



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LA IMPORTANCIA DE LA CONSTRUCCIÓN SONORA PARA EL
DESARROLLO DEL TONO EN LA PARTIDA

AUTOR

PAULA ANDREA TACO NARVÁEZ

AÑO

2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LA IMPORTANCIA DE LA CONSTRUCCIÓN SONORA PARA EL DESARROLLO
DEL TONO EN *LA PARTIDA*

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciatura en Cine

Profesora guía
MSc. Ana Gabriela Yánez Moncayo

Autora
Paula Andrea Taco Narvárez

Año

2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido el trabajo, La importancia de la construcción sonora para el desarrollo del tono en *La partida*, a través de reuniones periódicas con la estudiante Paula Andrea Taco Narváez, en el semestre 2019-10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

MSc. Ana Gabriela Yáñez Moncayo

CI. 172160670-3

DECLARACION DE PROFESORES CORRECTORES

Declaramos haber revisado este trabajo, La importancia de la construcción sonora para el desarrollo del tono en *La partida*, de la estudiante, Paula Andrea Taco Narváez, en el semestre 2019-10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

MSc. Orisel Castro López

C.I. 1756354484

MSc. Galo Andrés Semblantes Valdez

C.I. 1713503512

DECLARACION DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Paula Andrea Taco Narvárez

CI. 171734030-9

AGRADECIMIENTOS

A mis padres y familia, por apoyarme en esta travesía.

A mis amigos, que siempre confiaron en mí.

A Gaby, que con sus conocimientos compartidos me hizo amar el sonido.

DEDICATORIA

A quienes me motivan a perseguir mis sueños y me ayudan a poder cumplirlos.

RESUMEN

Este ensayo pretende analizar la importancia del sonido en la progresión dramática de la historia, siendo el influyente directo en las emociones y decisiones del personaje.

Esta investigación se enfoca en el diseño de sonido a partir de paisajes sonoros, además del uso de frecuencias específicas aplicadas para generar el tono correcto en el momento adecuado de la historia. Para reforzar las ideas planteadas, se han estudiado diferentes autores relevantes en el tema, además de extractos de películas que ejemplifican lo que se propone, para así sacar conclusiones sobre la utilidad del tema investigado.

Se describirán las definiciones de los conceptos que se van a investigar, como el uso del diseño de sonido junto con la memoria sonora y los aportes de cada uno, para generar adecuadamente la atmósfera del producto audiovisual.

Finalmente, se evidenciará cómo el sonido permite evocar emociones en relación de lo que se ve con lo que se escucha, sin descuidar o subestimar la fuerza que ejerce dentro de la psique del espectador según lo manipulemos.

ABSTRACT

This essay aims to analyze the importance of sound in the dramatic progression of a story, being the main influence on the emotions and decisions of the character.

This research focuses on sound design based on sound landscapes, in addition to the use of different frequencies applied to create the right tone at the right time of the story. To reinforce the ideas raised, different relevant authors have been studied, as well as excerpts from films that exemplify what is proposed. This aims to find a link between the usefulness of the investigation and the proposal.

The definitions of the concepts to be investigated will be described, such as the use of sound design, together with sound memory and the contributions of each one, to adequately generate the atmosphere of the audiovisual product.

Finally, it will be evident how sound allows feelings to be developed related to what is seen and heard, without disregarding or underestimating the force it exerts within the psyche of the viewer as we manipulate it.

