanta a la realidad y su topografía como una especie de usurpación o engaño. La replicación de un conjunto de paisajes artificiales erige lo que [Gubern \(1996\)](#) define como la pseudorealidad o, en el caso de [Baudrillard \(1978\)](#), hiperrealidad<sup>3</sup>. En ambas acepciones, el principio de sus axiomas radica en que sus constructos pertenecen al orden de un lenguaje matemático, lógico y racionalista como parte de una recreación abstracta y carente de las experiencias sensoriales humanas, estas últimas en términos de una relación con las cosas del mundo real o tangible.

Tanto el tiempo como la dimensión real son fracturados por medio de un modo de interacción espectral. El empobrecimiento que supone el no experimentar el mundo digital impide

---

<sup>2</sup> La realidad aumentada (RA) se refiere a los hologramas y la espectralidad que ocupa a través de la ilusión de la imagen o luz, figuras como reproducción del mundo físico y la realidad objetual, mientras que la realidad virtual (RV) se entiende como todas aquellas recreaciones y arquitecturas artificiales, digitales e informativas binarias que pertenecen al mundo de la web o el ciberespacio.

<sup>3</sup> En su texto *Cultura y Simulacro*, [Baudrillard \(1978\)](#) nos dice que la simulación del mundo y su creciente reemplazamiento sustituye a la realidad para emularla mediante procesos de sustitución y su copia, donde intervienen aspectos como el de las tecnologías informáticas. Como él mismo lo define “la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” ([Baudrillard, 1978, p. 5](#)).

un tipo de conexión con lo tangible y estable. Un ejemplo de ello sería la conexión entre dos individuos en tiempo real a través del uso de dispositivos inteligentes que, a su vez, supone la desconexión corpórea que afecta percepciones, noción de cercanía, sentidos y polifonías, debido a su carácter multidimensional.

Por tal razón, Gubern (1996) sentencia que el ciberespacio es un “no lugar” sin extensiones, un espacio conceptual, mental e iconizado, destinado a la experiencia en términos de penetración ilusoria dentro de un territorio infoográfico que nos confina hacia la imagen. Tal cambio supone la naturalización con la que las producciones cinematográficas erigen un nuevo espacio de convivencia sin eros físico y territorialidad como sostén de la vida fáctica. Particularmente, en el filme *Ender’s Game* del director Gavin Hood (2003), se pone fin al contacto humano en planos como el bélico. La principal premisa de dicha producción es llevar a cabo luchas armadas con seres de otros planetas a través del uso de robots teledirigidos como si se tratase de un juego *online* por medio del control sobre las máquinas a través de la simulación de la guerra.

La realidad objetual es emplazada por un nuevo tipo de interactividad que suprime el contacto del hombre-cuerpo a cuerpo por la lucha entre máquinas. A la par, se producen proyectos de guerras virtuales, denominados “*war virtuality*” (González, 2022), como parte de los futuros propósitos a los que aspiran laboratorios de algunos países potencia como los Estados Unidos de América. Dichos proyectos contemplan reducir en el porvenir a cero las bajas humanas en campos de batalla, gracias al carácter evolutivo e híbrido de los conflictos bélicos por medio del uso de tecnologías inteligentes y de las simulaciones. La interacción es así la suma de construcciones binarias y lingüísticas en las que el tiempo escapa y se diluye en una especie de nada posreal. Así:

El ciberespacio no existe para ser habitado, sino para ser recorrido, es decir, comparece como un espacio transitorio y efímero ... pues la contemplación aparece reemplazada por la acción (o pseudoacción) ... De manera que tienden a confundirse los roles del espectador, del actor y del autor, en un universo continuo y tridimensional que ha abolido definitivamente la discontinuidad. (Gubern, 1996, pp. 167-171)

La discontinuidad deviene en un espacio límbico y laberíntico. Las fragmentaciones del ciberespacio son escenas de transición que no permiten una experiencia estable. Todo se reduce al factor navegación entre sucesos y topografías digitales que aparecen de la misma forma que desaparecen. La perceptualidad es un fenómeno que se experimenta bajo una especie de caos informativo. El tsunami de datos deviene en alteraciones perceptuales y el tiempo se reduce a una especie de enganchamiento que a su vez lo destruye. Se torna así en un tipo de adicción que desplaza la atención por la dopamina del estímulo y los sobre estímulos.

La tridimensionalidad subvierte a la realidad o la materialidad del mundo. Al igual que la transfiguración del tiempo, el sujeto-red o la simulación de la existencia es un centro que se mueve por las dimensiones recreadas en la RV. La movilidad es solamente una ilusión y el tiempo un espacio de navegaciones. No existe una circulación de ese “yo digital” en términos reales, solo se

producen dimensiones subjetivas mediadas por el torrente de informaciones, las autopistas de la información, los diferentes estadios psíquicos de los interconectados y sus formas perceptuales acortadas por la precaria acción de las yemas de los dedos. La temporalidad es más bien un medio de disrupción efímero gracias a la aceleración de los procesos mentales, la fragmentación y la desarticulación bajo una constante conexión con el mundo virtual. La velocidad impera en el universo de la web y los datos son la consecuencia de una sobreproducción informativa degenerativa.

Para Han (2015) “la aceleración actual tiene su causa en la incapacidad general para acabar y concluir. El tiempo aprieta porque nunca se acaba, nada concluye porque no se rige por ninguna gravitación” (p. 14). De este modo, el tiempo pierde su capacidad de estabilidad y la aceleración lo subvierte hasta hacerlo polvo. Es un tiempo que no se puede habitar. Las experiencias reales con el mundo objetual y la durabilidad no son parte de una especie de naturaleza del universo del ciberespacio. No existe posibilidad para experimentar la estabilidad producto de una constante fluidez. En ese sentido, la *web* se asemeja topográficamente a un continuo de mares y laberintos que culmina por eclipsar o devaluar la noción de un tiempo estable:

Cuando el tiempo pierde el ritmo, cuando fluye a lo abierto sin detenerse sin rumbo alguno, desaparece también cualquier *tiempo apropiado o bueno...* El tiempo justo o el momento oportuno solo surgen en el marco de una tensión temporal en un tiempo guiado. En cambio, en un tiempo atomizado, todos los momentos son iguales entre sí. No hay nada que distinga un momento del otro. (Han. 2015, pp. 14-16)

Descontextualizando a Han (2015), quien relaciona el tiempo y destiempo con la muerte de Nietzsche, su noción nos permite elevarla o recontextualizarla en los espacios de la *web* como un tiempo sin ritmo. El carácter abierto del ciberespacio hace que su rumbo esté arrojado a la dinámica de redes, discontinuidades binarias y circulación permanente. Los modelos del ciberespacio hacen que perfiles, navegaciones y modelaciones algorítmicas emerjan como espacios de encierro que, a su vez, concluyen como tiempo límbico. La igualdad se construye con base en la dinámica de implantaciones conductuales y formas de comunicación lingüísticas y poslingüísticas como la visualización de noticias, memes y preferencias producidas por dichas arquitecturas digitales. En otras palabras, el tiempo se convierte en una mecánica de actividades arrojadas a modos de fenecimiento psíquico y tiempo interfecto.

Una forma de tiempo muerto la podríamos equiparar con un extraordinario filme titulado *Ellos viven* del director John Carpenter (1988); allí podemos evidenciar cómo se desnuda a la sociedad del consumismo y los mecanismos simbólicos o propagandísticos para mantener adormecidos a la población. El control de la sociedad mediante la vía psíquica, material y simbólica, hacen del tiempo un factor u objeto de distracción y asedio permanente. No solo se mata a este, sino que además es triturado bajo una instauración de actividades laborales y entretenimientos basados en la mecanicidad de la vida urbana, el aliento hacia el consumo y los artilugios comunicacionales. Aunque los seres vivos biológicamente solo existen en

el filme como autómatas aletargados, la desaparición de un tiempo vital se consume debido a la imposibilidad utópica de los principales actores para ejercer su autonomía más allá del modelo económico imperante.

Algunos personajes luchan con su capacidad para ver más allá de la manipulación impuesta por la propaganda. Se producen diferencias en las cuales las nociones del tiempo constituyen variaciones existenciales. Mientras unos duermen en el mayor de los desvaríos de la vida consumista, otros pocos advierten un modo de externalidad e interioridad controlada por seres alienígenos o grupos de élites. Por lo tanto, las luchas y los conflictos se remiten en distintos planos de supresión y liberación. Allí impera el carácter aletargador y temporal manifiesto en la propuesta cinematográfica de [Carpenter \(1988\)](#) como tiempo muerto que se impone a fuerza de explotación y entretenimiento.

