

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES

**LA IMPORTANCIA DE LA NARRACIÓN DISCONTINUA Y SU INFLUENCIA
EN LA PRODUCCIÓN Y EN EL MONTAJE EN UNA HISTORIA CORAL,
APLICADA AL CORTOMETRAJE *"IMPLICADOS"***

TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADO EN CINE Y AUDIOVISUALES

AUTOR: CRISTIAN ROGERIO CALLE HERAS

DIRECTOR: DR. JORGE IGNACIO MORA FERNANDEZ, PH. D. (PROMETEO)

CUENCA-ECUADOR

2015





RESUMEN

Esta monografía tiene como finalidad dar a conocer las herramientas que utilizan los narradores para crear historias corales con una visión de multiperspectiva y además las técnicas utilizadas en el proceso de producción y montaje en obras con una línea temporal discontinua. Las herramientas prácticas de esta investigación son aplicadas a un cortometraje llamado *Implicados*, el mismo que cuenta con las técnicas de narración mencionadas.

PALABRAS CLAVES: NARRATIVA CORAL, NARRATIVA DISCONTINUA, NARRATIVA NO LINEAL, MONTAJE, MULTI – PERSPECTIVA, TIEMPO NARRATIVO, DISEÑO DE PRODUCCIÓN NARRATIVA



ABSTRACT

This monograph aims to present the tools used by storytellers to create corals stories with a vision of multiperspective and also the techniques used in the production process and assembly works with a dashed timeline. Practical tools of this research are applied to a short film called *Implicados, (Implicated)* the same features storytelling techniques mentioned.

KEYWORDS: CORAL NARRATIVE, DISCONTINUOUS NARRATIVE, NON-LINEAL NARRATIVE, MONTAGE, MULTI PERSPECTIVE, NARRATIVE TIME NARRATIVE PRODUCTION DESING

**ÍNDICE:**

RESUMEN	2
ABSTRACT.....	3
ÍNDICE:.....	4
CLAUSULA DE DERECHO DE AUTOR	6
CLAUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL	7
DEDICATORIA	8
AGRADECIMIENTOS	9
CAPÍTULO I.....	10
1. Introducción general: historia de las narraciones.	10
1.1 Antecedentes de la investigación: Introducción a la historia de la narración audiovisual.	10
1.2 Justificación: uso de la narrativa discontinua y coral aplicada al proyecto.	11
CAPÍTULO II.....	13
2. Introducción a la investigación.	13
2.1. Objetivo general.....	13
2.2. Objetivos específicos.....	13
2.3. Preguntas de investigación.	14
CAPÍTULO III.....	15
3. Marco teórico: historia de la narración audiovisual y nuevas narrativas.....	15
3.1. Primeros experimentos en la narración.	15
3.2. Breve introducción a la narración cinematográfica.....	18
3.3. Teóricos y experimentadores que revolucionaron el cine.	19
3.4. Cine coral y discontinuo.	20
CAPÍTULO IV	23
4. Objeto de estudio.	23
4.1. Descripción del objeto de estudio.	23
4.2. Breve sinopsis de las obras seleccionadas.	25
4.2.1. Película Coral.....	25
4.2.2. Películas corales y discontinuas.....	25
4.2.3. Películas Discontinuas.....	26
CAPÍTULO V	27
5. Metodología.....	27



5.1. Diseño de modelo de análisis de narración y tiempo discontinuo.....	27
5.2. Aplicación de modelos de análisis a secuencias seleccionadas.....	29
CAPITULO VI	54
6. Conclusiones	54
6.1. Metodología aplicada en las conclusiones.	54
6.2. Conclusiones de cada obra seleccionada.....	55
6.3. Conclusiones finales al comparar las distintas obras seleccionadas.....	61
6.4. Conclusiones finales a aplicar en el cortometraje <i>Implicados</i>	65
CAPITULO VII	68
7. Investigación aplicada, adaptación de las conclusiones de la producción audiovisual.....	68
7.1. Sinopsis del cortometraje.	68
7.2. Investigación aplicada a la producción del cortometraje <i>Implicados</i>	68
7.2.1 Construcción del guión.	68
7.2.2. Creación de una historia coral, construcción de personajes protagónicos y secundarios.	69
7.2.3. Construcción de un tiempo narrativo discontinuo y construcción en el montaje.....	71
Bibliografía:.....	74
Videografía:	75
ANEXOS:.....	76

INDICE DE ANEXOS

Anexo1: Guión estructura lineal.....	77
Anexo2: Guión con estructura final.....	90

Anexo 3 (DVD Adjunto): Cortometraje Implicados

Nota: Todas las citas de este trabajo han sido empleadas mediante las normas APA (American Psychological Association) aplicadas para las ciencias sociales.



Universidad de Cuenca

Cláusula De Derecho De Autor

Yo, Cristian Rogerio Calle Heras autor de la tesis “LA IMPORTANCIA DE LA NARRACIÓN DISCONTINUA Y SU INFLUENCIA EN LA PRODUCCIÓN Y EN EL MONTAJE DE UNA HISTORIA CORAL, APLICADA AL CORTOMETRAJE “*IMPLICADOS*”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de (título que obtiene). El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor

Cuenca, Enero del 2015

Cristian Rogerio Calle Heras

C.I: 0105468433



Universidad de Cuenca

Cláusula De Propiedad Intelectual

Cristian Rogerio Calle Heras, autor de la tesis “LA IMPORTANCIA DE LA NARRACIÓN DISCONTINUA Y SU INFLUENCIA EN LA PRODUCCIÓN Y EN EL MONTAJE DE UNA HISTORIA CORAL, APLICADA AL CORTOMETRAJE “*IMPLICADOS*”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, Enero 2015

Cristian Rogerio Calle Heras

C.I: 0105468433



DEDICATORIA

A DIOS.

A MIS PADRES Y FAMILIA.

AL CINE POR SER MI PASIÓN.



AGRADECIMIENTOS

Al Dr. Jorge Mora, por brindarme su amistad y sobre todo por los conocimientos impartidos.

Al Dr. Carlos Pérez Agustí, por ser el fundador de la escuela de cine y audiovisuales: Procine, lugar donde me formé.

Al equipo técnico y artístico que trabajó incondicionalmente en la producción del cortometraje *Implicados*.

CAPÍTULO I

1. Introducción general: historia de las narraciones.

1.1 Antecedentes de la investigación: Introducción a la historia de la narración audiovisual.

Uno de los medios de expresión artística más conocido en la época actual sin duda es el cine, ya que es un medio de representación de ideas, hechos y situaciones. Poder plasmar historias utilizando nuevas narrativas, para ello se tendrá que analizar las técnicas que utilizan los narradores.

“Con la fragmentación y crisis de las representaciones tradicionales durante casi todo el siglo XX, se inicia la irrupción de nuevas formas de hacer arte. Si las artes visuales tradicionales nos llevaron a practicar una receptividad apropiada para dichas representaciones, las transformaciones en las prácticas artísticas desde mediados del XX imponen otro tipo de receptividad, denominada extensión del arte, o aparición de nuevos comportamientos artísticos” (Marchan, 1997, pág. 153)

En el transcurso de la historia, el cine siendo una de las artes modernas, ha ido evolucionando vertiginosamente, de tal manera que siempre está innovando en todas sus áreas e indudablemente en la forma y el orden de narrar las historias. Este transcurso evolutivo ha innovado todas las áreas, su desarrollo técnico, tanto en la imagen como en el sonido y lógicamente en su discurso narrativo a través de guiones, diseños de producción narrativa, montaje y estéticas complejas.



Hoy nos enfrentamos a nuevos espectadores nativos digitales, quienes acostumbrados a mantener una atención dividida y la realización de multitareas, ha llevado a que los nuevos narradores audiovisuales cuenten historias de forma fraccionada o con nuevas narrativas. Estas nuevas narrativas y diversidad de puntos de vista permiten a los narradores construir historias corales que ayudan a la identificación del espectador y también a crear historias con diversas perspectivas. Tomando como ejemplo la película *Babel* de Alejandro González Iñárritu (2006), en ella los protagonistas son varios y el espectador tiende a buscar constantemente identificación mediante relaciones lógicas y simbólicas con cada uno de ellos en diferentes aspectos de su personalidad.

El estudio de nuevas formas y estructuras narrativas sirve a la investigación aplicada para algunas áreas específicas del lenguaje cinematográfico y se da especial interés a la estructura de las narraciones, a los saltos temporales y la diversidad de puntos de vista.

Las conclusiones de esta investigación se aplicaron al proyecto audiovisual *Implicados* y pueden servir para aplicarse a otras producciones cinematográficas.

1.2 Justificación: uso de la narrativa discontinua y coral aplicada al proyecto.

La atracción por las nuevas narrativas, la multiperspectiva y las historias corales se despertó ante la naturaleza de un hecho real, que movió el interés público y la diversidad de puntos de vista sobre el siguiente acontecimiento:



En la ciudad de Cuenca, el 20 de mayo del 2013, se produce el asesinato de una mujer de 35 años de edad, en el que dos jóvenes participan de este suceso. Ellos se encontraban en un bar consumiendo alcohol terminando una jornada de juerga. Al final de la noche esta chica muere abruptamente y estos sujetos deciden deshacerse del cadáver incinerándolo a orillas de un río.

Posteriormente tomando sus declaraciones sobre lo que aconteció esa noche, se encontraron varias incongruencias, lo que motivó a buscar lo que sucedió en realidad a partir de sus historias deconstruidas y de esta manera trasladarlo a la pantalla de una forma original. La historia deconstruida se debía a las experiencias personales de los acusados en el juicio de asesinato y sobre todo la descripción incompleta de los hechos que llevaron a la consumación del mismo, mostraron que cada acusado contaba con una versión distinta exculpándose de lo acontecido o buscando culpar al otro sujeto implicado. Se decidió estudiar posibles respuestas que quedaron sin contestar en el juicio: ¿Qué motivó el asesinato?, ¿Quién realmente fue el culpable? , ¿Fue el asesino inspirado por una serie de defectos de carácter?

Sin embargo el informe del juzgado los declaró culpables. Ahora solo faltaba investigar cómo desarrollar una narrativa multiperspectiva que reflejara las diversas experiencias de cada uno de los implicados a través de elegir distintos puntos de vista. Para este análisis estructural y la presente investigación se tomó películas que cuenten con narrativas de multiperspectiva, corales y discontinuas.

CAPÍTULO II

2. Introducción a la investigación.

2.1. Objetivos generales.

Aplicar estos elementos y técnicas a la producción narrativa de un cortometraje coral y no lineal.

Investigar cómo directores de prestigio internacional consiguen construir narrativas de multiperspectiva y con un tratamiento no lineal del tiempo mediante el montaje.

2.2. Objetivos específicos.

- Explorar la historia de las multinarraciones en el cine
- Conocer las técnicas para narrar una historia coral.
- Analizar elementos narrativos y técnicas de montaje utilizadas en distintas obras corales que contengan multiperspectiva y manipulaciones temporales.



2.3. Preguntas de investigación.

Para demostrar esta hipótesis hay algunas preguntas de investigación que precisan ser respondidas:

¿Cómo crear películas corales y discontinuas y cómo estas afectan al diseño de producción narrativa?

¿Cómo contar con los recursos necesarios para crear una historia no lineal en la mesa de edición?

¿Cómo se puede aplicar el diseño de producción y la experiencia de montaje coral y no lineal a la producción de nuevas creaciones?

Para responder estas preguntas se desarrolló la siguiente investigación con un marco teórico sobre las narrativas de corales y discontinuas.



CAPÍTULO III

3. Marco teórico: historia de la narración audiovisual y nuevas narrativas.

3.1. Primeros experimentos en la narración.

Desde los inicios de la civilización, el hombre ha buscado diversas maneras de comunicación, entre ellas las más destacadas el lenguaje hablado, el lenguaje escrito, la pintura, el teatro, entre otras, siempre con el afán de plasmar ideas o contar historias y que éstas a su vez tengan cierto tipo de efecto ya sea en el lector o en el espectador, y de esta manera transmitir emociones o simplemente plasmar ideas. Es así como aparecen los primeros teóricos en narrativas como Aristóteles, dando herramientas claras para estructurar una trama.

Aristóteles afirmaba que “El componente más importante en la narración es la trama, que las buenas historias tienen un comienzo, un medio y un final y que causan placer por el ritmo de su estructura” (Navarro, 1996, pág. 17).

Dentro del mundo literario la narración fue un elemento fundamental en el desarrollo de la humanidad, tomando como concepto de narración a un relato de unos hechos reales o imaginarios que les suceden a ciertos personajes en un determinado lugar. Cuando contamos algo que nos ha sucedido, relatamos un sueño o una historia de la naturaleza que sea, estamos utilizando una narración.

Pero no únicamente la literatura tomó esta herramienta, sino otras artes también, incluso la pintura, que en sus inicios buscaba plasmar el mundo y sus situaciones o contarnos un hecho. Dentro de sus intentos por buscar nuevas

formas narrativas se plasmaron distintas obras con técnicas particulares. Me referiré particularmente a una de ellas que son los trípticos, un estilo muy utilizado en los siglos XV y XVI, que buscaban en un solo cuadro contar tres historias distintas. Un ejemplo claro de ello es el Jardín de las Delicias de Bosco, se trata de un tríptico que consta de tres partes, en la parte izquierda podemos observar el Jardín del Edén, en su parte central el Jardín de las Delicias y en su panel derecho el Infierno. Esta forma tan particular de pintar intenta retratar tres distintas historias en diferentes lugares y tiempos, pero que abarcan una sola obra.