ÍNDICE

1.- NOTA DE INTENCIÓN	1
2.- SINOPSIS	2
3.- FUNDAMENTACIÓN.....	3
3.1. INTRODUCCIÓN	3
3.2. REFERENTES TEÓRICOS.....	4
3.2.1. El diseño de sonido de Walter Murch.....	4
3.2.2. Memoria sonora y el sentido del lugar (sense of place)	6
3.2.3. Valor añadido	7
3.2.4. El paisaje sonoro según Murray Schafer.....	8
3.3. REFERENTES CINEMATOGRAFICOS.....	10
3.3.1. <i>Zérkalo - Andrei Tarkovsky (1975)</i>	10
3.3.2. <i>Get out - Jordan Peele (2017)</i>	12
3.4. PROPUESTA DE ÁREA.....	14
3.4.1. Propuesta de sonido	14
3.4.2. Propuesta fotográfica	16
3.4.3. Diseño de producción.....	20
3.4.4. Propuesta de dirección.....	24
4.- CONCLUSIONES.....	26
REFERENCIAS	27
ANEXOS	29

1.- NOTA DE INTENCIÓN

Esta historia surge tras la lectura y entendimiento del micro cuento *La partida* de Franz Kafka (s.f.). A partir de ahí, se construyó el guion teniendo como referencia algunos elementos sonoros destacados del cuento. Esto viene junto con mi exploración de los sentimientos de soledad, estancamiento en el pasado, y a todos los cambios que experimentamos cuando sucede algo inesperado en nuestra vida.

Los seres humanos estamos en constante cambio, y es lo que nos impulsa a continuar nuestro camino. Sin embargo, muchas veces acarreamos ciertos elementos del pasado que nos impiden seguir, por lo que es importante aprender a dejar ir. De este modo, al ser conscientes, comprendemos que sólo depende de uno mismo el lograr los potenciales cambios deseados, siendo esta la búsqueda del personaje dentro del proyecto.

Otros temas centrales en este proyecto son el paso del tiempo, la importancia de la vivencia en este proceso y los efectos del mismo.

2.- SINOPSIS

César es un hombre de 60 años, que queda atrapado en los recuerdos y tristeza profunda tras la muerte de su esposa. Sin saber qué hacer, su vida se torna monótona y decadente. El aislamiento en el que se ha sumergido lo lleva a perder el control de su hacienda y el poder frente a sus trabajadores, además de descuidar su apariencia física y aseo personal. César se ve constantemente abrumado por su entorno y los recuerdos; vive con miedo de afrontar el pasado y superarlo para poder seguir con su vida. Sin embargo, esto cambia cuando se reencuentra con Ambicioso, el caballo de su esposa. Este lo hace salir de la rutina y involucrarse en el mundo exterior, hasta lograr librarse de todos los recuerdos que lo atan al pasado. De esta manera, César decide empezar una nueva vida lejos del hogar que construyó con su esposa.

3.- FUNDAMENTACIÓN

3.1. Introducción

El cine es uno de los medios que permite al espectador vivir grandes experiencias. Para poder lograr una mejor recepción de lo que se quiere contar, la imagen debe ser complejizada y elevada con el sonido, creando así un universo particular y verosímil que involucre completamente al espectador.

En los principios del cine, al no poseer sonido sincronizado, se hacía uso de cuadros de diálogo para entender lo que pasaba en la escena. Al mismo tiempo, un pianista interpretaba o improvisaba una pieza musical de fondo que iba de acuerdo a la historia. De esta manera, con el tiempo se fue desarrollando el vínculo emotivo y funcional que requería cada escena.

El sonido, al no ser un elemento presente desde el inicio, se fue desarrollando con el tiempo, hasta que logró su sincronización por primera vez en la película de Alan Crosland: *The Jazz Singer* (1927). Desde entonces ha ido evolucionando, comprendiendo la funcionalidad de cada componente, para así poder manipularlo y tratar de generar empatía o discordancia entre lo visual y sonoro. A partir de esto, se han formulado algunas interrogantes: ¿cómo se puede desarrollar una progresión narrativa a través de los sonidos? ¿De qué manera se pueden presentar los sonidos en el personaje para vincularlos con experiencias pasadas del espectador? ¿Suenan de manera diferente los lugares según el estado emocional? Estas interrogantes se las responderá conforme nos adentremos en la teoría y atravesemos todas las etapas de producción en el cortometraje *La partida* (Taco, 2018).