### 3. Metodología

El propósito de analizar diversos filmes dentro de conceptos o enfoques como ‘tiempo’ e ‘hiperconectividad’ nos permite establecer una línea discursiva entre diferentes campos de conocimiento. Desde el séptimo arte, la Antropología, la Filosofía, la Historia, la Psicología hasta la Neurología, por tan solo mencionar algunas, se amalgaman y contribuyen a proporcionarnos las bases para desarrollar los distintos abordajes que directores e intérpretes ejecutan en sus distintos contextos y dimensiones latitudinales, culturales y sociales en las expresiones cinematográficas. Por lo tanto, los perfiles de los filmes reflejan distintas facetas en las cuales se enmarcan nociones como aceleración, ralentización, lentitud, urbanidad, ruralidad, aspectos tecnológicos, ciberespacio y realidad objetual, vistos en los discursos narrativos y audiovisuales propuestos en tales producciones.

Entre la principal selección de películas tenemos a [Matrix](#) de las directoras [Lana Wachowski y Lilly Wachowski \(1999\)](#), donde estableceremos una línea discursiva entre tiempo acelerado y ralentizado; [Todo a la vez en todas partes](#) de los directores [Daniel Kwan y Daniel Scheinert \(2022\)](#), filme en el cual analizaremos la noción de tiempo como hipertiempos (tiempo yuxtapuesto y explotado en todas partes al mismo tiempo en el ciberespacio), basados en el concepto de *hipercultura* propuesto por el filósofo coreano Byung Chul Han; y [Enemigo público](#) del director [Tony Scott \(1998\)](#), para reflejar una especie de captura de un tiempo rastreado, medible y cuantificable, producto de la evolución tecnológica.

Por otro lado, tomaremos diversos filmes de Woody Allen, donde podremos evidenciar las nociones de *urbanidad, ruralidad y tiempo maquinal*; el filme [Cerezos en flor](#) de la directora [Doris Dörrie \(2008\)](#) nos aportará un complemento o extensión de lo anterior en forma comparativa, ya que edifica, entre una ciudad apacible y las urbes de Japón, la diferencia entre el tiempo vital y el tiempo frenético o maquinal; luego, en [Primavera, verano, otoño, invierno... y primavera](#), del director coreano [Kim Ki-duk \(2003\)](#), apuntaremos hacia la búsqueda del tiempo como ritual de estabilidad y el tiempo como dolor; y por último, cerraremos con diversos filmes del director Andrei Tarkovski como una oda hacia el tiempo de la lentitud.

En cuanto al método, nos centraremos en el análisis semiótico a través de [Madrid \(2005\)](#), quien se refiere a tres elementos entre los cuales figuran la significación, la comunicación y la cultura, mediante la que explica cómo se construyen convencionalmente formas discursivas que dan pie a la comprensión de contextos, símbolos y acciones, matizadas en descripciones como composiciones pictóricas del siglo XVI, una moneda de plata (denario) con distintos símbolos alusivos a la época romana, y acciones conductuales por medio del discurso entre un médico y paciente a modo de ejemplificación. Esto es para dar sentido a un conjunto de operaciones de corte comunicativo.

Lo anterior nos permite recurrir a las múltiples manifestaciones que se derivan del discurso cinematográfico, puesto que el análisis se centra en los discursos, los contextos, los gestos y todo aquello contenido en la imagen, las palabras, los signos, los gestos, entre otros aspectos. [Madrid \(2005\)](#) dice, por ejemplo, que “la finalidad de la semiótica es estudiar todos los procesos culturales, es decir, todos aquellos en los que entran en juego agentes humanos que se ponen en contacto sirviéndose de convenciones sociales” (p. 135), entendiendo que el séptimo arte como proceso produce modos de significación, códigos, sistemas, hipercódigos, función semiótica y canales por los cuales circulan formas de generación de la cultura. Por otro lado, recurrimos al Análisis Crítico del Discurso (ACD) como rama y posibilidad para ejercer activamente una postura crítica similar a la esencia de la disciplina. En este sentido, [van Dijk \(1999\)](#) señala que:

La perspectiva del ACD requiere una aproximación “funcional” que vaya más allá de los límites de la frase, y más allá de la acción y de la interacción, y que intente explicar el uso del lenguaje y del discurso también en los términos más extensos de estructuras, procesos y constreñimientos sociales, políticos, culturales e históricos. (p. 3)

Particularmente, el séptimo arte como un elemento cultural e histórico nos permite indagar en clave crítica, dimensiones en las que abordaremos los campos antes señalados, como Antropología, Filosofía, Psicología, Historia y Neurología, para dar sentido teórico, semiótico y discursivo a los distintos planteamientos narrados a través del discurso cinematográfico. Dado que el mismo [van Dijk \(1999\)](#) enumera elementos como que “el discurso constituye la sociedad y la cultura. El discurso hace un trabajo ideológico. El discurso es histórico. El enlace entre el texto y la sociedad es mediato. El análisis del discurso es interpretativo y explicativo” (pp. 3-4). Dichos elementos se acoplan a las utilidades, esencias y modos en que el cine hace de todos estos aspectos sus modos de enunciación y producción.

#### 4. Matrix: del mecanicismo hacia una breve oda a la ralentización

Hoy, con tanto que hacer y un tiempo tan escaso para hacerlo, el estadounidense medio duerme por la noche noventa minutos menos que hace un siglo.

[Honoré \(s.f., p. 5\)](#)

En el universo de Matrix de las directoras [Lana Wachowski y Lilly Wachowski \(1999\)](#), podremos observar una diversidad de lecturas con respecto a un tiempo mecánico y tiempo vital ralentizado a nivel de producción. El tiempo mecánico en Matrix funge como una suerte de

paralelismo condicionado por la virtualidad, las programaciones y la figura de un gran creador origen. La Matrix es así una edificación que contempla un mundo funcional casi perfectamente acoplado, pero que es amenazado por las singularidades o imperfecciones del sistema.

Esto hace del tiempo un mecanismo de alienación versus el habitar consciente. En otras palabras, la población se convierte en una masa sinérgica, mientras figuras como Morpheus, Neo, Trinity y su legión de programadores representan un aparente grupo de diferencias o discontinuidades del modelo. Se produce una polaridad entre seres conscientes y despiertos contra los millones de programados que se encuentran sumergidos en la cotidianidad de lo trivial-laboral.

En este sentido, se evidencia un estadio que se desarrolla entre la realidad objetual y la virtualidad bajo un sistema que intenta aniquilar todo rasgo de diferencia o desperfecto mecánico, considerado como tales a quienes no encuadran con los valores dominantes. Lo mecánico disputa a lo singular. La Matrix es entonces un “no lugar” y a su vez un lugar físico organizado bajo una estructura de jerarquización, desde los que logran posicionarse “fuera” de ella hasta los que se encuentran sumergidos. Sin embargo, ese “no lugar” se puede dimensionar y redimensionar dentro de los límites de la psique y las realidades objetuales.

Se presentan múltiples escenarios donde el tiempo se relativiza. Cuando se ralentiza, presenta rasgos como la perceptualidad aumentada de seres humanos como Neo en combate. La alteración de este nos hace suponer que el estar “fuera” de la Matrix se podría interpretar como un estado de elevación de la conciencia. La diferencia y esencia del filme estriba en la concepción o modelación de las masas frente a estos pequeños grupos de figuras atópicas y su relación con el tiempo y la libertad de elección-acción.