De la misma manera en los siglos XV y XVI, también se la conoce como la época de oro de la narración escrita española, donde se escribieron grandes obras que dejaron gran impacto en la historia de la humanidad. Un ejemplo de ello es la obra del célebre escritor Lope de Vega en su ensayo *El arte nuevo de hacer comedias en este tiempo*, en el que quebrantaba unidades aristotélicas de acción, tiempo y lugar.

A partir del siglo XX los narradores del género literario experimentan grandes cambios. Un manejo de tiempos discontinuos, introducción al mundo de los sueños, cambios de narradores entre otros, buscando nuevas maneras en las que el lector se involucre intelectualmente en la obra y haga una construcción propia.

3.2. Breve introducción a la narración cinematográfica.

En el arte cinematográfico los estándares narrativos y las narrativas innovadoras fueron variando a través del tiempo y consolidando una narrativa propia.

El cine fue adquiriendo su propia narrativa, luego de un proceso del cual se generó lo que Noel Burch denominó Modo de Representación Institucional MRI, cuyo origen data alrededor de 1910 a partir de las obras de Porter y Griffith. El MRI se transforma en una reglamentación codificada logrando crear una credibilidad de lo narrado, institucionalizándose también para el público. (Flomenbaum, 2002, párrafo 1).

De esta manera influenciada por la historia del arte narrativo, casi desde sus inicios el cine también busca su autonomía en la forma de narrar, creando su propio lenguaje y su propia forma de ser decodificado por el espectador. Desde el cine clásico podemos apreciar la construcción narratológica, los autores clásicos buscaban que las historias sean narradas por sí mismas, es decir que parezcan una suma de acontecimientos que le van ocurriendo al personaje protagonista.

Es por ello que se debe plantear el concepto de que se entiende por narración cinematográfica:

Al hablar de narración nos referimos a una cadena de acontecimientos que tienen lugar en un tiempo y en un espacio determinado. El cine logró establecer una continuidad perceptiva de tiempo y espacio, a pesar de la fragmentación de las imágenes, con la utilización del montaje de los distintos planos y de la alternancia campo-contracampo para sugerir la



contigüidad espacial. El cine, a diferencia del relato literario, puede describir simultáneamente lo que ocurre en un determinado espacio y ofrece multiplicidad de informaciones topográficas (Flomenbaum, 2002, párrafo 10).

Estas herramientas de narración como el montaje, los planos, el tiempo entre otros, convierten al cine en una nueva fuente narratológica con sus propias convenciones que la diferencia de otras artes que pueden poseer cierta similitud, por ello se aleja de las narraciones escritas, ya que se convierte como decía Albert Laffay, el relato cinematográfico “Un gran imaginador”.

3.3. Teóricos y experimentadores que revolucionaron el cine.

En los inicios del cine, éste aparece como una simple atracción de feria, pero a medida que las películas cobran sentido narratológico, la historia del cine cambia y los realizadores le dan toda la importancia al cómo contar un film. Para ello haré un breve repaso de la historia del cine mundial y los grandes cambios a través de los tiempos y que particularmente son de relevancia para el presente estudio.

En 1910 Griffith realiza modificaciones o saltos temporales pasando de una toma a otra, consiguiendo un salto gigante en la forma de contar las historias, creando un nuevo lenguaje. En 1925 Serguéi Eisenstein, conduce hacia un nuevo mundo expresivo conocido como montaje, herramienta básica para contar una historia. En 1941 Orson Welles realiza una magistral obra *Citizen Kane* en la cual reúne todos los avances narratológicos como retroceder en el tiempo mediante la técnica de flash back.



En 1950 se realiza la película *Rashomon* de Akira Kurosawa, revolucionando la dramaturgia y contribuyendo al cambio de puntos de vista. Este film nos relata un suceso sobre el que intervienen cuatro personajes, cada uno de ellos narra una versión de un mismo suceso de manera distinta, influenciada por su propia subjetividad.

A inicios de los 60 en Francia se desarrolla una nueva manera de hacer cine, una época conocida como la *nouvelle vague*, donde se realizan films de corte realista, con marcadas tendencias como cámara en mano, personajes con cargas psicológicas, una nueva estética que también dio un nuevo rumbo a la forma de estructurar un film.

De esta manera el cine ha tomado distintos rumbos y maneras diferentes de narrar las historias, llegando hasta la contemporaneidad donde existe una infinidad de géneros y narraciones, pero para este estudio, el objetivo es limitar el análisis a las formas de narración coral y discontinua.

3.4. Cine coral y discontinuo.

Básicamente al tratar el termino coral, se refiere a una historia con un protagonismo compartido por más de dos personajes y que tienen algo o un suceso que los une.

“Etimológicamente, toma la definición de la forma musical del coro, “Cine en el que las voces individuales se superponen unas a otras para formar una melodía coral, en la que las vidas de muchos personajes toman una misma dirección a partir de un instante, de un accidente, de un hecho puntual” (Conde, 2009, párrafo 1)



Por otro lado el diccionario del cine lo define como «entrecruzamiento de crónicas dramáticas.» En definitiva, una película coral se toma para nuestro análisis como un género cinematográfico en la que la tensión narrativa se divide en varios personajes, haciendo que normalmente no haya un protagonista único en la obra. Mediante un incidente los personajes pueden tomar un camino o punto diverso, pudiendo de esta manera cruzarse o no al fin de la película.

Para comprender este tipo de películas, diseñadas con sucesión de planos rápidos y con saltos temporales en ciertos casos, han tenido que pasar muchos años y sobre todo el surgimiento de una cultura que ha nacido y crecido en el audiovisual.

“Cualquier lector o espectador de una película conoce todas las trampas narrativas que estructuran una historia. A base de ver películas, anuncios, leer a clásicos o de reír con los dibujos animados, hemos asistido a un curso acelerado de formas narrativas que mezclan estereotipos clásicos con nuevas e innovadoras fórmulas” (Mujika: 1996, pág. 238)

Gracias a este desarrollo intelectual hoy podemos plantearnos la creación de un film de narrativa no lineal, por ejemplo tomando el concepto de contar una historia sin una línea temporal ascendente, sino más bien aleatoria, es decir con irrupciones flash backs y flash forward constantemente, buscando que el espectador reconstruya una línea temporal en su mente.

Además otras narrativas emergentes como las historias corales, distintas a las narraciones clásicas donde no existe un protagonista sino varios, cuyos antagonistas generalmente suelen ser ellos mismos. Estas narrativas sirven para que el espectador tenga un proceso de inmersión a la historia o se



identifique más fácilmente con alguno de los protagonistas, otorgándoles rasgos más humanos.

El campo de la narración no lineal tuvo sus inicios a partir de los años 50 cuando el realizador Akira Kurosawa con su obra *Rashomon*, dio origen a este campo narratológico. También es necesario citar al director Alain Resnais quien experimentó en este campo con su film *Hiroshima mon amour*, en el año de 1950, donde realizó breves saltos temporales o flash backs creando una historia no lineal. Por otro lado el género cinematográfico coral tuvo sus inicios a partir de la década de los 90, cuando Robert Altman realizó la película *Short Cuts* 1993, donde pone de manifiesto una narrativa coral.

Estas formas narrativas no fueron consideradas populares hasta la aparición de obras como *Pulp Fiction* 1994, de Quentin Tarantino, cuya realización obtuvo varios reconocimientos internacionales. Posteriormente la trilogía de Alejandro González Iñárritu, *Amores perros*, *Babel* y *21 Gramos*, desde el 2000, abrió el camino para considerar a éste como género importante dentro de la variedad de formas narrativas existentes.

CAPÍTULO IV

4. Objeto de estudio.

4.1. Descripción del objeto de estudio.

Para el presente estudio, se tomará obras referenciales que contengan técnicas y narrativas que manifiesten de manera adecuada, tanto historias corales como narraciones discontinuas.

Para unificar los conceptos con el lector y para que el análisis pueda ser claramente entendido, a continuación presentamos las definiciones de varios términos que se han considerado necesarios para el presente estudio.

Cine Coral: El diccionario del cine lo define como «entrecruzamiento de crónicas dramáticas.»

En definitiva, se toma por película coral a un tipo de película o género cinematográfico en la que la tensión narrativa se divide en varios personajes.

Narración Discontinua o no lineal: “Interrumpido, intermitente o no continuo.” (Diccionario Real Academia Española, 2014) es decir una narración que puede ser interrumpida con saltos temporales ya sea hacia adelante en el tiempo (Flash Forward) o hacia atrás (Flash Back).

Montaje: “El montaje es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y cómo quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido, y por lo tanto el mensaje, de una película. En el montaje se reestructura casi toda la película. Se cambian secuencias, se



suprime lo que no gusta, se añade o se acorta el ritmo” (Martínez, 2012, párrafo 1)

Acción principal: Son las acciones informativas principales que describen los acontecimientos centrales y que son trascendentes para comprender la historia. (Mora, 2009, pág.242)

Por lo tanto tomamos como acciones principales a acciones que realizan personajes protagónicos y estas influyen directamente en el transcurso de los acontecimientos.

Acción Secundaria: Denominada también subtrama, son las secuencias de acciones no trascendentales para la comprensión de la historia. (Mora, 2009, pág. 243)

Estas acciones por lo tanto no están relacionadas directamente con los deseos del protagonista, sin embargo pueden repercutir en las decisiones de los personajes tanto protagónicos como secundarios, pero influye directamente sobre todo en el desenlace.

Diseño de Producción Narrativa: El diseño de producción Narrativa para el presente estudio, hace referencia a la ubicación de la cámara, personajes que buscan reforzar las acciones tanto principales como secundarias desde la creación narrativa

El objeto de estudio es el montaje no lineal y las narraciones corales, por lo que siguiendo las anteriores definiciones se ha aplicado un análisis a la selección de ciertas obras que son importantes para nuestro estudio. Películas que tienen claras tendencias narrativas y estas pueden ser solo corales o discontinuas, o corales y discontinuas a la vez.

4.2. Breve sinopsis de las obras seleccionadas.

Para el presente análisis se ha seleccionado cinco obras cinematográficas que han obtenido cierto grado de reconocimiento tanto de la crítica como del público en general:

4.2.1. Película Coral.

Short Cuts, Robert Altman (1993)

Sinopsis: Varias historias en pequeños fragmentos, donde se retrata la vida cotidiana de varias personas que viven en Los Ángeles, ellos afrontan varias dificultades que se presentan tanto en su vida personal y familiar como en el área laboral.

4.2.2. Películas corales y discontinuas.

Rashomon, Akira Kurosawa (1950)

Sinopsis: Película que narra el crimen de un samurái a través de cuatro testimonios: la versión del ladrón, la versión del samurái, la versión de la esposa y finalmente de un testigo. Lo fantástico de esta obra es que ninguna narración de los personajes coincide con la descripción de los hechos.

Babel, Alejandro González Iñárritu (2006)

Sinopsis: Dos niños marroquíes juegan con un rifle y disparan contra un autobús lleno de turistas. Este disparo cambia la vida de varias personas que se encuentran en varios continentes, el hecho es contado en tres tiempos distintos.

4.2.3. Películas Discontinuas.

Lola Rennt, Tom Tikwer (1998)

Sinopsis: Este film presenta un suceso que se repite por tres ocasiones. Lola intenta salvar a su novio y en su trayecto interactúa con varias personas. Como no lo consigue vuelve en el tiempo hasta conseguirlo. En cada retorno pequeños cambios en su interacción con personajes secundarios generan distintos desenlaces.

Memento, Christopher Nolan (2000)

Sinopsis: Un investigador de seguros sufre un accidente en el que matan a su esposa y por un golpe en su cabeza pierde la memoria reciente. Este acontecimiento lleva al protagonista a buscar venganza. La particularidad del film es que está contado inversamente, es decir comienza por el final y termina por el principio.

CAPÍTULO V

5. Metodología.

5.1. Diseño de modelo de análisis de narración y tiempo discontinuo.

Se tomó como ejemplo el modelo de análisis que utiliza el Doctor Jorge Mora en su libro *Interfaz Hipermedia: El paradigma de la comunicación interactiva*, donde pone de manifiesto un estudio sobre la comunicación que existe entre el autor, los espectadores o lectoautores y las nuevas narrativas. El autor de esta obra realiza un modelo que incluye los aspectos más relevantes a observar en creaciones y productos comunicativos interactivos de las nuevas narrativas. Este modelo lo podemos encontrar en el capítulo VII, página 257.

Para este estudio se ha diseñado el presente modelo de análisis que busca observar el objeto de estudio para comparar y reflexionar sobre las semejanzas y diferencias entre las secuencias de películas no lineales o corales.

La metodología de análisis de contenido estético se realiza seleccionando varias secuencias y describiendo los elementos estéticos y narrativos de espacios, tiempos, acciones y personajes que son representativos de esa escena y que sirven para contar la historia además de conseguir la inmersión psicológica y sensorial del espectador.

Este modelo se enfoca básicamente en el estudio de: secuencias, protagonistas, producción narrativa, tiempos narrativos, montaje, de las



películas seleccionadas y antes descritas, puesto que conectan con las características de las nuevas narrativas planteadas en el objeto de estudio.

El siguiente modelo de análisis presenta las variables que van a ser analizadas:

Película: nombre original de la obra, autor y año.
Descripción de secuencia: breve resumen y tiempo de inicio y final de la secuencia seleccionada.
Imágenes referenciales: selección de imágenes que muestren el contenido de la secuencia.
Protagonismo: punto de vista del protagonista, puede ser cambiante, acción principal y secundaria.
Tiempo narrativo: recurso utilizado, puede ser flash back o flash forward.
Aplicación al diseño de producción narrativa: ubicación de cámara y personajes para reforzar el punto de vista.
Aplicación al montaje: herramientas prácticas que utilizan los editores para narrar el film.