3.2. Referentes teóricos

3.2.1. El diseño de sonido de Walter Murch

Para entender el valor del diseño sonoro, es necesario conocer un poco sobre lo que significa y la importancia de quién se encarga de esta función. El artículo sobre el *Diseño de sonido* publicado por Miguel Isaza, detalla:

Un buen diseñador de sonido es capaz de no sólo crear sonidos, sino también reflejar emociones, personificar un elemento de la historia, dar significado a una escena o generar todo tipo de sensaciones en la audiencia. Más que simplemente crear sonidos, es responsable de narrar la historia valiéndose de material sonoro. (2010)

Entonces, se entiende que el diseñador sonoro conceptualiza todo lo que se escucha en relación de lo que se ve. Es decir, se encarga de que la imagen proyectada en la pantalla vaya más allá de lo que nos muestra, creando una atmósfera y emoción alrededor de una historia y momentos en específico. Esto permite al espectador atravesar de una realidad a otra, generando la convergencia adecuada entre estos elementos buscando la verosimilitud que envuelve a los espectadores en el relato.

Uno de los diseños sonoros más influyentes en la historia del cine está presente en la película *Star Wars* (Lucas, 1977). Su relevancia hace referencia a los sonidos específicos que se crearon para personalizar al bien y a la fuerza oscura, el tan reconocido sonido de los sables, el robot, las criaturas, entre otros.

Por otro lado, se toma de ejemplo a la película *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola (1979), reconocida en la historia del cine como la primera obra en tener un diseñador de sonido (Walter Murch) en los créditos. La primera escena de la película es un plano general de vegetación, acompañada por el helicóptero volando a lo

lejos, un poco de humo aparece en el plano e inmediatamente suena la canción *This is the end* de The Doors (1967) reproduciéndose de fondo. Esta vegetación comienza a arder y la música se intensifica, y posteriormente se ve a un personaje durmiendo boca arriba con poca claridad. Finalmente, un plano nos muestra un poco más el entorno de este personaje mientras se disminuye el volumen de la melodía, el sonido de las hélices pasa a primer plano nuevamente y se lo yuxtapone con la imagen del hombre abriendo los ojos y mirando a un ventilador. El diseño de esta escena de apertura termina cuando el personaje se acerca a la ventana y de esta forma, el espectador vuelve a la realidad junto con el personaje. Sin duda Murch logró, a través del sonido, darle un sentido más profundo a la película, vinculando al espectador con la situación del personaje, vivenciar los recuerdos que el protagonista tiene de la guerra. Permitiendo crear un lazo más cercano con el relato y el personaje.

La imagen y el sonido van de la mano porque ambos complejizan los significados y elaboran más en la realidad del relato, creando algo más grande y significativo de lo que ya es cada uno por sí solo. El sonido es una herramienta amplia de explorar y su uso u omisión debe ser siempre justificado y funcional con respecto a lo que se cuenta. Así, este se convierte en un elemento narrativo dinámico que involucra a los espectadores en vez de distraerlos, elevando la experiencia de lo que se está contando.

3.2.2. Memoria sonora y el sentido del lugar (sense of place)

Michel Chion

En el ensayo sobre *Sense of place* de Peter Evans (2014), menciona que el “sentido del lugar” está relacionado a la manera en la que un individuo asocia los sonidos con elementos de su entorno. Estas asociaciones generan particularidad basadas en la experiencia e interacción con dichos elementos, llevando a la persona a conectarse de manera más emocional según la vivencia con la que se la ha relacionado, construyendo así la “memoria sonora” (2014).

El sentido del lugar y la memoria sonora van de la mano, por lo que pueden ser de gran utilidad para identificar aspectos como peligro, sentido de ubicación, reconocimiento geográfico, identificación de la hora, estación, entre otros.