Para Han (2022), “la mano es el órgano de la libertad y la acción ... quien actúa rompe con lo que existe y pone en el mundo algo nuevo. Algo completamente diferente. Para ello debe vencer una resistencia” (p. 20). Esa elección y acción de los no programados vence la resistencia y busca, a través de la lucha, la razón de la existencia y la singularidad de la cual gozan. A diferencia de ellos, el resto solo puede elegir dentro de los confines y espacios a los cuales se encuentran supeditados. En todo caso, son dos formas tensionales en las que el tiempo dista en sus concepciones de vida, celeridad, lentitud, libertad y elección. En ese caso:

La fragmentación del tiempo va acompañada de una masificación y una homogeneidad cada vez mayores. La existencia propia, el individuo en sentido estricto, dificulta el buen funcionamiento del «se», es decir, de la masa ... El tiempo se precipita como una avalancha porque ya no cuenta con ningún *sostén* en su interior. (Han. 2015, pp. 16-17)

Han (2015) incluso sepulta al fenómeno de la aceleración sin aceleración. Es decir, la aceleración constriñe, pero al mismo tiempo carece de direcciones. La unidireccionalidad, o

el desembocamiento laberíntico para el caso del paralelismo de la RV y el espacio de lo físico o tangible, carece de referencialidades. Esto repercute sobre aspectos como la verdad, el consumo y la desvinculación de un modo de desconexión paradójicamente de los interconectados. Por ende, la noción de hibridación entre temporalidad virtual y objetualidad o mundo real es una ilusión de precipitaciones; la verdad carece del tiempo necesario para su fundación.

Por otro lado, en el filme observamos una poderosa imagen bajo las icónicas escenas en las cuales el tiempo es ralentizado y casi detenido, como la famosa escena en la que Neo esquiva las balas y los movimientos se realizan en cámara lenta, lo cual funda un momento potente de captación para la memoria. El impacto de dicho efecto es una marca distintiva que determina una relación tiempo, espacio y retentiva. Por lo tanto, parece emplazarse al tiempo corriente de la realidad objetual en una dimensión que elogia o guiña a la lentitud. Es un tercer tiempo, por así decirlo, en el cual se origina una dimensión contemplativa del espectador sobre aquellas imágenes que van siendo registradas bajo un mayor grado de profundidad y lentitud.

Contrario a la lentitud, como demuestran algunos autores sobre la decadencia de la atención, debido a la aparición de medios informáticos, se ha producido la precipitación de la pérdida de atención. Según [Hari \(2023\)](#), “el incremento en el volumen de la información es lo que crea la sensación de que el mundo está acelerando” (p. 36). Y el autor añade que la velocidad produce un estado de placer que luego se traduce en agotamiento, pérdida de la profundidad y, por ende, las dimensiones en diversas aristas, ya que estas últimas requieren de un tiempo para la reflexión y la estabilidad en diversos planos como el psicológico. En otras palabras, se produce una atrofia.

Por tal razón, en contrasentido y basados en el filme, estimamos que, si se subvirtiera la ralentización por la aceleración, probablemente el impacto y la capacidad de retención sobre dicha escena no tendrían el mismo efecto o la misma importancia, trascendencia o impacto sobre la memoria, debido a la aminoración temporal contemplativa. Por ende, los contrastes entre lentitud y rapidez fundan distintas fases de experimentación entre el orden y la estabilidad versus la aceleración y la quietud, basados en la premisa del declive de la atención.

Por consiguiente, las posteriores acciones desembocadas en frenetismo y persecuciones propuestas en el filme se ven alteradas por la potencia de lo raudo. Muy distinto al preciso momento en que ocurren estas formas de aletargamiento temporal, donde el virtuosismo de las escenas impacta hasta el punto de sellar una estética y filosofía cinematográfica que emana la ralentización. El antes y después de su impacto, podríamos decir, es direccionado a nivel de producción y formas de estilos narrativos. Finalmente, desde una perspectiva de la teoría de los *transmedia*, cabe destacar que este filme supertaquillero ha sido capaz de producir una especie de rizoma similar al concepto originario basado en el constante cambio, la participación activa y las múltiples plataformas y narraciones generadas a partir de su aparición. Debido a la amplia gama de manifestaciones generadas por la película [Matrix \(1999\)](#) como una especie de cabeza de medusa, se produjo un fenómeno que va desde la producción de videojuegos, cómics, hasta piezas de animación, las cuales configuran un universo

acorde a la teoría de los *transmedia* (Ruete, 2021). En este sentido, Romero (2024) dirá que el concepto de *transmedia* ha evolucionado hasta ensanchar un conjunto de enfoques como el de *transmedia orgánico*, *participación* y *coautoría* y la *producción transmedia* de narrativas, hasta equiparar el fenómeno con algunas de las interpretaciones unificadoras entre universos paralelos, similar a dicha teoría.

#### 4.1. La ciudad del sujeto rastreable

El exceso de comunicación e interrelación entre las cosas, los sujetos y los dispositivos inteligentes, conecta al mundo en una aparente “masa digital integrada”. Actualmente, se automatizan procesos, insertan sensores y generan arquitecturas para hacer del mundo una sociedad regida por la potencia de las tecnologías y la posibilidad de rastreo en tiempo real. La eficiencia de un modelo que hace de los humanos una especie de algoritmo ambulante nos coloca en un plano determinante a considerar. A mayor grado de tecnificación y conexión, menor grado de privacidad.

Las ciudades hiperconectadas, como resultado de la unión entre la realidad objetual y las tecnologías inteligentes, desplaza el anonimato hasta eliminarlo. Así, la explotación y exceso de tiempo, conocido como hipertiempos, es el resultado de la asignación y encauzamiento hacia la tenencia de dispositivos capaces de ubicarnos en todos lados. Un anticipo del futuro mundo es reflejado en el filme *Enemigo público* del director Tony Scott (1998). La trama gira en torno a diversos sucesos en los cuales figuran las dificultades de un matrimonio debido a la información confidencial en las manos equivocadas y los asuntos ligados a las mafias.

El personaje principal, llamado Robert Clayton Dean, se ve involucrado en una investigación que implica al FBI, un reconocido mafioso y la posesión de videos como el asesinato de un congresista. En síntesis, la triangulación de los conflictos deviene en una puesta en escena recurrente del cine de Hollywood, donde se expone el carácter persecutor sobre un fugitivo que posee cierto grado de información peligrosa para un sector del poder y, por ende, el escenario de la política.

Lo llamativo en dicho filme es el tópico centrado en un proyecto de ley relacionado con el espionaje masivo y la intervención de las telecomunicaciones en todos sus niveles como parte de una plena violación de los derechos de la privacidad sobre toda la población. Este es un elemento que, a su vez, es practicado como rastreo ciudadano para establecer una persecución en tiempo real a través del uso de tecnologías. Como lo denunciaron Assange (Europa Press, 2014) y Snowden (Alvater, 2014), el cibespionaje masivo y los avances hacia nuevas formas de totalitarismo son un hecho que actualmente está siendo llevado a cabo por Estados Unidos y grandes corporaciones privadas como las plataformas virtuales. Esto ha sido ampliado a otras naciones y sectores que se hacen eco y propiedad de grandes feudos digitales como señal de los nuevos tiempos.

En este sentido, Washington DC y Baltimore son el anticipo a las ciudades hiperconectadas y similares a las actuales y reales del gigante asiático (Canal DW Español, 2021). En el filme, el nivel de tecnificación y ubicación en tiempo real dependen solo del rastreo posibilitado por el tipo de

tecnología que posee Robert Clayton Dean como una extensión periférica que lo conecta con medios informáticos. Ello supone aun la posibilidad de liberarse de estas para efectos del filme como lo realiza para evitar los controles de geolocalización mediado por el dispositivo telefónico.

En ese marco, el filme avizora un mundo en el que la conexión a dispositivos tecnológicos posibilita el rastreo de los individuos en todo momento. La llegada del periodo de la sociedad tecnoglobalizada ha generado comunidades virtuales por medio de la red y el influjo de información que ha sido capaz de integrar al mundo y eliminar las fronteras, tornando a la geografía en un tablero de punto ubicables. En palabras de [Ayala \(2015\)](#), “en este espacio electrónico las redes, los flujos de información, el intercambio de datos, la conectividad incesante, la virtualidad o la digitalización son todos procesos con signos entrelazados, codificados e incluso multiplicados en forma hiperbólica” (p. 1). Allí radica la esencia en cuanto a la creciente hiperconectividad entre los objetos, los humanos, los dispositivos y las redes de inteligencia informática.

A medida que la hiperconectividad crece, los controles se hacen mucho más efectivos. Las ciudades se van asemejando a un tablero de cómputos ubicables. Humanos, objetos y lugares son transformados en meras unidades numéricas. El tiempo pasa a ser una extensión lógica de la dinámica de la ciudad medible, rastreable y cuantificable, borrando así algún resquicio de carácter místico; se culmina por despojar al tiempo de toda función vital, ahora suplantado por el de una ecuación más dentro del gran tablero de un mundo identificable como si se tratara de un tiempo desnudo que solo obedeciera a un modo de interrelación positivista. Es decir, se trata de un tiempo técnico para ubicar, un tiempo distinguible y un tiempo codificable.