5.2. Aplicación de modelos de análisis a secuencias seleccionadas.

Se ha seleccionado distintas secuencias de las películas mencionadas que son objeto de estudio, secuencias que aportan con características particulares y que son de interés para este análisis:

Película: *Rashomon* Akira Kurosawa 1950

Primera secuencia seleccionada.

Descripción de secuencia: Minuto 16:49 a 37:02

El personaje de ladrón cuenta su versión del suceso, narra cómo engañó a un Samurái y como la esposa del Samurái se defendió para evitar que este abuse sexualmente de ella. Luego de consumir el acto de violación, ella se enamora del agresor y pide que mate a su esposo para escapar juntos. El ladrón finalmente decide matar al samurái porque éste ha sido deshonrado y mientras el ladrón comete el asesinato, ella huye del lugar.

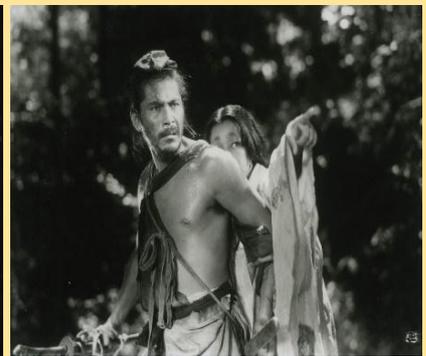
Imágenes referenciales a secuencia seleccionada:



Ladrón frente a tribunal, cuenta la versión del hecho.



Ladrón conduce al Samurái hacia una trampa, donde se aprovecha para atarlo.



Esposa de Samurái pide a ladrón que mate a su marido.



Protagonismo:

En esta secuencia se puede notar claramente el protagonismo y la visión del ladrón quien cuenta la historia, esta se desarrolla a través de su percepción. La acción principal que realiza este protagonista es la de engañar al samurái para quitarle sus pertenencias y violar a su esposa. La acción secundaria que desarrollan los otros dos personajes son: la del samurái defenderse de los ataques del ladrón y de la mujer al principio también defenderse y finalmente rendirse hasta enamorarse del agresor, pedir que mate a su esposo y huir del lugar.

Tiempo Narrativo:

Inicia la secuencia dentro de un flash back, que es la declaración del ladrón frente a un tribunal. Posterior a esto nos trasladamos al desarrollo de los hechos desde el punto de vista del ladrón.

Aplicación al diseño producción narrativa:

A nivel narrativo esta secuencia inicia con el plano del protagonista, en este caso el ladrón, frente al tribunal, de manera que nos situamos en su versión del suceso. Luego de una corta intervención se presenta el desarrollo de los hechos pero la particularidad narrativa es dar protagonismo a este personaje por lo tanto la cámara siempre se posiciona de manera frontal al personaje, que es quien conduce la acción. No existen planos subjetivos, todo se cuenta en tercera persona ya que el narrador intenta demostrarnos una supuesta objetividad en de los hechos descritos desde el punto de vista del ladrón.

**Aplicación al montaje:**

Esta secuencia inicia con la declaración del ladrón frente al tribunal, este fragmento sirve para la ubicación del espectador y nos prepara para el salto temporal.

Después de varios segundos mediante flash back el director nos traslada hacia la puesta en escena de los hechos, donde sucede lo descrito previamente. Regresa al plano del ladrón frente al tribunal por dos ocasiones más con dos retornos en flashback nuevamente al desarrollo de los hechos. Estos retornos reiteran que un narrador, en este caso el ladrón, nos está contando estos acontecimientos. Al finalizar la secuencia seleccionada regresa al templo, haciendo un salto al presente. Todos estos saltos temporales se los realizan con planos previos a la acción, es decir si el flash back nos traslada al desarrollo de las acciones, primero nos ubica, en este caso planos del bosque donde ocurre el suceso.

Finalmente, para retornar al tiempo presente, que es en el templo, se describen planos de la lluvia golpeando el techo del antiguo templo, planos que nuevamente sirven para la ubicación del espectador.

Película: *Rashomon* Akira Kurosawa 1950

Segunda secuencia seleccionada.

Descripción de Secuencia: Minuto 39:40 a 49:21

Mujer frente al tribunal narra su versión del hecho, nos cuenta como fue violentada sexualmente por el ladrón y como su esposo al estar atado no pudo hacer nada. Ella regresa donde su pareja pero él la mira con desprecio. Ella pide a su esposo que la mate puesto que se siente deshonrada, pero él continúa mirándola únicamente. Finalmente, después de mucho sufrimiento ella pierde el conocimiento y cuando

despierta encuentra a su esposo ha muerto víctima de una daga muy valiosa de su propiedad.

Imágenes referenciales a secuencia seleccionada:



Esposa dando la declaración ante el tribunal



Esposa pide a Samurái que la mate,



Esposa despierta y mira con asombro a su cónyuge muerto.

Protagonismo:

En esta secuencia el protagonismo y la visión de la mujer cuentan la historia y ésta se desarrolla a través de su singular percepción.

La acción principal que desarrolla este protagonista es buscar el perdón de su esposo quien la mira con desprecio.

La acción secundaria únicamente es realizada por el esposo, quien solo la mira con desprecio por lo acontecido.

Tiempo narrativo:

Esta secuencia, es un flash back narrado por las personas que se refugian de la lluvia en el templo. En la declaración del suceso por parte de la esposa, mediante el recurso de flash back se traslada de la narración oral del protagonista a la puesta en escena de los hechos.



Aplicación al diseño producción narrativa:

Esta secuencia empieza a nivel narrativo con un plano de la protagonista quien cuenta su versión del suceso.

Luego de una corta intervención se presenta el desarrollo de los hechos pero la particularidad narrativa es dar protagonismo a este personaje, por lo tanto la cámara siempre se posiciona de manera frontal al igual que lo hizo con el protagonista anterior, ya que este personaje es quien conduce la acción. De igual manera no existen planos subjetivos sino que la historia se cuenta en tercera persona ya que el narrador intenta demostrarnos una supuesta objetividad de los hechos descritos por la esposa.

Aplicación al montaje:

Esta secuencia inicia con la declaración de la esposa frente al tribunal, la declaración oral que realiza esta protagonista sirve de ubicación al espectador y prepara para el salto temporal. Mediante flash back se traslada a la puesta en escena de los hechos.

Retorna por dos ocasiones más. Al finalizar la secuencia seleccionada regresamos al Templo, haciendo un salto al presente, todos estos saltos temporales de la misma manera que en la secuencia anterior se los realiza con planos previos a la acción, es decir si retornamos en el tiempo, primero se muestra planos para ubicar, en este caso planos del bosque donde se realiza la acción.

Finalmente, al retornar al tiempo presente que es en el templo, se describen planos de la lluvia golpeando sobre el suelo del templo, planos que nuevamente ubican al espectador.

Película: *Short Cuts* Robert Altman 1993

Tercera secuencia seleccionada.

Descripción de Secuencia: Minuto 3:38 a 08:10

Breves fragmentos en la que los protagonistas interactúan cada uno con su entorno; La joven violinista dando un concierto; Piloto de helicóptero fumigando desde el cielo; Hombre dando mantenimiento a una piscina; Conductor de limusina se encuentra con su novia en el restaurant; Mujer cantando con un grupo de jazz en un bar; Dos parejas que observan el concierto de violín se hacen amigos; Policía discute con su esposa por problemas con un perro; Pareja mira la televisión; Limpiador de piscinas observa a su esposa trabajar.

Imágenes referenciales a secuencia seleccionada:



Mujer violinista dando un concierto



Chofer de limusina visita a su novia



Mamá de violinista trabajando como cantante de jazz en un bar



Parejas se hacen amigos en concierto de violín



Policía discute con esposa



Pareja miran la televisión



Piloto fumigando la ciudad



Limpiador de piscinas observa la a su esposa trabajando



Protagonismo:

En este breve fragmento varios protagonistas se presentan realizando actividades de su cotidianidad en entorno y contexto de la ciudad de los Ángeles. Las acciones principales son dadas por cada protagonista que interactúa con el medio en el que se desenvuelve cada uno, pero las acciones secundarias están dadas por los coprotagonistas, es decir a todos los une un lazo en común, en este caso el piloto está fumigando la ciudad en la que todos se encuentran. El limpiador de piscinas cubre sus herramientas para que no caiga sobre ellas este líquido tóxico, por otro lado el periodista que trabaja en el noticiero está hablando sobre este tema y además es visto por el chofer de la limusina y la familia del policía, mientras que en el concierto de violín las dos parejas se están conociendo.

Tiempo Narrativo:

El tiempo narratológico del film es lineal, a pesar de narrar varias historias a la vez, todas se desarrollan en un tiempo presente y los acontecimientos se van sumando a la línea temporal.

Aplicación al diseño de producción narrativa:

La ubicación de la cámara y de los personajes es objetiva, cada micro-historia está contada en tercera persona. De igual manera el desarrollo de los personajes protagónicos es compartida igualmente con los personajes secundarios, es decir la cámara se posiciona de la misma manera sin importar la jerarquía de los personajes.

Aplicación al montaje:

Se compone de cortes muy breves que únicamente buscan situarnos en los contextos en los que cada personaje se desarrolla.

Se ha seleccionado sólo las acciones que denoten ciertos rasgos característicos de cada personaje por ejemplo en el caso del policía, quien discute con su esposa, este comportamiento es reiterativo a lo largo del film. De igual manera el conductor de limusina, quien ingiere alcohol, rasgo constante que se manifiestan durante toda la película.

Película: *Short Cuts* Robert Altman 1993

Cuarta secuencia seleccionada.

Descripción de Secuencia: Minuto 34:43 a 39:49

Niño después de ser atropellado por la mesera, llega a casa y conversa con su madre, ella lo recuesta sobre la cama. La mesera llega a casa y cuenta lo acontecido a su pareja que es el chofer de la limusina. La madre del niño llama a su esposo al trabajo, quien se enoja y pide a la esposa que lo lleve al hospital. La madre de niño que fue atropellado intenta levantar a su hijo quien no despierta. La mesera quiere contar todo lo que ocurrió, pero su pareja se enoja y discuten.

Imágenes referenciales a secuencia seleccionada:

Madre dialoga sobre lo Acontecido

Madre recuesta al niño

Mesera dialoga con chofer

Mesera y chofer discuten



Protagonismo:

El protagonismo en este fragmento es compartido por cuatro personajes, la madre, el niño y la mesera y el chofer, a quienes comparten una afección por el accidente ocurrido. Las acciones principales se desarrollan a través de la madre del niño quien busca una manera de solucionar este problema. Las acciones secundarias se desarrollan con la mesera quien se enoja con su pareja.

Tiempo:

El tiempo para los personajes de esta secuencia es continuo, pero de igual manera lo es para las personas que no están en esta secuencia, ya que posterior a este fragmento, la película continúa avanzando de manera lineal en el tiempo.

Aplicación al diseño de producción narrativa:

La ubicación de la cámara y de los personajes es objetiva, de igual manera esta secuencia y en toda la obra es narrada en tercera persona. El desarrollo de los personajes protagónicos es compartido con los personajes secundarios. La ubicación de la cámara es independiente a la jerarquía del personaje.

Aplicación al montaje:

En esta secuencia el narrador brinda información al espectador, en este fragmento no se monta ninguna otra escena que no sea referente al suceso del accidente.

Película: *Lola rennt, (Corre Lola Corre)* Tom Tykwer 1998

Quinta secuencia seleccionada.

Descripción de Secuencia: 10:55 a 31:42

Lola corre hacia la agencia bancaria donde pide ayuda a su padre quien es gerente del mismo, todo esto para evitar que su novio cometa un asalto a mano armada a un supermercado. En el trayecto un perro gruñe haciendo que lola corra más rápido, al salir de su casa golpea con una señora, corre junto a un chico en una bicicleta, casi le atropella un vehículo y un conductor de ambulancia se niega a llevarla. Al llegar al banco pide ayuda a su padre, pero no se la da, corre hacia el supermercado donde su novio ya ha ingresado al local y realiza el asalto. Lola ayuda a recoger el dinero, salen del local, huyen a pie, pero la policía los encuentra y dispara sobre el cuerpo de Lola, ella cae en el piso. Finalmente, el tiempo se detiene porque Lola no desea morir y regresa al principio para cambiar el destino.

Imágenes referentes a la secuencia:



Lola corre junto a una ambulancia quien no la lleva

Lola interactúa con personajes secundarios

Asalto al supermercado

Lola agonizando, no desea morir



Protagonismo:

Este film no coral, es más bien una construcción de un personaje principal, Lola, interactúa con personajes secundarios, su padre, novio, y especialmente en el trayecto, donde las pequeñas interacciones con personajes que están en la calle. Estas interacciones generan grandes cambios en los desenlaces finales tanto de ella como de los demás personajes.

El punto de vista es único y pertenece a Lola, por lo tanto la acción gira en torno a las decisiones que ella va tomando en el trayecto.

Tiempo narrativo:

Esta secuencia pertenece a la primera carrera de Lola, durante el film habrá otras dos carreras por salvar a su novio de la mafia.

Este fragmento está en tiempo presente, pero al llegar al final de esta secuencia se realiza un salto temporal. Este salto temporal es muy particular ya que no es un salto temporal utilizado como recuerdo, flash back, sino que el narrador lo utiliza como una nueva construcción de un presente.

Aplicación al diseño de producción narrativa:

La narrativa de esta secuencia es una mezcla de tercera persona y primera persona, es decir el narrador sugiere que la protagonista es la que conduce la historia desde su perspectiva, pero la cámara por lo general está en tercera persona dándonos la sensación de objetividad, frente a las narrativas paralelas alternativas, aunque en ciertos momentos la cámara pasa a ser subjetiva mostrándonos que estamos bajo su perspectiva.