Los elementos sonoros dentro de un ambiente pueden traerle al espectador alguna experiencia vivida, sea positiva o negativa, debido al bagaje sonoro de cada persona. En una obra audiovisual es muy común utilizar varios sonidos que varían en timbre e intensidad, con el fin de generar una reacción específica. Esto sirve para guiar y envolver al espectador dentro de la emoción que se quiere generar. De esta manera, se juega con la psiquis de cada individuo al hacerle relacionar la situación que vive en la pantalla grande con alguna de su realidad.

En el cine, tanto la imagen como el sonido son herramientas que buscan narrar o provocar algo. Como menciona Michel Chion, “un sonido enriquece una imagen dada con el fin de crear impresión, en la experiencia inmediata o un recuerdo que se tiene de ella” (*Audio-vision: Sound on screen*, 1994). Es importante que como directores o diseñadores de sonido se lleve a los espectadores de la mano durante la historia, permitiéndoles ser parte de una realidad momentánea, a partir de

elementos que muchas veces parten de su realidad constante, para generar empatía, indiferencia o ambigüedad.

3.2.3. Valor añadido

En el mismo libro de *La audio-visión*, Chion define a este término como:

[...] el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo “natural” de lo que se ve, y está ya contenida en una sola imagen.

Con esto nos referimos a la sincronía temporal de ambos elementos, para que se lo perciba de manera natural. De esta manera se crea la relación lógica entre lo que se escucha y se observa, cumpliendo así su función, sin distraer al espectador o hacerlo dudar.

El autor divide el valor añadido en cuatro modos:

1. Perceptivo: se centra entre escuchar y oír
2. Argumental: genera coherencia, contexto y temporalidad
3. Espacial: influencia en las emociones del personaje y espectador
4. Dramático: posiciona emocionalmente al personaje dentro de la historia

Chion menciona que “lo que se audio-ve no es lo mismo que se oye y aquello que se ve de modo independiente” (1994). Con esto entendemos que cada elemento al

expresarse como una unidad puede causar diversas interpretaciones o significados más complejos, sin perder su capacidad de ser entendidos como reales.

El diseño de sonido juega un papel muy importante cuando hablamos de valor añadido, es decir, al momento en que una obra audiovisual está siendo sonorizada ya se está pensando inconscientemente en la intención que debería tener cada uno de los elementos dentro del relato. De esta manera se enfatiza lo que se quiere lograr con cada sonido, otorgándole un significado o sentido más profundo cuando es contextualizado en la historia.

3.2.4. El paisaje sonoro según Murray Schafer

Se puede definir al paisaje sonoro como todos los elementos que forman parte de nuestro entorno, como animales, tráfico, viento, lluvia, entre otros. A través del sonido se pueden entender construcciones sociales, geográficas, científicas y artísticas, creando un sentido de pertenencia o identificación con cada uno. Por ejemplo, si hablamos del sonido relacionándolo socialmente, nos referimos al comportamiento del ser humano frente a este estímulo, y cómo se relacionan con el mismo. De igual manera, en la percepción artística, el individuo crea una realidad alternativa reflejada en lo ideal.

El significado que se otorgue a cada sonido depende de sus propiedades, es decir, la intensidad, timbre, frecuencia y duración que lo representa. De esta manera el cerebro lo recepta, interpreta y potencialmente lo relaciona a experiencias sonoras anteriores.

En el libro *The Soundscape* (1977), Murray Schafer menciona que cuando se deja de escuchar atentamente el entorno, o hay una sobrecarga de elementos, los sonidos se pueden llegar a convertir en ruido. Se considera ruido a todo

aquello que ha perdido su calidad e intensidad sonora original, y sobrepasa los niveles moderados en el umbral del oído.

Por otra parte, para Schafer el ruido “son todos aquellos sonidos que el ser humano ha aprendido a ignorar”. Con esto se refiere a que es todo aquello que no queremos escuchar pero sin embargo está presente.