El control, al borrar la esfera de lo privado, impone una feroz lucha en la que un individuo que desee materializar un conjunto de acciones como protestar, vacacionar o huir del tedio de las masas, se encontrará sujeto a posibles controles de actividades y vigilancia, acompañados de la capacidad para ser ubicable *de facto*, pues cualquier diferencia que le sea ajena a los intereses de las clases dominantes y su sistema de valores podría figurar como enemigo a ser aniquilado–fustigado, esto es, la elevación de un modelo de coacción y sojuzgamiento de increíbles proporciones.

#### 4.2 . Todos a la vez en todas partes: el hipertiempos de las ciudades futuras

La noción del hipertiempos entre la ciudad y la metaciudad como un entorno virtual donde se vehiculan y producen modos de interacción ciberdigital y real ([kayalacorp, s.f.](#)), similar al filme *Todo a la vez en todas partes* de los directores [Daniel Kwan y Daniel Scheinert \(2022\)](#), se ajusta a la lógica del exceso de cultura como hipercultura al ser el tiempo también una extensión de explotación mediado por las tecnologías inteligentes, las cuales hacen que este desaparezca como ritmo organizador y tiempo–hipertiempos deslocalizado. El hipertiempos, visto desde esta perspectiva, borra las fronteras del geoespacio real y la relación orgánica biológica con este. Así se une en todo momento y en todos los lugares en contextos como el de la red. El tiempo es un *plus* de dopamina y escasez; debido a la constante información que circula en los nichos digitales, es un continuo que

se explota en una nueva dimensión más abarcadora. En el caso del filme, además de hipertiempos como exceso en todos lados, su reverso es la carestía para los habitantes de tales universos paralelos. A la par:

En la yuxtaposición de lo diferente se acercan no solo diferentes lugares, sino también diferentes períodos de tiempo. La sensación de lo *hiper*, y no de lo *trans*, *inter* o *multi*, refleja de modo exacto la espacialidad de la cultura actual. Las culturas implosionan, es decir, se *aproximan* hacia una hipercultura. (Han, 2018, p. 11)

Por ello, lo hiper se equipara con la implosión de las identidades y las luchas entre ellas. El tiempo, ahora hipertiempos, también se ubica en un plano de atemporalidad y formas de rastreabilidad. Se produce toda una arquitectura que hace posible la navegación e hiperconexión en todas partes. Dicho de otro modo, la pérdida de los límites geográficos y latitudinales se borra gracias a esta paradójica unión que conecta y desconecta. De allí que el carácter explotador del sistema capitalista haga del tiempo un dispositivo de dominación como víctima de su lógica acumulativa, frenética y desorbitante. Cahuasa (2023) se refiere al fenómeno de la hipercomunicación como:

Distracciones constantes, ruidos, imágenes, notificaciones de todo tipo o mucha información por los cuatro costados... La hiperconectividad es un fenómeno que se refiere a la conexión permanente y simultánea de las personas con diversas fuentes de información, comunicación y entretenimiento, a través de dispositivos móviles, internet y redes sociales. (p. 1)

Sin embargo, tal enfoque se ajusta en la medida que los personajes del filme se encuentran limitados por la hiperconexión, de acuerdo con la perspectiva de Cahuasa (2023), como el habitar el mundo digital solo a través de interacciones posibilitadas por la información y las redes. Debido a que el planteamiento de la película eleva una complejidad en términos de viajes o teletransportaciones en los confines de lo digital y lo real, el enfoque de Cahuasa (2023) resulta insuficiente. No obstante, desde la polémica *teoría del multiverso*, podemos tomar al menos algunas premisas como una forma de dar unicidad y coherencia entre los paralelismos que muestra la historia y el conjunto de edificaciones simbólicas, lingüísticas e interactivas que se producen a través del canal virtual con el real.

De las diferentes teorías físicas, filosóficas y teológicas que contemplan universos espacialmente múltiples, universos múltiples en otras dimensiones y universos temporalmente múltiples (Ganguin, 2020), tomamos esta última noción como *multiversos temporales* para dar sentido a la idea de dos mundos en conflicto. Gracias a un recorrido histórico que categoriza al multiverso como cosmos cíclico en el tiempo, destrucción y cambios de periodo entre lo viejo y lo nuevo, entre otros aspectos, esto nos proporciona una idea en el contexto de un modelo pulsado por la amenaza de desaparición, caducidad o metamorfosis frente a la aparición producida por el ciber mundo o el nacimiento de una nueva dimensión tensionada por la elasticidad, convulsión, lucha, potencia creadora y destrucción entre ambas dimensiones, esto es, dos escenarios en conflicto como multiversos temporales. En palabras de Ganguin (2020):

Tengamos en cuenta que, como lo venimos describiendo, una serie, o un grupo, o un ensamble de universos es lo que, en fin de cuentas, constituye nuestro multiverso ... 1. Completitud: los universos deben ser completos, incluyendo la posibilidad de albergar formas de vida inteligente; 2. separación: los diferentes universos deben ser independientes y separados. Un “multiverso temporal” caracterizado, por ejemplo, por una serie cíclica de creaciones y destrucciones, como es el caso del universo de Anaximandro (si el anacronismo es tolerable) verificaría la primera condición (completitud), ya que cada nuevo universo creado, supuestamente, poseía todas las cualidades posibles. (p. 75)

Tanto el mundo real descrito en el filme como el hábitat del ciberespacio se encuentran configurados por los elementos de completitud y de separación, a pesar del discurso narrativo de hibridación presentado como una forma unificada de ambos contextos discursivos (realidad virtual y realidad objetual). El hecho que constituye la ruptura del universo interdimensional en el filme altera a la realidad y con ello se produce un cohabitar constante entre ese adentro y afuera de ambos mundos. El multiverso y la realidad objetual en paralelo son signados por un caos de luchas, peligros y dilemas de aventura salvaje. Por esta razón, la idea del tiempo unido a una especie de experiencia dual lo coloca a la par del título de la película en “un tiempo en todas partes a la vez” como consecuencia de la explotación y el frenesí entre ambos mundos y su reconfiguración como un hipertiempos.

Por último y no menos importante, el filme nos proporciona otra posible lectura sobre la inmersión en el mundo virtual desde lo real, lo cual supone, para efectos de la atención, un juego en el que la manipulación de la psique constituye una nueva droga vehiculada por los medios informáticos. Por consiguiente, Hari (2023) advierte, a través de una anécdota en la figura de la autora Sune, cómo la aparición de Zuckerberg le resultó perturbadora al ver a un salón entero sumergido en las gafas de realidad virtual mientras este observaba sin llevarlas puesta: “él era el único que se encontraba en la realidad, observándolos y sonriendo, paseándose orgulloso” (p. 37). Esto automáticamente generó una incógnita en cuanto a un futuro en el que posiblemente los condicionamientos y las sugerencias produzcan la cohabitación cada vez mayor en el ciberespacio y la captación o aprisionamiento por medio de los ordenadores y otros dispositivos similares.

#### 4.3. Woody Allen y el amor en tiempos líquidos

Una gran parte de los filmes románticos del director Woody Allen transcurren en los espacios de algunas de las ciudades norteamericanas como Manhattan o Nueva York: *Sueños de un seductor* (Ross, 1972), *La comedia sexual de una noche de verano* (Allen, 1982), *Hannah y sus hermanas* (Allen, 1986), *Delitos y faltas* (Allen, 1989) y *Maridos y mujeres* (Allen, 1992), por tan solo mencionar algunos, atraviesan los dilemas del amor contemporáneo, los embates del tiempo, los planos psíquicos convulsos y los asuntos morales duales. Tanto las infidelidades, amores fallidos, estrés laboral, alegrías, vida de ciudad, como los fracasos dibujan parte de la creación estética y narrativa habitual en Woody Allen.

Su cine corresponde con los valores de la modernidad o la sociedad contemporánea dado que gran parte de su filmografía está relacionada con las crisis de una sociedad carente de estabilidad e inserta dentro de un modelo sociopolítico y económico frenético. La ciudad como ese espacio de conocimiento y autoconocimiento nos muestra una dinámica en la cual sus propios personajes a veces parecen aturdidos por el diseño de la selva de concreto. Así, podemos advertir que la sociedad y las ciudades de Woody Allen son, en efecto, las metrópolis trastocadas por el fenómeno de la globalización, el urbanismo y la aceleración de los procesos de convivencias regidos por un sistema económico de la transnacionalidad y comercialización que no advierte descanso.