**Aplicación al montaje:**

Este film y también esta secuencia tienen un ritmo de montaje muy rápido, una mezcla de planos objetivos y subjetivos mezclados rápidamente, que sirven para invitar a una inmersión psicológica y sensorial del espectador en la acción olvidándose que está viendo únicamente una de las posibles resoluciones o mundos paralelos que resuelven la acción.

Película: *Lola rennt, (Corre Lola Corre)* Tom Tykwer 1998

Sexta secuencia seleccionada

Descripción de secuencia: 54:30 a 75:33

Inicia la tercera secuencia, Lola corre nuevamente en otra posible resolución de los hechos, hacia la agencia bancaria, en su camino cambian las interacciones con los personajes secundarios: esta vez el perro ladra pero ella salta sobre él, en esta secuencia ella grita al perro. Un camión casi la atropella, esto la retrasa. Cuando llega al banco su padre ya ha salido, cambia de estrategia y decide entrar en un casino, allí realiza varias apuestas hasta ganar el suficiente dinero para llevárselo a su novio quien tiene una deuda con la mafia. Por su parte el novio de Lola también hace ligeros cambios y observa al tipo que robo su dinero, lo persigue y recupera todo. Finalmente se encuentran en el sitio acordado cada uno con una bolsa llena de dinero.

Imágenes referenciales a la secuencia seleccionada:

Lola salta sobre el perro y se enfurece

Lola corre sin percatarse en cruzar adecuadamente la calle

Lola jugando en el casino

Lola y su novio se encuentran cada una con una bolsa de dinero

Protagonismo

El personaje protagónico conduce las acciones de diferentes maneras en las tres ocasiones, esto genera cambios en los personajes secundarios. Como se observa en la tercera secuencia, con cada ligero cambio, se produce distintas reacciones en el comportamiento de los personajes secundarios y estos cambios a su vez producen distintos desenlaces tanto para la protagonista como para los personajes secundarios.

Tiempo narrativo:

El recurso que se utiliza en esta secuencia es retornar por tercera ocasión al punto de partida que es cuando Lola cuelga el teléfono después de hablar con su novio.

Por tercera vez consecutiva el narrador retorna al punto inicial para la construcción de un nuevo presente.



Aplicación al diseño de producción narrativa:

La narrativa de esta secuencia es una mezcla de tercera persona, punto de vista externo, y primera persona, punto de vista subjetivo. El narrador nos sugiere que la protagonista es la que conduce la historia desde su perspectiva en algunos momentos y en otros bajo una perspectiva objetiva.

Aplicación al montaje:

El ritmo también en esta secuencia como en la secuencia anterior, es bastante dinámica, cambios de planos a gran velocidad produciendo el mismo efecto de inmersión en el espectador.

Película: *Memento* Christopher Nolan (2000)

Séptima secuencia seleccionada.

Descripción de secuencia: Minuto 00:00 a 01:10

Una fotografía recién impresa, se va transformando en una foto en blanco, posterior a esto, sangre que esta derramada en el piso regresa al cuerpo de la víctima, el casquillo de la bala regresa al arma del asesino y finalmente el disparo sale la cabeza de la víctima hacia la pistola.

Imágenes referenciales a secuencia seleccionada:



Fotografía donde se distingue claramente

Fotografía pierde el color

Fotografía en blanco

Bala saliendo de la cabeza de la víctima

Protagonismo:

En este pequeño fragmento solo observamos una mano que es la del protagonista.

Tiempo narrativo:

Este fragmento tiene la particularidad que el tiempo va hacia atrás, no en forma de flash back, sino de manera literal el tiempo está en reversa.

**Aplicación al diseño de la producción narrativa:**

Esta breve secuencia inicial es lógicamente filmada en un orden progresivo normal, con una división de planos completamente normal, realizando todos estos cambios en su proceso de edición y montaje.

El manejo de la cámara da una sensación de objetividad, es decir la historia se cuenta en tercera persona.

Aplicación al Montaje:

El manejo del tiempo en retroceso es imposible conseguirlo en la vida real, por lo tanto este recurso es trabajado en edición, es lógico pensar que se realizó una construcción normal hasta tener un montaje con ritmo y evolución, dejando para el final ponerlo en reversa. Dado que es una experiencia irreal, llama a la atención e inmersión narrativa del espectador en la historia.

Película: *Memento* Christopher Nolan 2000

Octava secuencia seleccionada.

Descripción de Secuencia: Minuto 06:47 a 10: 33

Leonard quien es protagonista dialoga con el encargado del hotel donde se hospeda, allí él realiza una breve explicación de su problema mental, que es la pérdida de la memoria reciente, información que es necesaria para la ubicación psicológica del espectador. Posteriormente llega el antagonista, Teddy, supuesto asesino de su esposa y juntos se trasladan a una bodega abandonada donde Leonard asesina a Teddy.

Imágenes referenciales a secuencia seleccionada:

Teddy un investigador corrupto llega al hotel de Leonard

Leonard y Teddy se dirigen a la bodega abandonada.

Leonard cree que Teddy es el asesino de su esposa.

Protagonismo:

Esta película no maneja cambios en el protagonismo, es decir no es coral, el único protagonista de la obra interactúa con los personajes secundarios. Aunque hay un protagonismo en la técnica de montaje que abstrae al espectador a sentir el estado mental del protagonista y su pérdida de memoria reciente consiguiendo transmitir al público la sensación de este padecimiento.

Tiempo Narrativo

El tiempo de la secuencia transcurre hacia delante de manera normal, pero si observamos a la obra de manera global, ha retrocedido en comparación a la escena anterior. Al final de la secuencia el narrador muestra fragmentos iniciales de la escena anterior, para resaltar de esta manera que el estamos avanzando temporalmente hacia atrás.

Aplicación al diseño de producción narrativa

El punto de vista es en tercera persona, por lo tanto los acontecimientos son aparentemente objetivos.

Estas secuencias están estructuradas y producidas de forma lineal, pero con la visión de construir la historia en base al efecto de pérdida de memoria reciente. De esta



manera el realizador pone énfasis en contar la situación que se encuentra el protagonista haciendo que el personaje protagónico lo repita reiteradamente su padecimiento mental.

Aplicación al Montaje:

Este film está construido con dos niveles y estructuras de montaje: La primera estructura es la de las secuencias que están montadas de forma lineal y la segunda estructura con un orden inverso. Para diferenciar estas dos secuencias la primera es a blanco y negro y la segunda a color. El encuentro de estas dos estructuras presenta la resolución de la película, generando una tercera estructura que es más allá que la suma de las partes, dando la misma importancia a la estructura como a los personajes.

Película: *Memento* Christopher Nolan 2000

Novena secuencia seleccionada

Descripción de Secuencia: Minuto 10:34 a 11:28

Leonard, se encuentra en la habitación de un hotel, mientras suena el teléfono, se desconoce quién es la persona que llama, pero él, siempre cuenta sobre el caso de Sammy Jankis, quien padecía la misma enfermedad que él. Esta secuencia no corresponde al tiempo de la secuencia analizada previa a esta, la anterior secuencia va hacia atrás en el tiempo y es a colores mientras que esta avanza de manera lineal, pero a blanco y negro.

Imágenes referenciales de la secuencia:

Leonard se levanta y escucha
Sonar el teléfono

Leonard afeitándose para leer sus tatuajes

Leonard contesta el teléfono y cuenta el
caso de Sammy Jankis

Protagonista:

Esta película no maneja un sentido cambiante del protagonismo en sus personajes, por lo que el protagonismo es único.

Tiempo Narrativo:

Esta secuencia avanza temporalmente hacia adelante, contrario a la anterior secuencia analizada. Esta obra maneja dos tiempos distintos en la obra: uno de forma ascendente a blanco y negro, que es el caso de esta secuencia y otro de forma descendente y a colores como la secuencia anterior.

Aplicación al diseño de producción narrativa:

El punto de vista es en tercera persona, por lo tanto los acontecimientos parecen objetivos. Estas secuencias que se narran en orden y en blanco y negro contrario a las que vienen en retroceso y a color, el narrador no repite los acontecimientos, estos pasan una vez únicamente. Al unirse las dos secuencias se va descubriendo la resolución de la historia.

Estas llamadas sirven también para presentar la problemática del protagonista.

Aplicación al montaje:

Para separar estas secuencias que van en orden ascendente de las otras que van en retroceso, el editor utiliza la herramienta del blanco y negro para estas secuencias específicas en la habitación del hotel. Todo esto con la intención de que el espectador obtenga información fragmentada y pueda realizar un montaje lineal o reconstruir la historia en su propia mente.

Película: *Babel* Alejandro González Iñárritu 2006

Décima secuencia seleccionada.

Descripción de Secuencia: Minuto 00: 00 a 08:54

Dos niños que cuidan ovejas en un campo de Marruecos, su padre compra un rifle para que ellos puedan ahuyentar a los coyotes, ya que esta familia como muchas de estos lugares se dedica a pastar ovejas. Los niños deciden probar quien tiene mejor puntería disparando contra un bus lleno de turistas.

Imágenes referenciales a secuencia seleccionada:

Niños caminando por montañas cuidando el rebaño



Niños probando puntería



Niño dispara al autobús



Protagonismo:

Esta película es una obra coral, donde los protagonistas, en esta secuencia son los niños.

La acción principal que realizan es disparar contra un autobús, esta acción desencadena varios cambios en la vida de los otros personajes protagónicos. La pareja de norteamericanos se tienen que quedar en Marruecos en busca de ayuda médica por el disparo que impactó sobre la esposa, esto produce que la mujer que cuida a los hijos de esta pareja, lleve estos niños a México, mientras que en Japón la policía investiga la procedencia de esta arma, que fue propiedad del padre de la adolescente japonesa.

Tiempo Narrativo:

La secuencia seleccionada es la primera de todo el film, por lo tanto no es posible saber en ese momento de la película, el tiempo de la narración en el que se encuentra, pero si continuamos observando a lo largo de la historia se descubre que no es el principio de la historia, y que cada protagonista está viviendo un tiempo distinto.

Aplicación al diseño de producción narrativo:

La cámara permanece junto a los personajes protagónicos ya que en ellos se encuentra la acción que genera este suceso, un punto de vista objetivo que acompaña a los personajes a pesar de que en el bus también viajan personajes protagónicos, el narrador da prioridad a los niños. Este recurso es utilizado para resaltar el punto de vista de los niños y describir la inocencia de una trágica travesura.

Aplicación al montaje:

El montaje de este film está estructurado en dos secciones:

El montaje de las secuencias, es decir el orden de planos que integran una secuencia, están estructurados de manera lineal y el montaje por secuencias, donde cada una se encuentra en un tiempo distinto.

Película: *Babel* Alejandro González Iñárritu 2006

Décimo primera secuencia seleccionada

Descripción de Secuencia: 14: 33 a 19:42

Pareja de americanos almuerzan y discuten sobre una infidelidad por parte del esposo y también su estadía vacacional en Marruecos, posteriormente suben a un autobús y mientras viajan por el desierto son alcanzados por una bala perdida que cae sobre la esposa.

Imágenes referenciales de la secuencia:

Pareja almozando discuten por infidelidad del esposo



Esposa llora por no poder perdonar a su pareja



Esposa recibe el impacto de bala

Protagonismo:

En esta secuencia el protagonismo tiene la pareja de americanos quienes se trasladan en un tour por Marruecos.

La acción secundaria que es discutir con su pareja, da un giro por a la acción principal que es la de recibir un impacto de bala, esto finalmente desenlaza en una reconciliación.

**Tiempo narrativo:**

Hay un salto temporal hacia atrás, previo a esta secuencia se producía el mismo acontecimiento desde la perspectiva de los niños.

Hasta el momento el narrador nos ha contado dos veces el suceso retrocediendo en el tiempo y cambiando únicamente el punto de vista de cómo lo experimenta esta protagonista.

Aplicación a la producción:

El punto de vista tiene la apariencia de objetivo, es decir contado en tercera persona.

En este fragmento seleccionado, la cámara acompaña al punto de vista de la pareja y la interacción con su entorno, en la anterior secuencia pudimos observar la perspectiva de los niños y en esta la perspectiva de la pareja.

Aplicación al montaje:

El montaje de esta secuencia es igual a la anterior, la secuencia es estructurada de forma lineal, pero el orden de las secuencias de la película en general es no lineal.

Película: *Babel* Alejandro González Iñárritu 2006

Décimo segunda secuencia seleccionada.

Descripción de Secuencia: 44:30 a 50:02

Adolecente japonesa espera en una clínica para ser atendida por un médico odontólogo, al ingresar al consultorio ella intenta besar al doctor pero él se enoja. Al llegar a casa se encuentra con policías quienes piden información sobre un rifle, al recostarse en la cama enciende el televisor y en las noticias se observa imágenes de los niños detenidos en Marruecos que son acusados por atentado.

Imágenes referenciales de la secuencia:

Adolecente intenta que médico toque sus partes íntimas.

Adolecente recibe la visita de policía.

Adolecente mira en la televisión a los niños detenidos acusados de atentado terrorista.

Protagonismo:

El protagonismo en esta secuencia es de la adolescente japonesa y nos centra en su punto de vista y en su forma de interactuar con su entorno.

La acción principal que realiza es la de acosar al doctor. La acción secundaria es la detención del niño y su padre en Marruecos, culpándolos de terroristas, ella lo observa por la televisión.

Tiempo Narrativo:

Esta secuencia es un salto hacia el futuro, flash forward, esto se puede apreciar, ya que en el momento que la adolescente mira la televisión, el niño que disparó y su padre han sido atrapados por la policía en Marruecos, mientras que en la anterior escena recién ocurrió el disparo.