Por esto es importante prestar atención a cada elemento del medio y centrarnos en el que sea funcional con respecto a la historia. De esta manera, dichos sonidos serán destacados para transformar ese ruido en una composición conformada por diversos planos que suenan de manera orgánica, e intercalándolos para crear un espacio con identidad sonora.

3.3. Referentes cinematográficos

3.3.1. *Zérkalo* - Andrei Tarkovsky (1975)

El largometraje de Andrei Tarkovsky, *Zérkalo*, también conocida como *El espejo* (1975), trata sobre un hombre ruso que va narrando diferentes recuerdos del pasado, a la vez que cuenta cómo es la situación de la Nación Rusa en ese tiempo, intercalándolo con poemas de su padre.

Dentro del film se desarrollan algunas escenas en las que la transición entre el presente y el pasado se construyen a través del sonido, que es el elemento que permite entrar a la memoria del personaje y vivenciar este recuerdo con él.

La primera escena a analizar comienza con el niño durmiendo, que se levanta por un ruido extraño que proviene del exterior, él se detiene frente a una habitación donde vemos una mujer lavándose el cabello y es donde inicia el recuerdo. El uso de frecuencias graves es muy recurrente para los recuerdos del largometraje, creando así una atmósfera de incertidumbre y suspenso. Esto es acompañado con otros elementos, en este caso, se escuchan gaviotas y barcos en primer plano, que se desvanecen a lo largo de la escena. El sonido del agua pasa a primer plano cuando la mujer comienza a levantar la cabeza y el resto de sonidos continúan escuchándose en el fondo al avanzar en la escena, creando un escenario caótico tanto sonoro como visual.

En este mismo filme tenemos la escena del incendio de la casa, de la misma manera, al iniciar la escena se escuchan perros ladrando en primer plano junto con un reloj en segundo plano, cuando los personajes salen de cuadro, el sonido del reloj pasa a primer plano hasta que es interrumpido por una botella que cae al suelo, siendo esta la transición sonora que da inicio al diálogo de dos personajes fuera de campo, al continuar la escena, se escuchan goteras de lluvia cayendo sobre el

techo, pero con un movimiento de cámara finalmente se da a entender al espectador que es el sonido del fuego y no de la lluvia.

En este ejemplo también se utilizan frecuencias agudas, que encierran al espectador en esta memoria, además que se lo desconcierta por las acciones de los personajes y su falta de reacción por este suceso, creando emociones contrarias de lo que se ve y se escucha. Esta discordancia que genera tensión hacia un evento es lo que Chion denominó como “sonido anempático” (1994).

Por otra parte, el tener al fuego en primer plano sonoro, se logra transmitir la textura al consumir la casa de madera, a la vez que con las frecuencias bajas se genera la tranquilidad de los personajes de la escena.

Durante el film, Tarkovsky destaca las escenas de mayor conflicto por medio del diseño de sonido, que al ser dividido en dos atmósferas sonoras atribuye el sentido del lugar, y con el uso del valor añadido intensifica los recuerdos. En la primera atmósfera los sonidos más cercanos a la realidad se los cuenta desde en un primer plano, mientras que en la segunda atmósfera los elementos se intensifican y son envueltos dentro de frecuencias graves con sonidos puntuales que reconstruyen visualmente lo onírico de los poemas del padre. Ambos elementos crean la memoria sonora del director, permitiendo al espectador evidenciar los sucesos de su infancia a través de los personajes.

Esta película es uno de los ejemplos más relevantes para el cortometraje por la manera en la que ha sido construido. Con esto se hace referencia al universo que gira en torno a los recuerdos y cómo se los representa de manera simbólica desde el protagonista. Tras analizar este ejemplo, se puede tomar como punto de inicio en la sonorización del cortometraje a las transiciones sonoras que hay entre las escenas de presente y recuerdo, es decir, que partan desde algún elemento que se observa en la imagen para irnos adentrando en otro lugar (desde la realidad hasta la memoria) e intercalar ambos lugares por medio del sonido.