En este sentido, [Bauman \(2007\)](#) nos señala que las sociedades abiertas se encuentran expuestas a terribles miedos como la inseguridad y la vigilancia, que son parte de los estragos que producen la apertura de las fronteras, el capital líquido y el estrés de la producción informacional. Tales elementos causan múltiples mecanismos de estrangulación. Al surgir las autopistas de la información, por ejemplo, se pierde todo grado de privacidad. El mundo se conecta en una especie de esfera que carece del rasgo místico de los acontecimientos que parecían remotos como el de habitar en espacios más alejados de lo urbano a la par de la incertidumbre de la vida moderna, el desempleo, el estrés laboral o las crisis económicas, que producen un debilitamiento en las relaciones socioafectivas dentro del marco de las ciudades. Por ello, nos referimos a un modo de tiempo líquido, o bien, podría también denominarse tiempo de crisis, visto desde la perspectiva de [Bauman \(2007\)](#). En este sentido:

Los vínculos humanos se han aflojado, razón por la cual se han vuelto poco fiables y resulta difícil practicar la solidaridad ... La vida de las ciudades regresa a un estado de naturaleza caracterizado por el dominio del terror, acompañado por un miedo omnipresente ... Separar y mantener a distancia se ha convertido en la estrategia más habitual en la lucha urbana por la supervivencia. ([Bauman. 2007, pp. 39-102-105](#))

Precisamente, parte de los cuadros recreativos de Woody Allen dibujan el estrés de la vida moderna. Sus personajes adolecen de un tiempo vital o vivo, lo que los sitúa, como en el caso de [Hannah y sus hermanas \(Allen, 1986\)](#), en un tránsito entre el trabajo, el compartir de una cena, el compartir de copas o las visitas al museo. Por lo tanto, la noción de temporalidad es arrojada a los momentos de liberación o esparcimiento que el propio sistema les permite en sus horas libres. Como hemos mencionado, su espacialidad es condicionada por una especie de “tiempo líquido” que transcurre dentro de las esferas de las inseguridades y el consumo. Esta relación nos permite concatenarlo con la ingravidez o el poco sostén que posee en las sociedades capitalistas y, por supuesto, las recreaciones de Woody Allen.

Tanto las complejidades de las dimensiones materiales y las carencias de múltiples poblaciones depauperadas afectan las relaciones humanas que solapadamente son parte del vértice de las tragedias del cineasta. Y, a pesar de que solo se muestran las dimensiones psíquicas y morales en las obras de dicho director, podemos deducir que la contextualización del tiempo obedece a los axiomas

del capitalismo líquido, económico, abstracto y esquizoide, invocando esto último desde un aspecto *deleuziano*. En consecuencia, [Han \(2023\)](#) afirma que:

La existencia humana en conjunto está siendo absorbida por la actividad. Como consecuencia de ello, es posible explotarla ...

Con ello se hace desaparecer el *tiempo* realmente *libre*, que no pertenece al orden del trabajo y la producción ...

No es un *tiempo* realmente *libre*, *vivo*, sino un tiempo *muerto*. Una vida intensa hoy implica, sobre todo, más rendimiento o más consumo. (pp. 7-8)

La paradoja en las películas de Woody Allen radica en que su sátira se expresa a través de una aparente profundización en las dimensiones psicológicas y existencialistas del ser; distanciada de los estragos que el mismo sistema capitalista comprime bajo la sórdida vida sincronizada entre los artilugios de las ciudades. Es un aspecto medular si consideramos la importancia del lugar, las condiciones materiales y la vida que se desprende del universo de la objetualidad puesto que, como lo sentencia [Han \(2023\)](#), el evangelio del hoy es una vida regida por la demanda de la producción y el consumo, explotados ambos aspectos en la dirección física e inmaterial de la existencia. El tiempo, así, adolece de inmanencia.

Sin embargo, hemos de resaltar que parte de la magia en muchas de sus producciones irradia los instantes donde la cura proviene del amor y los sentimientos humanos más loables. Así, en [Sueños de un seductor \(Ross, 1972\)](#) es donde se manifiesta esa vaguedad entre trabajo, “tiempo libre” y búsqueda constante para el amor. El fracaso intensifica entre actividad y conquista un cúmulo de hechos en los cuales se filtra el habitual humor de Allen. En la [Comedia sexual de una noche de verano \(Allen, 1982\)](#), nos muestra que las vacaciones de tres parejas desembocan en los habituales dilemas descritos con anterioridad como el de las crisis matrimoniales y los asuntos existenciales, donde el tiempo vital se ha esfumado. Solo en la inventiva de la creación en uno de estos personajes interpretados por Woody Allen se puede apreciar la breve vitalidad del tiempo vivo y la consciencia, dicho de otro modo, en el acto de la creación. Tal vez la propia deslocalización, al encontrarse todos los personajes vacacionando, reflejó el carácter lúdico en ese único personaje y la escena donde el invento es una especie de helicóptero propulsando por un mecanismo similar al de una bicicleta. En este sentido, [Simmel \(1988\)](#) dibuja un cuadro más preciso que profundiza una mayor distinción y conocimiento entre la vida urbana y la vida rural, dónde nos dice que:

El tipo de individualidad propio de las metrópolis tiene bases sociológicas que se definen en torno de la intensificación del estímulo nervioso, que resulta del rápido e ininterrumpido intercambio de impresiones externas ... Con el cruce de cada calle, con el ritmo y diversidad de

las esferas económica, ocupacional y social, la ciudad logra un profundo contraste con la vida aldeana y rural, por lo que se refiere a los estímulos sensoriales de la vida síquica. (pp. 47-48)

Las diferencias de patrones conductuales y la vida interior de los sujetos vistos desde estas dos esferas nos aporta una sustancial oposición entre equilibrio y frenetismo. Mientras la ciudad se encuentra condicionada por los procesos de aceleración, aglomeración de personas, impresiones visuales raudas, entre otros aspectos, el espacio de lo rural funda otro tipo de dinámica que reposa en la tranquilidad, la solidaridad y los procesos más estables. La diferencia potencia el análisis en cuanto a cómo los modelos económicos, políticos, sociales, organizacionales y geoespaciales inciden en la conducta y la psique, de manera que todo ello se compenetra con la contemporaneidad y las personificaciones de la sociedad descrita en la vida moderna de Woody Allen.

#### 4.4. *Los cerezos en flor: el amor del tiempo vital y místico*

El filme *Cerezos en flor* de la directora Doris Dörrie (2008) refleja un modo de vida un tanto desalineado con el cambio constante, la aceleración y la vida convulsa de las ciudades. Esta producción alemana emana la pasividad de un tipo de espacio enmarcado sobre la quietud, la certidumbre y el sostén de la terrenalidad. Sin embargo, como su nombre lo indica, el carácter efímero de la flor de cerezo simboliza una tensión entre la vida, la muerte y la fugacidad. Por ello, un viaje consolidará y dará forma a dos mundos que se vuelven a unir por medio de la enfermedad, pues la vida tranquila, estable y pacífica entre Trudi (esposa) y Rudi (esposo) se ve sacudida por un secreto que la primera aguarda sobre el segundo: la amenaza de un cáncer terminal.

Paradójicamente, Trudi, quien conoce de la falencia de su esposo, advierte a sus hijos sobre la posibilidad de un reencuentro o viaje a modo de vacaciones para dar una especie de última alegría-despedida a su eterno amor. Sin que algunos de ellos lo sospechen, la noticia refleja una celebración para recordar los viejos tiempos de crianzas en los que la felicidad adolecía de las responsabilidades, del estrés de la vida moderna y de la adultez. Puesto que la sorpresa supone un reencuentro familiar, la fragilidad de un tiempo estable y pasado se ve transfigurado por diversos factores asociados con la dinámica rauda de vidas atravesadas por las condiciones laborales de la ciudad moderna del filme; es decir, la escasa posibilidad para invertir en formas de tiempo estable y vivo.