Aplicación al diseño de producción narrativa:

De igual forma que en las otras secuencias, el punto de vista es objetivo y contado en tercera persona, la cámara acompaña a la adolescente quien desarrolla la acción.



Aplicación al montaje:

El armado de esta secuencia es igual a la anterior secuencia analizada, por lo tanto está estructurada de forma lineal, pero el orden de las secuencias en toda la película es no lineal.



CAPITULO VI

6. Conclusiones

6.1. Metodología aplicada en las conclusiones.

Para las conclusiones se ha tomado las variables descritas en los modelos de análisis aplicados y se ha comparado para observar cuáles son los denominadores comunes o elementos reiterativos y cuáles son los elementos originales de cada obra, para ello, este proceso tiene dos fases lógicas:

En un primer momento se describe las conclusiones de las variables observadas, (protagonismo, tiempo narrativo, aplicación al diseño de producción narrativa, aplicación al montaje) con los modelos aplicados a las distintas secuencias de cada película: (*Rashomon*, *Short Cuts*, *Lola Rennt*, *Memento*, *Babel*)

En una segunda instancia se comparan las conclusiones sobre las variables (protagonismo, tiempo narrativo, aplicación al diseño de producción narrativa, aplicación al montaje) comparadas de cada de cada obra en general con las variables del mismo tipo del el resto de obras observadas.

6.2. Conclusiones de cada obra seleccionada

En el siguiente modelo se recoge las conclusiones de las obras seleccionadas:

Película: *Rashomon* Akira Kurosawa (1950)

Protagonismo:

El protagonismo va cambiando y durante la obra lo hace en cuatro ocasiones, en las que cada uno cuenta su versión del suceso: La versión del Ladrón, la versión del Samurái, la versión de la Esposa y la versión del Campesino.

De igual manera las acciones principales y las secundarias se modifican en cada punto de vista. En el primer caso, desde la perspectiva del ladrón, la acción principal es la de engañar y matar al samurái, mientras que en la segunda secuencia, la acción principal que desarrolla la esposa, es buscar el perdón del samurái quien la mira con desprecio. Estos cambios en las acciones principales son reiterados en los cuatro testimonios que dan los personajes, generando una multiperspectiva particular de un mismo suceso.

Tiempo narrativo:

El flash back es un elemento reiterativo, ya que previo a describir gráficamente los hechos, siempre empieza por una breve descripción de la persona que cuenta el punto vista.

Si se resume toda la obra se concluye que se generan tres tiempos narrativos: el presente que es en el templo donde los hombres que se refugian de la lluvia, el pasado o flash back, que es la versión de los personajes frente al tribunal, y finalmente el otro salto temporal hacia el pasado, cuando se desarrollan en acciones

estos sucesos en cada una de las perspectivas.

Diseño de producción narrativa:

En todo el film la cámara se posiciona de manera aparentemente objetiva, no existen planos subjetivos, pero particularmente cuando se está narrando la versión de cada protagonista, la cámara siempre busca posicionarse de manera frontal hacia él, de esta manera se sugiere un cierto grado de protagonismo dando paso al personaje que narra su punto de vista y creando una objetividad en las narraciones de cada uno de los personajes.

La diversidad de puntos de vista sirve para comprender a nivel profundo las narrativas corales de cada personaje y además nos ayuda en la identificación del espectador con cada personaje.

Diseño de Montaje

El montaje se lo realiza de manera reiterativa, es decir siempre se respeta la misma estructura narrativa. Primero los hombres que se cubren de la lluvia, luego el protagonista, dependiendo de la secuencia, contando su versión de los hechos y finalmente los acontecimientos puestos en escena. Estos al concluir regresan nuevamente al templo que es el tiempo presente.

Se concluye que el montaje general de la obra tiene este orden específico para que el espectador no se pierda en algún momento de la historia.

Película: *Short Cuts* Robert Altman 1993

Protagonismo:

Esta obra está construida de manera coral, es decir varios protagonistas desarrollan acciones en distintos lugares de una misma ciudad pero un elemento común los une, la fumigación para eliminar una plaga, este líquido es esparcido sobre la ciudad de los Ángeles y esto afecta a los personajes ya que todos viven en esta ciudad.

Pero también existen otros elementos que no son tan generales, por ejemplo cuando la mesera atropella al niño, este hecho los une con la familia del periodista, quien a su vez es vecino de la joven violista cuya madre es la cantante de jazz.

Podemos concluir brevemente que todos los personajes están unidos de alguna manera a pesar de no ser conscientes de ello.

Tiempo narrativo:

Esta obra tiene la particularidad de estar fragmentado en varios cortes que avanzan linealmente, por lo tanto en esta película no se utiliza el flash back ni el flash forward como recurso narrativo.

Diseño de producción narrativa:

El punto de vista narrativo de toda la obra es objetivo, el posicionamiento de cámara y de los personajes es aleatorio, es decir no se percibe un protagonismo único dentro de una escena, pero las acciones que desarrollan los personajes protagónicos son generalmente acompañadas por la cámara.

Diseño de Montaje

Esta obra es armada mediante pequeños fragmentos que resumen las acciones más importantes que realizan los personajes. El ritmo mantiene la estructura ya que rápidamente pasamos de un protagonista a otro.

Película: *Lola rennt, (Corre Lola Corre)* Tom Tykwer 1998

Protagonismo:

Este film tiene un solo protagonista que es Lola, pero pequeñas acciones secundarias tienen repercusión tanto en ella como protagonista y también en los personajes secundarios.

Tiempo narrativo:

El tiempo que maneja este film es muy necesario para este análisis, ya que el mismo suceso se repite tres veces, con la particularidad de que cada uno tienen distinto desarrollo y desenlace a diferencia de la historia en la que se aplican las conclusiones, que es el cortometraje *Implicados*.

Diseño de producción narrativa:

Una construcción particular se maneja en esta película, ya que en varios momentos del film pasa la cámara de ser objetiva a subjetiva reforzándonos el punto de vista particular de la protagonista.

Diseño de Montaje:

Este film tiene un ritmo de montaje muy rápido, una mezcla de planos objetivos y subjetivos mezclados rápidamente buscan crear un dinamismo para que la información que llega al espectador sea de manera dinámica y recalcando el punto de vista único del personaje protagonista.

**Película:** *Memento* Christopher Nolan (2000)**Protagonismo:**

Esta película no maneja un sentido cambiante del protagonismo de sus personajes, es decir no es coral, ya que simplemente el protagonista busca venganza por la muerte de su esposa.

Tiempo Narrativo:

Esta película se estructura mediante dos tiempos narrativos, el primero que es cuando el protagonista está en el cuarto de hotel, tiene una progresión hacia adelante y una segunda construcción temporal, que es cuando el protagonista interactúa con los demás personajes, este tiempo narrativo que está construido en reversa, todo esto con el objetivo de que el espectador cree la línea temporal en su mente y experimente la forma de percibir la realidad del protagonista quien padece la enfermedad de pérdida de la memoria reciente.

Diseño de producción narrativa:

El punto de vista en general de la obra es en tercera persona, por lo tanto los acontecimientos se perciben como objetivos.

El orden de las secuencias están pensadas para ser ubicadas de ésta manera, por lo tanto el realizador pone énfasis en contar la situación en la que se encuentre el protagonista, haciendo que el personaje protagónico lo repita reiteradamente.

Diseño de Montaje:

Para separar los dos tiempos en que se narra esta película, el editor ha decidido manejar dos tipos de colores, blanco y negro para cuando el tiempo va en ascenso y a colores cuando el tiempo está en reversa, estas dos narraciones son alternadas en el proceso de montaje. Estas dos secuencias alternadas se unen en la parte media de la película generando una tercera línea temporal, todo esto para generar mayor inmersión en el espectador, creando de esta manera una línea comunicativa entre el público y la película.

Al inicio del film se observa una construcción de la secuencia en reversa, este recurso lo utiliza con la finalidad de sugerir al espectador una narrativa que manipula el tiempo.

Película: *Babel* Alejandro González Iñárritu 2006

Protagonismo:

La obra tiene 4 historias en las que los protagonistas están repartidos en diferentes lugares del mundo, el suceso del disparo los vincula, de esta manera se la considera como una película coral.

El punto de vista es objetivo y no existen planos subjetivos que recalquen un punto de vista particular, sin embargo los protagonistas generan la acción y la cámara permanece junto a ellos.

Tiempo Narrativo:

Cada secuencia tiene un tiempo distinto, es decir si tomamos de los modelos de análisis la primera secuencia y la comparamos con la segunda, el salto temporal es pequeño y es hacia atrás, porque retornamos al mismo suceso, pero si la comparamos con la tercera secuencia analizada, se puede notar un salto más prolongado hacia el futuro, este flash forward salta varios días.

Diseño de producción narrativa:

El punto de vista en general de la obra es en tercera persona, por lo tanto los acontecimientos se sugieren de manera objetiva.

Diseño de Montaje:

La estructura de cada secuencia está conformada de manera lineal, para que las acciones se puedan entender de manera clara, pero el orden de las secuencias en la estructura general de la película, maneja tiempos distintos.

6.3. Conclusiones finales al comparar las distintas obras seleccionadas.

En esta segunda fase de las conclusiones se comparan los aspectos más relevantes que sirven para el objeto de estudio del desarrollo de una narrativa coral y un montaje no lineal que cada película puede aportar.

En esta comparativa de los elementos significativos nos quedaremos con aquellas técnicas aplicadas a estos elementos que sirven para generar una



mejor inmersión del espectador en la historia a través del montaje no lineal y el recurso narrativo coral.

Protagonismo:

En *Rashomon* el protagonismo está distribuido de igual manera a los cuatro personajes que narran los acontecimientos ocurridos, frente a un tribunal. De igual manera que en *Short Cuts* los protagonistas son varios pero cada uno tiene igual jerarquía. También en *Babel* los personajes protagónicos están unidos por un elemento común, en este caso el disparo, a pesar de encontrarse en distintos continentes cada uno, esta película da igual jerarquía a sus protagonistas y los une mediante un elemento dramático que es el disparo, a pesar de su distancia física. Contrario a lo que ocurre en *Lola rennt*, donde la protagonista es únicamente Lola, pero cada acción que realiza con personajes secundarios, cambia el desarrollo y desenlace de la historia. De igual forma en *Memento* el protagonista es Leonard, ya que únicamente él conduce la acción. Pero se genera un nuevo protagonismo en esta obra que es el montaje, ya que el realizador ha puesto especial énfasis a este recurso narrativo.

En conclusión no solo un personaje puede ser un protagonista, también la forma de narrar una historia puede convertirse en un elemento protagónico, en este caso el realizador busca transmitir al espectador el padecimiento mental del protagonista utilizando el montaje no lineal como recurso narrativo.



Tiempo Narrativo:

En *Rashomon* el tiempo narrativo es contado mediante la técnica de flash backs, recurso utilizado en los momentos que los personajes protagónicos narran un suceso. El manejo temporal es utilizado como recurso dramático, buscando generar inmersión en el espectador. Al igual que en *Babel* el tiempo narrativo es distinto para cada personaje pero se cruzan entre si haciéndolos tiempos paralelos al relacionarse con el elemento del disparo. El realizador utiliza esta técnica para buscar que el espectador realice una línea temporal en su mente.

En *Short Cuts* el tiempo es lineal, cada secuencia avanza de manera natural en el tiempo. A diferencia de *Memento* donde el tiempo está dividido en dos fragmentos uno de manera lineal y otro en retroceso, la unión de las dos estructuras generan una tercera estructura que sirve para definir el estado mental del protagonista.

En *Lola rennt*, el tiempo regresa en dos ocasiones además de la inicial por lo tanto esta obra genera un tiempo narrativo paralelo lineal, es decir uno ocurre tras otro pero de manera paralela.

Diseño de producción narrativa:

En *Rashomon* el acontecimiento de la muerte del samurái es contado por distintos testigos que se encontraban en ese lugar, es decir un mismo acontecimiento visto desde distintos puntos de vista puede cambiar la percepción de los personajes protagónicos y sobre todo la percepción del espectador. Al igual que en *Lola rennt* donde la misma historia se repite por tres ocasiones donde los cambios que realiza la protagonista y los secundarios generan también distintas formas de desenlace.

Por su parte *short Cuts* donde varias historias se desarrollan al mismo tiempo,

personajes de distintas profesiones y clases sociales se ven inmersas dentro de esta historia, el narrador busca un elemento común para unir varias historias que a simple vista nada tienen que ver una con la otra. De la misma manera que lo realiza Iñárritu en *Babel*, donde un elemento en este caso el rifle, une a los protagonistas.

En *memento* dos estructuras narrativas armadas de forma ascendente y descendente en la línea temporal es imposible recrearlo en la vida real, por lo tanto el narrador pone especial énfasis a su etapa de montaje.

Diseño de Montaje:

En *Rashomon* para realizar saltos temporales el realizador primero sugiere planos de ubicación para que el espectador no se pierda en ningún momento de la obra, contrario a *Memento* donde el realizador no ubica al espectador, pero el logro de esta película es el transmitir el padecimiento del protagonista mediante la estructura del montaje.

En *Short Cuts*: La película está fragmentada por varios cortes que narran breves acciones de cada personaje protagónico, todo esto para mantener inmerso al espectador, por su parte, en *Lola rennt*, el ritmo en el montaje de los planos es rápido, este film conecta con las narrativas contemporáneas, donde el ritmo de montaje es dinámico como en *Memento*.

En *Babel* el orden de las secuencias en la estructura general de la película, maneja tiempos distintos. Contraria a la película *Short Cuts* que las secuencias tienen una narrativa temporal lineal.