3.3.2. *Get out* - Jordan Peele (2017)

Get out es una película de terror, que cuenta la historia de un chico negro que es invitado a pasar el fin de semana en casa de sus suegros, quienes hipnotizan y esclavizan a todos los afrodescendientes.

En este largometraje es fundamental el uso de los silencios en el ambiente como elemento narrativo que genera suspenso e intriga, acompañado de diálogos en primer plano. Por ejemplo, durante la escena de la hipnosis aparece el sonido de la cuchara chocando con el interior de la taza de porcelana, que a partir de este momento será vinculado con el personaje de Chris. El uso de este sonido será fundamental para entrar en la hipnosis y ser controlado por la madre, quien acompaña el desarrollo de la escena con su voz. Conforme avanza la escena, se suma una melodía en segundo plano que genera intriga. De igual manera, los cambios de plano nos van adentrando en las emociones pasadas de Chris y por los detalles sonoros nos adentramos en el lugar junto con él, es decir, se va profundizando en la respiración, en la ansiedad del personaje al rasgar con sus uñas los muebles, entre otros elementos que forman parte del recuerdo.



Figura 1. Fotograma de *Get Out* (Peele, 2017).

Finalmente, la escena termina cuando Chris es enviado al espacio vacío. Visualmente el personaje se hunde y cae a un agujero en el que se mantiene flotando, y sonoramente se construye la transición entre la realidad y el espacio vacío con un elemento de frecuencia grave decreciente que sugiere un cambio en la materia, dando un efecto de desprendimiento, que pasa a primer plano y se extiende hasta que el personaje está flotando.

El ambiente del vacío se compone con frecuencias medias y bajas que son interrumpidas por una melodía pausada, rítmica y marcada en primer plano, que nos hace sentir empatía con la desesperación que atraviesa Chris al caer y hundirse en ese entorno. Cuando él está completamente sumergido en el espacio, como se muestra en la escena del fotograma 1, el uso del silencio es fundamental porque nos permite sentir la desesperación del personaje, que es expresado únicamente a través de la imagen y se intensifica con el silencio, haciendo que el espectador interprete de diferente manera esa sensación de encierro y desespero.

En este ejemplo, la memoria sonora permite al espectador recrear la situación del personaje en el espacio vacío, por medio de las frecuencias bajas asociadas con el encierro y el peligro (*sentido de lugar*). De esta manera, se genera conexión con el entorno y empatía con el personaje, para vivenciar el miedo que desarrolla a lo largo de la película.

Una de las características que se destaca en este ejemplo es el uso de silencios, intercalados con las frecuencias bajas o graves que crean situaciones de tensión, desorden, encierro y desespero. Para lograr generar el tono en el cortometraje *La partida* es necesario utilizar al silencio como soporte narrativo y darle más peso a las frecuencias graves generadas por el viento y reverberación natural de la locación, con ello se logrará profundidad y soledad que cree el "*sentido del lugar*", con estas herramientas se conseguirá el encierro del personaje dentro de su entorno y se plantea la discordancia entre lo que se ve y escucha.

3.4. Propuesta de área

3.4.1. Propuesta de sonido

El sonido, es uno de los elementos narrativos más destacados del cortometraje, por lo tanto, se quiere construir una progresión dramática que vaya desde los recuerdos hasta el entorno real donde el personaje se libera, y ya no escucha más a su esposa. Esto se va a realizar a través de sonidos específicos que marcan los cambios narrativos que atraviesa el personaje, además que ha sido planteado la diferenciación de los diversos paisajes o universos que se van a componer de acuerdo al estado emocional en el que se encuentra el personaje, dividiéndole de la siguiente manera:

- Utilizar el relincho de Ambicioso como sonido clave que sujete a César a la realidad. Otorgándole un sentido más personal o más vinculado a la manera en la que el protagonista escucha las cosas, y cómo las recuerda. Empezamos con un primer plano de la risa de Julia junto con el tarareo de una melodía fuera de campo, con reverberación para que suene más lejana (desde la mente de César). Así se le dará a entender al espectador la presencia de este personaje que solo lo conocemos por medio de las fotografías. Por otra parte, tenemos a Ambicioso (caballo), cuya progresión dramática será inversa a la de Julia. Es decir, empezamos en un segundo plano, con reverberación y envuelto en frecuencias graves, que den a entender que está lejos. Mientras avanza la trama y César se acerca poco a poco a este personaje, su sonido irá tomando presencia hasta ocupar un primer plano. Aquí se quiere lograr que el sonido de Ambicioso salga desde la mente del personaje hasta cuando lo vemos en cuadro y se vuelve real.

Ambos elementos se los construirá desde el recuerdo, empleando reverberación que genere el vacío del lugar, acompañados con otros sonidos como pasos, viento, relinchos, entre otros. Para la construcción del ambiente de ese espacio.

- Algunos elementos deteriorados del entorno, serán reforzados con el sonido para que tengan más presencia o textura dentro de este lugar solitario y callado, como son las ventanas, la madera del piso, puertas y otros.
- Dentro del corto se fusionarán ambientes de interior con exterior, para poder generar profundidad mediante los planos sonoros y contextualizar el lugar en el que se desarrolla la historia.

Lo que se propone para el corto es que las frecuencias graves con reverberación generen profundidad en el lugar, para que el espectador sienta que el relato sucede en un lugar lejano, fuera de la ciudad o de algún contacto cercano que se pueda tener con otras personas. Una vez planteado esto, el estado emocional del personaje apoyará al tono de la historia, es decir, lento, pesado y rutinario. Con el sonido se creará espacialidad, se contrastará los entornos (interior-exterior) pero habrá influencia de un espacio con el otro, además que el diseño de sonido planteado anteriormente permitirá crear sensación de abandono y soledad para el personaje, e influenciará inconscientemente en el espectador.

Por medio del valor añadido, se le dará particularidad a Ambicioso y es por eso que César logra identificarlo, lo que generará conexión inmediata entre ambos personajes y puedan interactuar más adelante en el corto.

El sonido no solo cumple su función por sí solo, sino que se apoya en la imagen, que con los cuadros, movimientos de cámara e iluminación, ayuda a construir el encierro, a la vez que contribuye con el ritmo, tempo y tono del cortometraje. Por otra parte, al igual que la imagen, el diseño de producción por medio de los contrastes, colores y tonos que definen a cada personaje permite crear una atmósfera visual que hace verosímil el entorno y la situación de la historia.

3.4.2. Propuesta fotográfica

Primero, debido a la situación emocional y de encierro del personaje, se propone emplear planos cerrados que representen el caos interno y lo abrumador del lugar. La progresión se realizará de planos cerrados a abiertos, en especial cuando el personaje se encuentra dentro de su casa, para crear un espacio asfixiante. Posteriormente, a mediados del cortometraje los planos se irán abriendo poco a poco conforme avanza la historia, hasta terminar con un gran plano general simbolizando la liberación emocional.

Los elementos de narrativa visual que se utilizará en el cortometraje se dividen en las siguientes categorías, para explicar su aplicación:

1. Espacio
2. Luz/Tono
3. Color

1) ESPACIO:

- Espacio del personaje:

El uso recurrente del *close up* nos ayuda a enfatizar el encierro en el que se encuentra el personaje, acercándolo y haciendo presentes sus sentimientos. Además, este recurso mostrará la vejez y el paso del tiempo no sólo en su espacio, sino también en él. Esto se va a representar por medio de líneas de expresión, y gestos marcados. Especialmente se hará énfasis en los ojos, para que a través de la mirada se pueda transmitir el conflicto interno del personaje.