A diferencia de Trudi y Rudi, las vidas de sus hijos distan de la pacífica cotidianidad de su lugar de origen, por lo cual el viaje se torna en una carga para ellos, que luego se convertiría en un distanciamiento de los esposos (padres), volcando su propósito hacia la visita de la montaña Fuji del Japón y un teatro donde se realiza un espectáculo de danza Butoh. Por lo tanto, los hechos de imposibilidades de atención por parte de los hijos hacen que el refugio de Trudi y Rudi se encuentre en su estabilidad compartida y en su capacidad de amor incondicional que los equilibra.

Tras la visita al teatro, se subsana uno de los deseos frustrados de Trudi de convertirse en bailarina de Butoh, lo cual mengua por medio de la asistencia hacia tal espectáculo. Luego, la decisión de pasar unos días en un hotel en la costa del mar Báltico corroborará su nivel de conexión y profundidad que, tras la tragedia, le es arrancado como símbolo de fugacidad y fragilidad que encarna la desaparición o muerte física. Esto debido a que Trudi, quien encubiertamente

espera que el viaje sea un regalo de despedida para su esposo bajo el mayor de los secretos, culmina por fenecer antes que este. Este hecho hace que la existencia se vuelva aún más mística y poco predecible. La muerte, en sus formas misteriosas, invirtió la naturalidad de quien sufría cáncer por la improbabilidad de quien amorosa y secretamente se sacrificaba en nombre del amor.

A partir de esto, la transfiguración del tiempo desemboca en la visita hacia la montaña sagrada del Fuji, la cual deparará una última lección entre los polos de tensión: durabilidad y fugacidad; el tiempo de la estabilidad es inevitablemente subvertido por la muerte, haciendo que el viaje tome un nuevo rumbo. Rudi conoce a una chica que frecuenta a la montaña y vive en situación de calle, lo que engendra una especie de relación paternal de escucha y genera, como consecuencia y centro de atenciones, conversaciones sobre la reciente muerte de su esposa. La chica, quien insta a Rudi a apegarse a una vestimenta que conecte a lo material con el recuerdo, le proporciona un sostén para la memoria capaz de evocar un tiempo de la certidumbre o la estabilidad emocional bajo la figura del amor en su amada tierra de la serenidad y apego.

Como lo señala Han (2022), “el orden de lo terreno, el orden de la tierra se compone de cosas que adquieren una forma duradera y crean un entorno estable donde habitar ... las cosas son polos de reposo de la vida” (p. 7). Por lo tanto, la relación objetual que establece Rudi hace que exista Trudi dentro de un plano de lo perdurable. En otras palabras, la relación entre el amor, el objeto-símbolo y el momento de fugacidad-instante que fue su paradójica muerte, funda la estabilidad psíquica que persigue en medio de su dolor. Rudi baila con las vestimentas de su esposa, lo cual lo conecta con el recuerdo. Así, la visita hacia la montaña sella en lo efímero del nacimiento y la muerte de la flor de cerezo, un instante hecho eternidad, la eternidad de la captación contemplativa y la eternidad del tiempo místico que se fundan sobre el conocimiento y la profundización.

Por ello, el dolor es un ciclo de cierre equiparable a la experiencia de muerte a través de la pérdida. Padecer el dolor, evocarlo y transformarlo por medio del tránsito adecuado, supone una ruptura con la dinámica frenética de lo efímero. Han (2015) advierte que “si se priva a la vida de toda posibilidad de ser finalizada, entonces acaba a destiempo” (p. 23). El destiempo no precisa solo el final de la existencia física, ya que el zafarse de la propia mismidad interior es una forma de esquivar los sí mismos, como un punto de fuga que nos anula en la aceptación de que la durabilidad del amor entre Trudi y Rudi tuvo que ser la mayor lección de equilibrio para unos hijos atravesados por el ensordecedor ruido que los mantenía en la rueda de la producción y la desinteorización líquida y material capital.

#### 4.5. Primavera, verano, otoño, invierno... y primavera: el tiempo como ritual de estabilidad y el tiempo como dolor

El extraordinario film *Primavera, verano, otoño, invierno... y primavera*, del director coreano Kim Ki-duk (2003), se desarrolla en la línea del pensamiento oriental, fiel a la tradición meditativa frente a un escenario del mundo caótico, violento y criminal. Su progreso va en una línea

de tiempo lento en el cual los ejercicios de rituales, enseñanzas budistas y formas de interacción entre maestro y discípulo cimentan las bases que luego contrastarán con lo exógeno del mundo sórdido y mecánico moderno. Es un filme probablemente difícil de calar para este momento, debido a su dinámica de desaceleración o lentitud escénicas. En otras palabras, es una producción que se reviste sobre lo que podríamos definir como un cine para la contemplación.

La película se desenvuelve en un templo en medio de un lago con pocas variaciones paisajísticas, las cuales luego serán fracturadas por las violaciones del mundo contemporáneo. Un elemento destacable es la revelación del tránsito de las estaciones a la par de modos de metamorfosis en las cuales su alumno aprenderá las duras lecciones que devienen del dolor y la experiencia con el mundo. Por ello, a la contemplación del adentro y de la meditación, se le suma la confrontación del afuera.

Como si se tratara de una filosofía audiovisual, el símbolo de las estaciones encarna las dimensiones de las emociones, sentimientos y pasiones humanas. Las nociones de bien, mal, amor, odio, renacimiento o madurez, por tan solo mencionar algunas, figuran como una polaridad esencial de la especie humana y el filme. Tanto la figura del maestro como la plena vida en desarrollo de su discípulo matizan la tradición de la importancia del sabio en nuestra sociedad. Esto es muy ajeno a los valores peculiares de Occidente que estigmatiza la vejez y la sabiduría como algo desechable. Tal rasgo es importante porque contrasta y posiciona a dos culturas que divergen en sus filosofías de la existencia y las edades o cúmulos de experiencias.

Por ello, antes que el niño se desarrolle hacia la adultez, la trascendencia de la figura del monje se alinea con la de una oda al tiempo ritual y tiempo contemplativo. Según Han (2020), “los ritos son acciones simbólicas. Transmiten y representan aquellos valores y órdenes que mantienen cohesionada una comunidad. Generan una *comunidad sin comunicación*” (p. 6). La comunidad como interrelación con el otro genera, en las múltiples formas de ausencia de comunicación y ritualidad, un modo de estabilidad. La acción física, simbólica y mística del rito es un modo de cohesión recurrente en el filme debido a la serie de hechos cotidianos como recoger agua, navegar, meditar o comer. Todos estos sucesos cimentan un equilibrio en la relación dialógica maestro-discípulo:

De los rituales es constitutiva la *percepción simbólica*. El símbolo, palabra que viene del griego *symbolon*, significaba originalmente un signo de reconocimiento o una «contraseña» entre gente hospitalaria (*tessera hospitalis*) ... Al ser una forma de reconocimiento, la percepción simbólica percibe lo duradero. De este modo el mundo es liberado de su contingencia y se le otorga una permanencia. El mundo sufre hoy una fuerte carestía de lo simbólico ... Los rituales se pueden definir como *técnicas simbólicas de instalación en un hogar*. Transforman el «estar en el mundo» en un «estar en casa». Hacen del mundo un lugar fiable. (Han, 2020, p. 6)

Hoy, la dificultad de habitar el mundo es precisamente debido a la falencia de lo simbólico. Se explota al arte como un medio de aceleración y disrupción. La lentitud constituye una contra naturaleza. Por ello, propuestas como la de Kim Ki-duk (2023) requieren de esfuerzos y modos

apremiantes para emplear la atención necesaria hacia la capacidad filosófica con el fin de hilar las relaciones simbólicas y la carga mística que invitan a la cohabitación en su filme. El cine como una forma de ritual parece estar desvirtuado y despojado por una especie de enfoque que se encuentra orientado hacia la adaptación de lo efímero. No hay espacio para la lentitud y la contemplación cinematográfica, que cada vez es más estrangulada por lo desechable de la superficialidad que impone la industria anglosajona y sus universos como el de Marvel.

Por tal razón y en sentido contrario a lo descrito, Han (2020) nos advierte que: “solo un demorarse contemplativo es capaz de clausurar. Cerrar los ojos es un símbolo de clausura contemplativa” (p. 23). Tanto en el filme como su modo lento de realización, se origina el momento de la quietud y las formas rituales que representan más que una historia, una estética de la creación y la narración. A diferencia del mencionado Hollywood, la propuesta de Kim (2003) adolece de las pretensiones multimillonarias de producciones cargadas de efectos, pues su esencia es la de una verdadera forma de cine para la austeridad. La carga narrativa se alinea con la profundidad del espacio y el poderoso mensaje que se intenta comunicar con ello.