6.4. Conclusiones finales a aplicar en el cortometraje *Implicados*.

De todas las conclusiones finales previas de cómo se construye las narrativas no lineales a través del montaje y de la narrativa coral, aquí se describen que conclusiones sirvieron para la construcción del cortometraje tanto para la construcción del guión, diseño de producción narrativa y montaje de la película *Implicados*.

El hecho de realizar esta investigación comparativa aplicada sirvió para implementar todo el proceso creativo y de manera especial el montaje final, estos resultados se vieron al ser elegido este film como “Mejor Cortometraje Nacional” del festival de la Universidad de Cuenca “CUCU”.

También este proceso sirve para agudizar el proceso y orden lógico creativo y de documentación que es preciso en el diseño de guión, producción y montaje de una película de calidad.

Creación de personajes protagónicos para una historia coral:

Para la construcción personajes protagónicos en una historia coral los realizadores como Kurosawa determina el mismo grado de importancia en sus acciones además de dotarlos de subjetividad. Por su parte González Iñárritu pone de manifiesto un elemento común que es una acción desencadenante y une de esta manera a los distintos personajes. De la misma manera en la película de Altman un elemento común que es la ciudad de los Ángeles, une a todos los personajes de la obra.

En Memento el generar una narrativa como un personaje manifestada en la enfermedad del protagonista.

Para la realización del cortometraje *Implicados* nos sirvió de Kurosawa el mismo

grado de importancia, de González Iñárritu las acciones desencadenantes con elementos de atrezo y de Nolan el orden de las secuencias como un personaje.

Para la construcción de tiempos narrativos:

Nolan crea secuencias y las altera el orden en el que van a ser contadas, dándonos de esta manera un rompecabezas narrativo al espectador.

Para la creación del tiempo narrativo en el cortometraje se ha tomado esta herramienta narrativa con la diferencia de que el tiempo en *Implicados* es aleatorio, se utiliza el recurso de flash back y flash forward como lo utiliza Iñárritu.

También se toma de Kurosawa el manejo temporal discontinua que él lo utiliza mediante la técnica de flash back.

Para la construcción del diseño narrativas:

Se ha tomado la construcción narrativa con la visión objetiva de la película de Kurosawa, una supuesta objetividad que tienen los personajes al narrar su experiencia subjetiva. Este recurso es utilizado para la construcción de los puntos de vista de cada protagonista en *Implicados*, ya que cada personaje reacciona de manera subjetiva ante el desarrollo de las acciones de los otros personajes protagónicos dando una falsa objetividad.

Este recurso nos sirve para resaltar los defectos de carácter que tiene cada personaje y los errores que llevan a los distintos protagonistas a su desenlace.



En la construcción del montaje:

Se toma el recurso narrativo de montaje que utiliza Robert Altman que son pequeños cortes que van narrando únicamente ciertos fragmentos que marcan únicamente las acciones más relevante que realizan los personajes.

De Nolan se utiliza el recurso narrativo de ir en unas secuencias hacia adelante y en otras hacia atrás, de manera que el público realice un montaje lineal en su mente, elemento que en el cortometraje busca la inmersión del espectador.

De González Iñárritu se tomó los saltos temporales flash back y flash forward con poca distancia en referencia a la acción para que la reconstrucción mental no sea tan compleja.



CAPITULO VII

7. Investigación aplicada, adaptación de las conclusiones de la producción audiovisual.

7.1. Sinopsis del cortometraje.

Tras una noche de juerga, Martha (28) y Adrián (30) planean su propia fiesta privada en el bar Los Ángeles propiedad de Adrián. En el lugar se encuentra José (19), quien a más de terminar sus labores como mesero y cocinero del lugar, “ajusta sus ganancias” de la noche. Todo se complica cuando Martha descubre que Adrián, el hombre del cual está enamorada, es un hombre casado. Por su parte José decide quedarse en el bar para espiar. Todos cometerán un error fatal, por su parte Adrián al pensar que Martha se le escapa de las manos, decide ponerle una sustancia psicotrópica en la bebida, José que hace varias semanas está reemplazando el licor de marca por uno adulterado y Martha en un momento de debilidad ingiere unos tranquilizantes. Todo esto lleva a la muerte de Martha y al verse comprometidos Adrián y José se denuncian mutuamente a la policía.

7.2. Investigación aplicada a la producción del cortometraje *Implicados*.

7.2.1 Construcción del guión.

Después de analizar varias películas que trabajan en la construcción narrativa coral y no lineal, nos propusimos que este trabajo tenga una narrativa donde se ponga de manifiesto las conclusiones mencionadas en el presente estudio.

Para la construcción del guión de este cortometraje como se menciona en el capítulo 1 de este trabajo investigativo, el cortometraje *Implicados* es inspirado en un hecho real.

Posteriormente a la investigación de los hechos reales se trabajó en la creación de un guión durante un periodo de seis meses, hasta llegar a una versión final. Una vez terminado el guión de manera no lineal, para el proceso de producción se decidió ordenar nuevamente el guión, para rodar en orden y dejar la construcción narrativa discontinua para el proceso de montaje.

7.2.2. Creación de una historia coral, construcción de personajes protagónicos y secundarios.

Este fragmento que explica cómo se ha construido en base a las conclusiones una historia coral.

Imágenes Referenciales:



Martha, ingiriendo tranquilizantes
sustancia

José llena botella con alcohol adulterado

Adrián brinda trago con

1. Los personajes del cortometraje son tres y cada uno de ellos realiza una acción principal que desencadena el fatal desenlace: José llena las botellas con alcohol adulterado, Martha ingiere tranquilizantes y Adrián

pone sustancias psicotrópicas en la bebida de Martha. Estas acciones principales están repartidas de igual manera entre los tres personajes protagónicos resaltando los defectos de carácter particulares en cada uno de ellos.

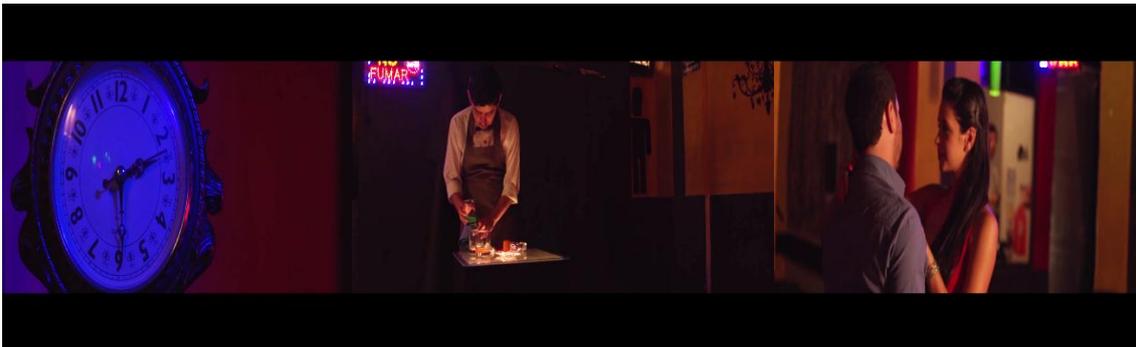
2. Los personajes también están inmersos en una realidad subjetiva, aunque no se utilice el recurso de planos subjetivos, pero en cada acción principal que realicen la cámara permanece junto a ellos. Por su parte las acciones secundarias de cada personaje denotan los defectos de carácter: José decide quedarse a espiar, Martha intenta dar celos a Adrián bailando con José, y finalmente Adrián por celos decide poner esa sustancia en la bebida de Martha. Una especie de segunda persona que presencia los defectos de carácter es la cámara quien nos cuenta lo que a cada personaje llevó a tomar las decisiones equivocadas y que desenlazar en la muerte de Martha.
3. Son tres personajes protagónicos, que diferencian de una narración de un solo protagonista. El conjunto de sus defectos que a través del montaje y el punto de vista narrativo genera la sensación de estar en el ambiente de suspenso. Esto justifica el por qué los implicados narraban en sus versiones ante el juzgado liberándose cada uno de la culpa o culpando al otro sin percatarse de la culpa propia o que la suma de los defectos produjeron este accidente, generando un cuarto protagonista que es el conjunto de defectos de carácter o ego.

Tomando como ejemplo la película de Nolan en la que se pone de manifiesto la enfermedad del protagonista, el realizador logra transmitir al público esa sensación de padecimiento, de la misma manera se ha buscado generar un ambiente coherente con la temática de este cortometraje.

7.2.3. Construcción de un tiempo narrativo discontinuo y construcción de montaje.

Para la creación del tiempo narrativo se trabajó desde la creación del guión, para ello se lo realizó de la siguiente manera:

Imágenes Referenciales:



Reloj se detiene y retrocede

Mesero limpia, tiempo en reversa

ADRIÁN bailando, salto temporal

1. Creación de escenas: estas fueron creadas en un orden temporal normal, es decir cada escena avanza de forma natural. Para esto sirvió el guión lineal, pero se rodaron paralelamente desde tres puntos de vista la misma escena, es decir la misma escena se repite cambiando

únicamente el punto de vista, como en la película Rashomon, pero a diferencia de ella, no se montaron las secuencias de manera lineal.

2. Orden de las escenas: Una vez estructuradas las escenas, es necesario crear un orden en el montaje que mantenga una lógica determinada, en este caso nuestra prioridad fue contar en qué momento cada protagonista toma una decisión equivocada. Esto es muy importante ya que si montamos las escenas de forma inadecuada, se corría el riesgo de haber revelado todo al espectador, dejando un final muy predecible. Al igual que en Memento se sugiere al espectador montar de manera lineal el orden de las escenas en su mente, este recurso también se ha utilizado buscando la inmersión del espectador.

Pero más allá de la inmersión se busca generar una particular manera de narrar *Implicados*, donde el montaje ponga de manifiesto y de mejor manera, los defectos de carácter de cada protagonista y sus errores al momento de tomar decisiones.

3. Finalmente en la mesa de edición se trabajó con 21 escenas, donde se puede elegir que es importante contar y que se lo puede considerar sobrante. Tomando de las películas analizadas se puede notar como los narradores experimentados toman las acciones principales y secundarias que únicamente aporten a la narración, evitando acciones que no repercutan en el desenlace.

De estas 21 escenas que fueron rodadas en el proceso de producción, en el corte final se escogieron 16 escenas únicamente que plasmaban la acción principal de los personajes.



Con el guión se trabajó el orden de las escenas para crear el tiempo discontinuo, pero al observarlo varias veces, se reestructuró nuevamente de otra manera. Esta conclusión se tomó ya que es muy distinto el momento de tener un guión escrito a primer corte, ya que siguiendo el orden discontinuo del guión el final era muy predecible.

Luego de realizar 10 diferentes versiones de montaje se eligió finalmente la décima que es el corte final. Para ello, de cada versión se fueron integrando las mejores secciones editadas de cada una.

Durante las nueve anteriores versiones de montaje, se pudo concluir que es muy importante no revelar toda la información al principio, sino contar hasta el final la resolución de la obra.

Con técnicas de montaje se generó flash backs y flash forwards y la multiperspectiva que permite dar a la historia coral un ambiente espacio temporal enrarecido para el espectador busque reconstruir en su mente lo que está ocurriendo en el film.

El protagonismo de *Implicados* no tienen únicamente los personajes sino también al suspenso generado por los defectos de carácter de cada personaje que trágicamente llevan a la resolución de la muerte de la coprotagonista.

Bibliografía:

- Conde, Luis (2009). *Cine coral, el accidente incidente*: Recuperado: 10 de Marzo de 2015. De: http://www.abc.es/hemeroteca/historico-04-09-2009/abc/Espectaculos/cine-coral-el-accidente-incidente_1023839789797.html
- Eisenstein, Sergei. (1991). *Hacia una teoría del montaje*: Barcelona: Paidós.
- Flomenbaum, Ernesto (2002). *Hablando de Cine*. Publicación 1. Recuperado: 8 de Mayo del 2014. De: <http://www.cineclubtea.com.ar/Public01.htm>
- Film Affinity: *Cine Coral*. Recuperado: 15 de abril del 2014. de: <http://www.filmaffinity.com/es/movietopic.php?topic=633622>
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios*. Recuperado: 21 de abril 2014. De: <http://benavidesdiego.com/clases/Articulos/Manovich/QueEsNuevosmediosM.pdf>
- Mora, Jorge (2009). *La interfaz hipermedia: El paradigma de la comunicación hiperactiva*. Madrid: Ediciones y Publicaciones Autor S.R.L
- Mujika, Inazio (1996). *Nuevas Formas y argumentos para una nueva narrativa*: Madrid. Volumen 4.
- Navarro, Miguel (2009). *El Sargento Negro*. Madrid: Cuadernos de Información y Comunicación. Volumen 14.
- Marchan Fiz, Simón. (1996). *La estética en la cultura moderna*. Madrid: Recuperado: 18 de marzo del 2014. De: <http://anarracionamparo.wordpress.com/definicion-4/>
- Sánchez, Vicente. (1996). *El montaje cinematográfico*. Madrid: Paidós



Videografía:

- Agadzhanova, Nina (Productor) y Eisenstein Sergei. (Director). (1925). *Bronenosets Potyomkin*. Rusia. Goskino.
- Cary Brokaw (Productor) y Altman Robert (Director) (1993). *Short Cuts*. Estados Unidos :Spelling Films International.
- González, Francisco (Productor) e Iñárritu, Alejandro (Director). (2000). *Amores Perros*. México. Altavista Films.
- Golin, Steve (Productor) e Iñárritu, Alejandro (Director). (2006). *Babel*. Estados Unidos. Paramount Pictures.
- Huston Dany (Productor) y Iñárritu Alejandro (Director). (2003). *21 Gramos*. Estados Unidos. Focus Features.
- Hashimoto, Shinobu (Productor) y Kurosawa, Akira (Director). (1950). *Rashomon*. Japón. Daiei.
- Lawrence Bender (Productor) y Tarantino Quentin (Director). (1994) *Pulp Fiction*. Estados: Unidos: Miramax Films.
- Manasse Alexander (Productor) y Tikwer Tom (Director). (1998) *Run Lola Run*. Alemania: X-Filme Creative Pool.
- Sammy, Halfon (Productor) y Alain Resnais (Director). (1959) *Iroshima mon amour*. Francia-Japón. Pathé Entertainment.

Nota: Todas las citas de este trabajo han sido empleadas mediante las normas APA (American Psychological Association) aplicadas para las ciencias sociales.



INDICE DE ANEXOS

Anexo1:	Guión estructura lineal.....	77
Anexo2:	Guión con estructura final.....	90

Anexo 3 (DVD Adjunto): Cortometraje Implicados

ANEXOS:

Para el siguiente apartado se ha estructurado de manera lógica como fue el procedimiento para lograr el montaje y la estructura final del cortometraje Implicados.

El guión literario con estructura lineal se lo utilizó para el rodaje, de tal manera que el equipo técnico y artístico siempre comprenda el momento en que se encuentran los personajes.

El guión con la estructura final recoge las conclusiones de los diferentes cortes de montaje y la aplicación de herramientas este trabajo investigativo, también es importante mencionar que algunas escenas se han disminuido para dar mayor ritmo y que el espectador no se canse.



ANEXO 1: GUIÓN ESTRUCTURA LINEAL

"IMPLICADOS"

ESCENA 1 02H32AM A 02H38

P.V. JOSÉ

INTERIOR. COCINA. NOCHE

José con ropa de trabajo, mandil de cocina y corbatín, se encuentra en la parte exterior del bar, mira de un lado a otro y cierra la puerta del local.

José limpia con un trapo las mesas del bar.

José limpia el piso,

José limpia la barra.

José limpia la cocina.

José cuenta varios billetes junto a la caja registradora, guarda un poco de dinero en su bolsillo y deja otra parte de dinero en la caja, la cierra, toma una botella de vodka de la barra, se dirige a la cocina.

Un botellón sobre el mesón, José ingresa con una botella de Vodka.

Observa el reloj. El reloj marca las 02h32AM.

Pone un embudo a la botella de Vodka y la rellena con un líquido transparente que sale de un botellón de plástico mediano. José escucha abrirse la puerta del callejón y la voz de Adrián conversando con Martha

ADRIÁN

Entra por favor

Quiero mostrarte este lugar

MARTHA

¿Tú lo decoraste?

ADRIÁN

¿Te gusta?

MARTHA

Es extraño, ¿Dónde queda el baño?

Adrián, levanta su mano indicando la dirección, continua caminando e ingresa a la cocina



Martha coloca su chaqueta en la mesa y se dirige hacia el baño. José, apresurado esconde el botellón de plástico en una esquina de la cocina, el botellón de licor cae con fuerza sobre el suelo.

ESCENA 2 02H38 A 02H40

P.V Martha

Martha ingresa al baño prende la luz, luz intermitente. Se mira por varios segundos en el espejo. Saca de su bolso base y se retoca el maquillaje. Busca dentro de su bolso y saca un frasco de pastillas antidepressivas. Martha ingiere una de las pastillas, cierra sus ojos por varios segundos. Se mira nuevamente y sale.

ESCENA 3 02H38 A 02H42

P.V. JOSÉ

INTERIOR. COCINA. NOCHE

José de rodillas en la esquina de la cocina termina de esconder el botellón, un trapo, se dirige al mesón y toma la botella de vodka, la llena hasta la mitad.

ADRIÁN

¿Qué tal, como fue la noche?

Adrián camina hacia la refrigeradora abre la puerta

José haciéndose el que limpia el piso

JOSÉ

Igual, como la semana pasada

Adrián saca una botella de jugo de naranja y hielos

ADRIÁN

¿Ya cerraste caja?

Adrián se dirige hacia el mesón, pone en la jarra jugo y hielos,

José mira a ADRIÁN

JOSÉ

Si, está todo cuadrado.

Adrián remueve la jarra con una cuchara

ADRIÁN

Prepárame algo de picar



Adrián sale de la cocina con la jarra de licor y dos copas, cierra la puerta.

José mira salir a Adrián, se levanta abre el refrigerador saca una tabla con jamón, queso y un recipiente con mayonesa, coloca en el mesón estos alimentos.

José pone la tabla con picadas sobre la repisa, observa por la ventanilla de la cocina a Adrián buscando a Martha, Martha se acerca con cartera a Adrián por sus espaldas.

Adrián da la vuelta la acaricia y le da un beso en la mejilla, Martha observa a José.

Adrián señala la mesa.

ADRIÁN

Acomódate

Martha camina hacia la mesa y deja su cartera sobre la silla, en la mesa una jarra llena de líquido amarillo con dos copas vacías y una decoración de centro con una vela apagada, se sienta sobre una silla.

Adrián se acerca a la tabla con picadas en la repisa, José lo observa.

ESCENA 4 02H42 A 02H43

P.V. JOSÉ

INTERIOR. COCINA. NOCHE

Adrián se acerca a la ventanilla, toma la tabla con picadas de la repisa, observa a José fijamente, ADRIÁN dando las espaldas a Martha,

José con mandil de trabajo.

ADRIÁN

¿Ya terminaste?

JOSÉ

No, aun me falta lavar los manteles...

Adrián interrumpe a José

ADRIÁN



No importa que aún no termines, ya te puedes ir.

José mira de un lado a otro rápidamente y guarda silencio.
Adrián se aleja con la tabla de picadas, prende el radio de la barra.

ESCENA 5 02H43 A 02H44:30

P.V. JOSÉ

INTERIOR. CALLEJÓN. NOCHE

José se quita el mandil y el corbatín colocándolo en la puerta de la cocina.

José se detiene observa fijamente a ADRIÁN y Martha bailando, Adrián también lo observa,

MARTHA

Es una noche perfecta

José mira a Adrián quien lo mira fijamente

José camina por el callejón la música se aleja.

José va por el callejón, abre la puerta con fuerza, se detiene, escucha a Adrián y Martha, sonidos que insinúan algo sensual, suena un teléfono alejado, cierra la puerta con fuerza quedándose dentro del callejón.

ESCENA 6 02H43 a 02H45

P.V. MARTHA

INTERIOR. PISTA. NOCHE.

Adrián prende el radio de la barra,

Se acerca a Martha con una tabla de picadas en su mano, Martha sentada en la silla escucha la música, mueve su cuerpo con el ritmo y cierra sus ojos, una jarra de licor amarillo llena, un par de copas, Adrián asienta las picadas en la mesa, Martha abre los ojos, Adrián llena las copas con licor, toma de la mano a Martha.

Adrián brinda con Martha y toman un poco de licor.

Adrián saca de su bolsillo una fosforera prende una vela

ADRIÁN

Pide un deseo

Martha cierra sus ojos, sopla la vela, la apaga.



Adrián la abraza.

ADRIÁN

Esta maravillosa

Adrián la levanta de la mesa, sujeta su mano.

Martha abraza a Adrián fuertemente.

Martha toca suavemente la espalda de Adrián.

Adrián acerca su boca a Martha pero ella se esquivo sonriendo.

MARTHA

Es una noche perfecta

Martha levanta su mirada y la sostiene. Martha acerca su rostro a Adrián.

José cruza por la pista y observa a Adrián.

Adrián levanta su mirada hacia José.

José camina por el callejón.

Martha y Adrián se besan, mientras bailan suena un teléfono, Adrián camina haciéndole señas a Martha de que espere un momento.

Adrián se dirige hacia la cocina

Martha lo observa alejarse un par de metros.

Martha intenta escuchar lo que dice girando su cabeza hacia él, pero no puede escuchar claramente.

ESCENA 7

P.V. MARTHA

INTERIOR. PISTA. NOCHE

Martha continúa de pie, intenta escuchar la conversación.

ADRIÁN

Hoy José se fue pronto y me quede haciendo la limpieza, tal vez me demore unas horas más

LUCIA

No dormiré hasta que regrese

ADRIÁN

Tal vez me demore un par de horas más

Martha se acerca a la cocina y escucha la conversación



Martha se acerca a la mesa molesta, en la mesa una jarra con licor con tres cuartas partes de licor, dos vasos el uno casi acabado el licor y el otro con unas tres cuartas partes, Apaga la vela, se bebe un sorbo grande de licor, toma su cartera y se dirige al callejón.

ESCENA 8 02H46 A 02H47

P.V. JOSÉ

INTERIOR. CALLEJON. NOCHE.

José sudoroso escondido con camisa y pantalón, detrás de la puerta en oscuras, observa a Martha acercarse e intenta esconderse

Martha camina hacia la puerta, se encuentra con José escondido en la oscuridad

MARTHA

¿Qué haces aquí?

Porque nos observas

Sabe Adrián que estas aquí

José permanece en silencio, la observa fijamente, Martha se acerca a José

MARHTA

¿Está casado, No?

José observa hacia afuera buscando a Adrián
Martha asienta la cartera en una silla, se acerca a José, lo toma de la mano, José regresa a verla.

MARTHA

Bailemos

JOSÉ

No, ya me estaba yendo

MARTHA

No importa, es mi cumpleaños, ven
Martha sujeta de la mano a José y lo saca de la habitación



ESCENA 9 02H47 A 02H48

P.V. JOSÉ

INTERIOR. PISTA. NOCHE

Martha y José caminan hacia la pista.

Adrián parado de espaldas habla por celular.

LUCIA

Está bien adiós amor

ADRIÁN

Ya conversamos luego vida

José observa a ADRIÁN de espaldas. Adrián deja de hablar y da la vuelta, observa a José, se lo acerca.

José evade la mirada de Adrián, Martha pone las manos sobre el cuello de José.

ADRIÁN

¿Qué haces aquí?

Suena música, Martha mira a Adrián y toma de la mano a José lo lleva a la pista de Baile.

ESCENA 10 02h48 a 02h49

P.V. MARTHA.

INTERIOR. PISTA. NOCHE

Martha bailando con José en la pista del bar, Adrián se acerca intenta tomarla del brazo, Martha se suelta sutilmente.

MARTHA

Ahora estoy bailando con tu amigo

Adrián se acerca a José

ADRIÁN

Que gusto que no te hayas marchado amigo

Adrián se dirige a la mesa coge la jarra con licor, va a la barra, toma unos vasos y sirve licor, toma un frasco pequeño con una sustancia rojiza de la barra, la salpica en la copa.

Adrián guarda en su bolsillo el frasco transparente pequeño.

Adrián regresa a la pista, les da un vaso con licor a José y otro a Martha.



ADRIÁN

Brindemos, por esta nueva amistad
Martha con la copa en sus manos, observa a Adrián.

JOSÉ

Lo siento no puedo tomar
Adrián le hace un gesto a José, indicándole que se retire.

JOSÉ

Voy a terminar de limpiar
José se dirige a la mesa asienta el vaso y se aleja hacia la
cocina.

ADRIÁN

¡Salud Mi amor!

Adrián brinda con Martha, toma un sorbo de la bebida, Martha
observa la bebida.

ADRIÁN

¡Toma mi amor!

Adrián le sonríe, Martha toma un buen sorbo del licor.

ESCENA 11

P.V. MARTHA. 02H49 A 02H51

Martha baila en la pista del bar con un vaso a medias en su
mano, Adrián la sujeta por la espalda.

ADRIÁN

Me fascina como te mueves mi amor

Nadie nos va a interrumpir

Eres solo para mí

Martha no logra entender lo que dice Adrián.

Martha observa a Adrián de manera desfigurada, escucha los
sonidos lejanos.

Martha ve doble.

Martha se tambalea y ha perdido el sentido de orientación.

Adrián asienta el licor en la mesa, la toma de su espalda, la
quiere besar, Martha intenta empujarlo, Martha observa el rostro
de Adrián entre oscuridad y claridad, se siente débil, el vaso
con licor cae y se rompe.



Martha se apoya con la mano en la mesa pero el cuerpo le vence, Adrián la sujeta con las dos manos, tiene un rostro de preocupación.

Martha observa hacia el tumbado un sonido de voces se mezcla con un zumbido agudo.

ADRIÁN

Estas bien Martha

Martha, Martha, Martha Escúchame

La mirada de Martha se nubla lentamente, de manera difusa se distingue a Adrián en cuclillas acercando su oído al rostro de Martha e intentando reanimarla.

ESCENA 12 02H51 A 02H52

P.V. ADRIÁN

INTERIOR. PISTA. NOCHE.

Adrián en cuclillas acercando su oído al rostro de Martha en la pista del bar, Martha recostada en el piso sin moverse con su mirada hacia el techo.

Adrián se acerca lentamente al rostro de Martha, apega su oído e intenta escuchar la respiración, parpadea lentamente pero no escucha nada, luego le presiona con sus dos dedos en el cuello para sentir el pulso, Martha no realiza ningún movimiento.

Adrián se levanta, apaga la música y toma un trapo de la barra, regresa a Martha limpia el cuello y el licor derramado en el piso.

Adrián pálido se levanta rápidamente y va hacia la cocina

ESCENA 13 02h52 A 02H52:30

P.V. ADRIÁN

INTERIOR. COCINA. NOCHE.

Adrián entra a la cocina mira a José, la cocina en oscuras, José con camisa y pantalón sudoroso recostado sobre el mesón de la cocina pegado hacia la ventanilla con su cabeza mirando a Martha sobre el piso, Adrián lo observa nervioso



ADRIÁN

¿Qué pusiste en la bebida?