#### 4.6. Una oda al tiempo de la lentitud a través de la mirada de Andrei Tarkovsky

El recuerdo y la memoria constituyen una especie de magma que le da sentido al tiempo. La lentitud como un proceso o política de la transgresión en términos cinematográficos se encuentra amenazada. Por ello, es posible que estilos narrativos que intenten fecundar en la desaceleración de las realizaciones escenográficas no sean posibles hoy ni *a posteriori*. En tal sentido, películas como *La infancia de Iván* (Tarkovsky, 1962), *Stalker* (Tarkovsky, 1979), *Nostalgia* (Tarkovsky, 1983) o *Sacrificio* (Tarkovsky, 1986) por tan solo mencionar algunas, transcurren en la mayor de las serenidades que reposa sobre una estética poderosa de la imagen. Sus recreaciones similares a cuadros de pinturas sellan un estilo singular o único. La imagen parece perpetuarse en la memoria. Debido a la quietud y el influjo de una especie de suavidad simbólica que se encuentra allí para ser interpretada y procesada con detenimiento, lo convierte en un sello característico o singular. El cine de Tarkovsky podría considerarse un verdadero elogio a la lentitud. En este sentido, Carl Honoré (s.f.) dice que:

Ciertas cosas no pueden o no deberían acelerarse, requieren tiempo, necesitan hacerse lentamente. Cuando aceleras cosas que no deberían acelerarse, cuando olvidas cómo ir más lentamente, tienes que pagar un precio...

El capitalismo moderno genera una riqueza extraordinaria, pero al coste de devorar recursos naturales con más rapidez de aquella con la que la madre naturaleza es capaz de reemplazarlos...

El capitalismo va demasiado rápido incluso para su propio bien, pues la urgencia por terminar primero deja muy poco tiempo para el control de calidad...

Luego está el coste humano del «turbocapitalismo». En la actualidad existimos para servir a la economía, cuando debería ser a la inversa...

Hoy, con tanto que hacer y un tiempo tan escaso para hacerlo, el estadounidense medio duerme por la noche noventa minutos menos que hace un siglo. (pp. 4-5)

La sobreestimulación que produce el capitalismo en todas las dimensiones materiales y psíquicas aniquila al individuo y lo subvierte hacia una espiral de esquizofrenia. El desasosiego es la norma, el arte sucumbe a su lógica de explotación y aceleración. Su carácter efímero lo despoja de toda posibilidad para fundar formas de equilibrio sobre la memoria. Las imágenes son consumidas más allá de la lógica de producción de mercancías, lo que transforma al arte en un mero producto adicional. Con ello, el tiempo también se subsume en un espacio muerto en el que ya no se puede regir la existencia como cohabitación. De este modo, el cine de Tarkovsky va contra la lógica del capitalismo. La lentitud es entonces el reverso de la aceleración reproducida en parte por la cinematografía anglosajona.

Ejemplos de apreciación y contemplación como las icónicas imágenes de sus filmes como *La infancia de Iván* (1962) con el beso en el bosque; *Andrei Rublev* (1966) donde Kiril contempla al Cristo de Teófanos el griego o Andrei Rublev en la Catedral de Asunción; y en *Solaris* (1972) cuando Kris Kelvin, mirando a través de la ventana, expone una sobriedad en términos de propuesta estética (*El hombre martillo*, 2019). Los anteriores encuadres emulan y estimulan hacia la apreciación de la belleza, la que incluso reposa sobre los dilemas más trágicos y crudos de la existencia humana. El arte en Tarkovsky es capaz de transgredir para resaltar la naturaleza humana y hacerla bella, a pesar de las crueldades que su cine de altura expone en la aspereza de la violencia y otros elementos de nuestra realidad dual y multicolorida.

## 5. Reflexiones finales

Frente a la violencia paradójica de nuestro tiempo sobre un cine arrojado a los efectos visuales, las emociones raudas y las transiciones de imágenes que cobran fuerza en velocidad y juego de ángulos, «esculpir en el tiempo» hace que podamos ralentizar el caudal frenético de la actual producción cinematográfica. Hoy, los efectos especiales, las carreras de acción y las explosiones pirotécnicas impiden estilos narrativos que demanden del espectador un mínimo grado de atención y enunciación filosófica. Puesto que todo transita en un mar de cambios constantes, la lentitud del cine desaparece a la par de la dinámica de la producción serial contemporánea.

La posibilidad de pensar sobre ciertos procesos lentos, recursos metafóricos o propuestas más densas no solo amenaza con desaparecer, sino que además, limita y emplaza a quienes las realizan a orientarse sobre la dinámica que impera como arte comestible y desechable, encaminado solo hacia el consumismo de masas. Tan prescindible que es capaz de triturar obras de arte bajo la abundancia de la producción. Por ello, obras como la de Tarkovsky, llenas de imágenes que se asemejan a una forma de arte lento y contemplativo, suponen una ruptura y dificultad con nuestro presente.

Puesto que la atención está siendo modificada por el *streaming*, estos cambios hacen imposible un modo de retorno a estilos narrativos como el de Tarkovsky. Entonces, ¿qué se puede hacer en medio

de la imposibilidad de retorno? Creo que se trataría más bien de ajustarse a dichas formas de devaluación de la atención para proponer sagazmente formas de complejidad que oscilen entre diversos niveles de aceptación y dosificación. Y todo ello se origina a partir de cambios de paradigmas y pequeñas modificaciones. El intento para depurar los mecanismos de empobrecimiento es una batalla cultural que demanda nuestro tiempo. Por tal razón, como lo expresa [Febbro \(2010\)](#), citando a Virilio:

El problema ya no concierne tanto a la lentitud o la velocidad, sino que concierne a la inteligencia del movimiento. Cuando me preguntan “¿Acaso hay que aminorar?”, yo respondo: «No, hay que reflexionar» ... Debemos reflexionar sobre el ritmo. Como en la música, nuestra sociedad debe reencontrarse con el ritmo. La música encarna perfectamente una política de la velocidad. (p. 124)

De este modo, una política de la velocidad encarna en el ritmo un territorio de conquista que en principio ha de cobrar vida desde la toma de consciencia sobre el acecho referente al tiempo, ritmo que desde nuestro caso reinterpretemos como una condición singular de autonomía. Por otro lado, [Concheiro \(2019\)](#) afirma que ya no es posible la detención de la aceleración sistémica y con ello propone abiertamente una política de la huida y el instante, en su caso, entendido como una temporalidad radical, política del instante, filosofía práctica del instante y surgimiento de un instante en el que sea posible experimentarlo.

En nuestro caso, entre la imposibilidad de la desaceleración, una política del instante y la aceleración, asumimos que el ritmo, y ciertamente la huida, podrían converger como punto medio para dar sentido frente a la captura de la atención y los distractores que presuponen un mundo agobiado por la inmersión tecnológica, la aparición de mundos paralelos como el digital-real y la sobreabundancia de la información. Con ello, la sensación de caos, agotamiento, miedos y distracciones producen una especie de abatimiento que no permite entrada hacia el silencio, la calma o contemplación, tan necesarios para el reconfortamiento del espíritu y las fuerzas vitales físicas, estos últimos, como aspectos necesarios capaces de profundizar formas de estabilidad psíquica y, por ende, emocional, tan socavadas por el actual mundo contemporáneo en constantes fases de cambios y transgresiones.

## Referencias

- Allen, W. (Director). (1982). *A Midsummer Night's Sex Comedy* (La comedia sexual de una noche de verano) [Película]. Orion Pictures.
- Allen, W. (Director). (1986). *Hannah and Her Sisters* (Hannah y sus hermanas) [Película]. Orion Pictures Corporation, Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions.
- Allen, W. (Director). (1989). *Crimes and Misdemeanors* (Delitos y faltas) [Película]. Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions.
- Allen, W. (Director). (1992). *Husbands and Wives* (Maridos y Mujeres) [Película]. TriStar Pictures.
- Alvater, E. (2014). El control del futuro. Edward Snowden y la nueva era. *Nueva Sociedad*, (252), 43-54. <https://nuso.org/articulo/el-control-del-futuro-edward-snowden-y-la-nueva-era/>
- Ayala, T. (2015). Redes sociales e hiperconectividad en futuros profesores de la generación digital. *Revista de Ciencia, Docencia y Tecnología*, 26(51), 244-270. <https://www.redalyc.org/journal/145/14542676011/html/#:~:text=Para%20estos%20autores%2C%20la%20hiperconectividad,trabajo%2C%20pues%20las%20personas%20deben>
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro* (P. Rovira, Trad.). Editorial Kairós, Barcelona.
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre* (C. Corral Santos, Trad.). TusQuets.
- Blomkamp, N. (Director). (2021). *Demonic* (Demoniaco) [Película]. AGC Studios, Stabiliti Studios.
- Burdick, A. (2018). *Por qué el tiempo vuela una investigación no solo científica* (P. Hermida Lazcano, Trad.). Plataforma Editorial.
- Cahuasa, P. (2023, 20 de octubre). *Hiperconectividad: ventajas y desventajas de un fenómeno ambivalente*. Unifranz. <https://unifranz.edu.bo/blog/hiperconectividad-ventajas-y-desventajas-de-un-fenomeno-ambivalente/>
- Canal DW Español. (2021, 2 de junio). *¿Es un sistema de vigilancia o de control extremo en China?* [archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=E6ZPzOE3BOc>
- Carpenter, J. (Director). (1988). *They Live* (Ellos viven) [Película]. Alive Films; Larry Franco Productions.
- Carr, N. (2014). *Atrapados como las maquinas se apoderan de nuestras mentes* (P. Cifuentes, Trad.). Alfaguara Grupo Editorial S.L.U.
- Concheiro, L. (2019). *Contra el tiempo filosofía practica del instante* (Archivo Epub). Editor digital. KayleighBCN. Recuperado de [www.lectulandia.com](http://www.lectulandia.com)

- Dörrie, D. (Directora). (2008). *Kirschblüten – Hanami* (Cerezos en flor) [Película]. Molly von Fürstenberg; Harald Kügler.
- El hombre martillo. (2019, 28 de octubre). *La pintura en el cine de Andréi Tarkovski (I)*. <https://www.elhombremartillo.com/la-pintura-en-el-cine-de-andrei-tarkovsky-i/>
- Europa Press. (2014). *Assange advierte de un “nuevo totalitarismo” derivado de la vigilancia en la red*. Público. <https://www.publico.es/actualidad/assange-advierte-nuevo-totalitarismo-derivado.html>
- Febbro, E. (2010). Paul Virilio: Siempre se infunde miedo en nombre del bien. *Cuadernos del CENDES*, 27(75), 121-127.
- Freire, N. (2024, 12 de enero). *¿En qué se diferencia la realidad aumentada y la realidad virtual?* National Geographic España. [https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/que-se-diferencian-realidad-aumentada-y-realidad-virtual\\_\\_21204](https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/que-se-diferencian-realidad-aumentada-y-realidad-virtual__21204)
- Ganguin, A. (2020). La polémica del multiverso. *Revista Anales AFA*, 30(4), 72-78.
- González, R. (2022). *War Virtually The quest to automate conflict, militarize data, and predict the future*. University of California Press.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual la escena y el laberinto*. Anagrama.
- Han, B. (2015). *El aroma del tiempo. Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse* (P. Kuffer, Trad.). Herder.
- Han, B. (2018). *Hiperculturalidad Cultura y globalización* (F. Gaillour, Trad.). Herder.
- Han, B. (2020). *La desaparición de los rituales. Una topología del presente* (A. Ciria, Trad.). Herder.
- Han, B. (2022). *No-cosas Quiebras del mundo de hoy*. (Archivo Epub).Titivillus.
- Han, B. (2023). *Vida contemplativa. Elogio a la inactividad*. (M. Alberti, Trad.). Penguin Random House, Grupo Editorial, S. A. U.
- Hari, J. (2023). *El valor de la atención. Por qué nos la robaron y cómo recuperarla* (J. Estrella, Trad.). Península.
- Honoré, C. (s. f.). *Elogio a la lentitud* [Archivo de PDF]. Universidad Veracruzana. <https://www.uv.mx/veracruz/cosustentaver/files/2015/09/3.-Honore-C.-Elogio-de-la-lentitud.pdf>
- Hood, G. (Director). (2013). *Ender’s Game* [Película]. Chartoff Productions; Taleswapper OddLot Entertainment; K/O Paper Products; Digital Domain.
- Jefe Seattle. (s. f.). *Carta del Gran Jefe Seattle al presidente de EEUU*. El historiador. <https://elhistoriador.com.ar/carta-del-gran-jefe-seattle-al-presidente-de-eeuu/> (Originalmente enviada en 1854).

- kayalacorp. (s. f.). *Ciudades metaverso*. <https://kayalacorp.com/metaciudad/#:~:text=¿Qué%20es%20una%20metaciudad%3F,realquilar%20espacio%20en%20el%20Metaverso>.
- Kim, K. (Director). (2003). *Bom yeoreum gaeul gyeoul geurigo bom* (Primavera, verano, otoño, invierno... y primavera) [Película]. Karl Baumgartner; Lee Seung-jae.
- Kwan, D. y Scheinert, D. (Directores) (2022). *Everything Everywhere All at Once* [Todo a la vez en todas partes] [Película]. IAC Films; Gozie AGBO; Year of the Rat; Ley Line Entertainment.
- Levy, S. (Director). (2021). *Free Guy* [Película]. Berlanti Productions; 21 Laps; Entertainment Maximum Effort; Lit Entertainment Group; TSG Entertainment.
- Madrid, S. (2005). *Semiótica del discurso publicitario: del signo a la imagen*. Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Mumford, L. (1992). *Técnica y civilización*. (C. Aznar de Acevedo, Trad.). Alianza Editorial.
- Romero, S. (2024). *Lo transmedia como modo de producción de narrativas. Lecciones del Portal de la Comunicación (InCom-UAB)*. Universitat Autònoma de Barcelona. [https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2024/290730/lecporcom\\_a2024m4d1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2024/290730/lecporcom_a2024m4d1.pdf)
- Ros, A. (2012). *El fin del principio*. (J. Ros, Trad.). Editorial Planeta, S. A.
- Ross, H. (Director). (1972). *Play It Again, Sam* (Sueños de un seductor) [Película]. Paramount Pictures Arthur P. Jacobs.
- Ruete, B. (2021, 21 de diciembre). *The Matrix: todos los productos basados en la saga de las Wachowski*. MeriStatis. [https://as.com/meristation/2021/12/21/reportajes/1640083334\\_649769.html](https://as.com/meristation/2021/12/21/reportajes/1640083334_649769.html)
- Scott, T. (Director). (1998). *Enemy of the State* (Enemigo público) [Película]. Touchstone Pictures; Jerry Bruckheimer; Films Scott Free Productions.
- Simmel, G. (1988). La metrópolis y la vida mental. En M. Bassols, R. Donoso, A. Massolo y A. Méndez (Compiladores), *Antología de sociología urbana* (pp. 47-61). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Spielberg, S. (Director). (2018). *Ready Player One* [Película]. Warner Bros. Pictures; Amblin Partners; Amblin Entertainment; Village Roadshow Pictures; De Line Pictures; Farah Films & Management.
- Tarkovsky, A. (Director). (1962). *Иваново детство* (La infancia de Iván) [Película]. Mosfilm.
- Tarkovsky, A. (Director). (1966). *Андрей Рублёв* (Andrey Rublyov) [Película]. Tamara Ogorodnikova.
- Tarkovsky, A. (Director). (1972). *Солярис* (Solaris) [Película]. Mosfilm y Chetvyortoe Tvorcheskoe Obedinenie.

- Tarkovsky, A. (Director). (1979). *Сталкер* (Stalker) [Película]. Mosfilm.
- Tarkovsky, A. (Director). (1983). *Nostalguia* (Nostalgia) [Película]. Sovinfilm, RAI 2 y Mosfilm.
- Tarkovsky, A. (Director). (1986). *Offret* (Sacrificio) [Película]. Anna-Lena Wibom.
- van Dijk, T. (1999). El análisis crítico del discurso. *Anthropos*, 186, 23–36.
- Verhoeven, P. (Director). (1990). *Total Recall* [Película]. Carolco Pictures.
- Wachowski, L. y Wachowski, L. (Directoras). (1999). *The Matrix* [Película]. Warner Bros.; Village Roadshow Pictures; Groucho II Film; Partnership Silver Pictures.