JOSÉ

No me involucre en esto

ESCENA 14 02H52:30 A 02H53

P.V. ADRIÁN.

INTERIOR. PISTA. NOCHE.

Adrián y José de pie caminan hacia el cuerpo de Martha.

Adrián en cuclillas ubica el mantel debajo de Martha, José observa a Martha.

ADRIÁN

Ayúdame a taparle

Adrián y José envuelven con el Mantel a Martha, frota sus manos intentando darle calor.

Adrián planta la mirada a José, se miran fijamente.

ESCENA 15 02H52:30 A 02H53:10

P.V. MARTHA.

INTERIOR. PISTA. NOCHE.

Martha con su cuerpo recostado en el piso observa al techo sin movimientos, se acerca a ella Adrián con un mantel, José la observa, su mirada es nublada y un profundo tono agudo suena con latidos del corazón en eco.

Adrián le cubre con el mantel.

ADRIÁN

Ayúdame a taparle

Adrián y José envuelven con el Mantel

Adrián frota los brazos dándole calor

Adrián planta la mirada a José, se miran fijamente.

ADRIÁN

Tráeme algo que abrigue más

José se aleja, Martha solo logra entender la palabra tráeme, el vacío reverberante de la palabra se repite.

ESCENA 16 02h53:10 a 02H53:50

P.V. JOSÉ.



INTERIOR. COCINA. NOCHE

José entra a la cocina el reloj marca las 02h53am, toma otros manteles, observa al teléfono, levanta el teléfono y marca rápidamente viendo hacia la puerta de la cocina, cubre con su mano la boca y el micrófono del teléfono para no ser escuchado.

JOSÉ

Buenas noches trabajo en el bar—“Los Ángeles”

El dueño del bar acaba de matar a una mujer
y mi vida está en riesgo

La voz de Adrián se escucha llamando a José.

ADRIÁN

José apúrate

José observa fijamente hacia la puerta de la cocina.
Se escucha los murmullos de la interlocución de una contestadora.

POLICÍA

No se mueva del lugar, guarde silencio y escóndase
donde no lo pueda encontrar, en este momento

Se dirige una patrulla hacia allá

Adrián continúa llamando a José

ESCENA 17 02h53:10 a 02H53:50

P.V. ADRIÁN.

INTERIOR. PISTA. NOCHE.

Adrián se levanta dejando a Martha en el suelo.
Gira su mirada por el lugar buscando

ADRIÁN

José apúrate

Adrián desesperado busca a José con su mirada.

ESCENA 18 02H53:50 a 02H55

P.V. ADRIÁN.

INTERIOR. PISTA. NOCHE

Adrián abraza a Martha
Adrián se percata que Martha a Muerto.
Saca su teléfono celular del bolsillo y marca.



Mientras suena se percata que puede culpar a José

ADRIÁN

Acabo de presenciar un crimen le llamo del bar "Amnesia",

Estoy con el asesino,

Está escondido

POLICÍA

Si ya recibimos una llamada, estamos en camino

Adrián observa por varios segundos el teléfono asienta, apresurado.

ESCENA 19 02h54 a 02h56

PV MARTHA.

INTERIOR PISTA. NOCHE (PISTA)

Martha continúa con ese constante tono agudo,

Suena la palpitación del corazón,

Todo está oscuro un tono agudo suena ligeramente se observan formas entre este oscuro, ella va quedando sin respiración y lentamente muere, un poco de sangre le sale de su nariz.

ESCENA 20 PARALELA A LA ESCENA 18

P.V. JOSÉ

INT. COCINA. NOCHE 02H57 A 02H57

José en el lavamanos arroja un líquido transparente contenido en un botellón.

Constantemente mira si no viene Adrián

ESCENA 21 PARALELA A LA ESCENA 22

P.V. ADRIÁN. 02H56 A 02H57

INTERIOR. PISTA. NOCHE.

Adrián desesperado busca como deshacerse de Martha, se queda en silencio. Las sirenas se acercan, Martha en el piso, inmóvil, con sangre en su nariz, envuelta en una manta y con cintas de embalaje en sus manos.

Adrián apresurado saca de su bolsillo un frasco pequeño con líquido rojizo que brilla en la luz.

Camina apresuradamente hacia el baño,



Gotas del líquido rojizo caen sobre el agua del inodoro.

Deja correr el agua del baño.

Se escucha las puertas del bar son rotas a la fuerza por la policía, sonidos de patrullas, policías y paramédicos.

El agua sigue corriendo.



ANEXO 2: GUIÓN DE ESTRUCTURA FINAL

"IMPLICADOS"

ESCENA 1

P.V. JOSÉ

INTERIOR. COCINA. NOCHE

ESCENA EN REVERSA

José limpia con un trapo las mesas del bar.

José limpia el piso,

José limpia la barra.

José limpia la cocina.

Martha y Adrián salen de la pista

ADRIÁN

Entra por favor

Quiero mostrarte este lugar

MARTHA

¿Tú lo decoraste?

ADRIÁN

¿Te gusta?

ESCENA 18 02H53:50 a 02H55

P.V. ADRIÁN.

INTERIOR. PISTA. NOCHE

Adrián abraza a Martha.

Adrián se percata que Martha a Muerto.

Saca su teléfono celular del bolsillo y marca.

Mientras suena se percata que puede culpar a José.

ADRIÁN

Acabo de presenciar un crimen le llamo del bar "Amnesia",

Estoy con el asesino,

Está escondido

POLICÍA

Si ya recibimos una llamada, estamos en camino



Adrián observa por varios segundos el teléfono asienta, apresurado.

Escena 1 A

José cierra el bar y se dirige a la cocina.

Pone un embudo a la botella de Vodka y la rellena con un líquido transparente que sale de un botellón de plástico mediano. José escucha abrirse la puerta del callejón y la voz de Adrián conversando con Martha.

ADRIÁN

Entra por favor

Quiero mostrarte este lugar

ESCENA 6

P.V. MARTHA

INTERIOR. PISTA. NOCHE.

Adrián prende el radio de la barra, Se acerca a Martha con una tabla de picadas en su mano, Martha sentada en la silla escucha la música, mueve su cuerpo con el ritmo y cierra sus ojos, una jarra de licor amarillo llena, un par de copas, Adrián asienta las picadas en la mesa, Martha abre los ojos, Adrián llena las copas con licor, toma de la mano a Martha.

Adrián brinda con Martha y toman un poco de licor.

Adrián saca de su bolsillo una fosforera prende una vela

ADRIÁN

Pide un deseo

Martha cierra sus ojos, sopla la vela, la apaga.

ADRIÁN la abraza.

ADRIÁN

Esta maravillosa

Adrián la levanta de la mesa, sujeta su mano.



Martha abraza a Adrián fuertemente.

Martha toca suavemente la espalda de ADRIÁN.

Adrián acerca su boca a Martha pero ella se esquiva sonriendo.

MARTHA

Es una noche perfecta

Martha levanta su mirada y la sostiene. Martha acerca su rostro a Adrián.

José cruza por la pista y observa a Adrián.

Adrián levanta su mirada hacia José.

José camina por el callejón.

Martha y Adrián se besan, mientras bailan suena un teléfono, Adrián camina haciéndole señas a Martha de que espere un momento.

Adrián se dirige hacia la cocina.

Martha lo observa alejarse un par de metros.

Martha intenta escuchar lo que dice girando su cabeza hacia él, pero no puede escuchar claramente.

ESCENA 13

P.V. ADRIÁN

INTERIOR. COCINA. NOCHE.

Adrián entra a la cocina mira a José,

ADRIÁN

¿Qué pusiste en la bebida?

ESCENA 5

P.V. JOSÉ

INTERIOR. CALLEJÓN. NOCHE

José se quita el mandil y el corbatín colocándolo en la puerta de la cocina.

José se detiene observa fijamente a Adrián y Martha bailando, Adrián también lo observa,



MARTHA

Es una noche perfecta

José mira a Adrián quien lo mira fijamente

José camina por el callejón la música se aleja.

José va por el callejón, abre la puerta con fuerza, se detiene, escucha a Adrián y Martha, suena un teléfono alejado, cierra la puerta con fuerza quedándose dentro del callejón.

ESCENA 1 A

Martha y Adrián salen de la pista (REVERSA)

ADRIÁN

Entra por favor

Quiero mostrarte este lugar

MARTHA

¿Tú lo decoraste?

ADRIÁN

¿Te gusta?

ESCENA 2

P.V Martha

Martha ingresa al baño prende la luz, luz intermitente.

Se mira por varios segundos en el espejo.

Saca de su bolso base y se retoca el maquillaje.

Busca dentro de su bolso y saca un frasco de pastillas antidepresivas.

Martha ingiere una de las pastillas, cierra sus ojos por varios segundos. Se mira nuevamente y sale.

ESCENA 11

P.V. MARTHA. 02H49 A 02H51

Martha baila en la pista del bar con un vaso a medias en su mano, Adrián la sujeta por la espalda.

ADRIÁN

Me fascina como te mueves mi amor

Nadie nos va a interrumpir



Eres solo para mí

Martha no logra entender lo que dice Adrián.

Martha observa a Adrián de manera desfigurada, escucha los sonidos lejanos.

Martha se tambalea y ha perdido el sentido de orientación.

Adrián asienta el licor en la mesa, la toma de su espalda, la quiere besar, Martha intenta empujarlo, Martha observa el rostro de Adrián entre oscuridad y claridad, se siente débil, el vaso con licor cae y se rompe.

Martha se apoya con la mano en la mesa pero el cuerpo le vence, Adrián la sujeta con las dos manos, tiene un rostro de preocupación.

Martha observa hacia el tumbado un sonido de voces se mezcla con un zumbido agudo.

ADRIÁN

Estas bien Martha

Martha, Martha

La mirada de Martha se nubla lentamente, de manera difusa se distingue a Adrián en cuclillas acercando su oído al rostro de Martha e intentando reanimarla.

ESCENA 7

P.V. MARTHA

INTERIOR. PISTA. NOCHE

Martha continua de pie, intenta escuchar la conversación.

ADRIÁN

Hoy José se fue pronto y me quede haciendo la limpieza, tal vez me demore unas horas más

LUCIA

No dormiré hasta que regrese

ADRIÁN

Tal vez me demore un par de horas más



Martha se acerca a la cocina y escucha la conversación
Martha se acerca a la mesa molesta, en la mesa una jarra con
licor con tres cuartas partes de licor, dos vasos el uno casi
acabado el licor y el otro con unas tres cuartas partes,
Apaga la vela, se bebe un sorbo grande de licor, toma su cartera
y se dirige al callejón.

ESCENA 3 02H38 A 02H42

P.V. JOSÉ

INTERIOR. COCINA. NOCHE

José de rodillas en la esquina de la cocina termina de esconder
el botellón, un trapo, se dirige al mesón y toma la botella de
vodka, la llena hasta la mitad.

ADRIÁN

¿Qué tal, como fue la noche?

Adrián camina hacia la refrigeradora abre la puerta

José haciéndose el que limpia el piso

ESCENA 12 02H51 A 02H52

P.V. ADRIÁN

INTERIOR. PISTA. NOCHE.

Adrián en cuclillas acercando su oído al rostro de Martha en la
pista del bar, Martha recostada en el piso sin moverse con su
mirada hacia el techo.

JOSÉ

¿Está muerta?

ADRIÁN

Ayúdame, hay que tapparla

Colocan una manta sobre el cuerpo de Martha.

Adrián y José se observan

ESCENA 10 02h48 a 02h49

P.V. MARTHA.

INTERIOR. PISTA. NOCHE

Martha bailando con José en la pista del bar, Adrián se acerca
intenta tomarla del brazo, Martha se suelta sutilmente.



MARTHA

Ahora estoy bailando con tu amigo
Adrián se acerca a José

ADRIÁN

Que gusto que no te hayas marchado amigo
Adrián se dirige a la mesa coge la jarra con licor, va a la barra, toma unos vasos y sirve licor, toma un frasco pequeño con una sustancia rojiza de la barra, la salpica en la copa.
Adrián guarda en su bolsillo el frasco transparente pequeño.
Adrián regresa a la pista, les da un vaso con licor a José y otro a Martha.

ADRIÁN

Brindemos, por esta nueva amistad
Martha con la copa en sus manos, observa a ADRIÁN.

JOSÉ

Lo siento no puedo tomar

Adrián le hace un gesto a José, indicándole que se retire.

JOSÉ

Voy a terminar de limpiar
José se dirige a la mesa asienta el vaso y se aleja hacia la cocina.

ADRIÁN

¡Salud Mi amor!

Adrián brinda con Martha, toma un sorbo de la bebida, Martha observa la bebida.

ADRIÁN

¡Toma mi amor!

Adrián le sonríe, Martha toma un buen sorbo del licor.

ESCENA 16 02h53:10 a 02H53:50

P.V. JOSÉ.

INTERIOR. COCINA. NOCHE

José entra a la cocina el reloj marca las 02h53am, toma otros manteles, observa al teléfono, levanta el teléfono y marca



rápidamente viendo hacia la puerta de la cocina, cubre con su mano la boca y el micrófono del teléfono para no ser escuchado.

JOSÉ

Buenas noches trabajo en el bar—“Los Ángeles”

El dueño del bar acaba de matar a una mujer
y mi vida está en riesgo

La voz de Adrián se escucha llamando a José.

ADRIÁN

José apúrate

José observa fijamente hacia la puerta de la cocina.

Se escucha los murmullos de la interlocución de una contestadora.

POLICÍA

No se mueva del lugar, guarde silencio y escóndase
donde no lo pueda encontrar, en este momento
se dirige una patrulla hacia allá

Adrián junto al cuerpo de Martha, llora desconsoladamente por lo acontecido.

CRÉDITOS