Figura 2. Fotograma de Get Out (Peele, 2017).

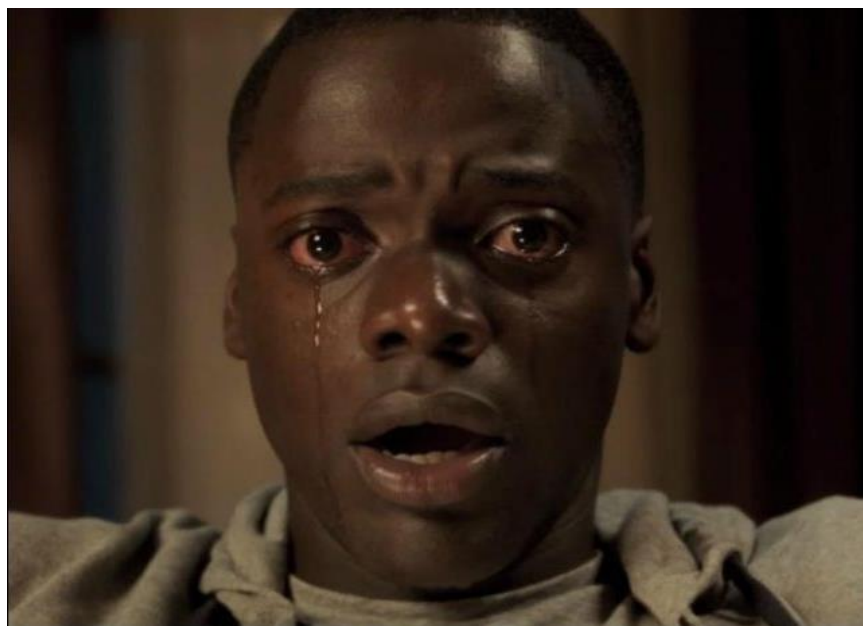


Figura 3. Fotograma de Get Out (Peele, 2017).



Figura 4. Fotograma de *La partida* (Taco, 2018).

- Espacios que observa el personaje:

Es importante construir interacción entre el espacio del personaje y el espacio que observa a través de planos y contra planos. Por medio de esta interacción sabemos que el personaje se ha convertido en un elemento más del lugar, siendo esta la manera que él interactúa con el medio.

- Espacios vacíos:

Para crear la profundidad y decadencia que requiere la historia, los espacios vacíos van a ser contrastados a través de la iluminación, haciendo que las texturas de la piel y las grietas de lugar tengan más presencia. En los espacios vacíos, el movimiento de cámara con dolly en planos largos que acompañen al personaje será crucial para crear la sensación de soledad, lentitud y pesadez.

2) LUZ/TONO:

La luz que estos espacios requieren es contrastada, es decir, varias zonas de claridad con otras cuantas de penumbra, el contraste de ambas nos dan como resultado una sensación de espera, de falta de decisiones, de miedo.

Las zonas en penumbra o más oscuras sirven para acentuar los momentos de duda, mientras que la claridad ayudará a acentuar objetos que hacen dudar al personaje. La dirección de luz principal sería lateral, no tan pronunciada, para en el rostro generar las sombras y acompañar la dualidad de tonos propuestos anteriormente.



Figura 5. Fotograma de Get out (Peele, 2017).

3) COLOR:

En cuanto al color, se utilizará tonos azules, grises, ocre y cafés para la sensación de soledad y deterioro, que a su vez se conecta con la propuesta de arte.



Figura 6. Fotograma de *La partida* (2018).

3.4.3. Diseño de producción

Para el departamento de arte se han establecido colores y texturas que apoyen a la personalidad de cada personaje.

César (60) no ha logrado superar la muerte de su esposa y esto se ve reflejado en sus alrededores y vestimenta: tiene el cabello despeinado y canoso, barba crecida, uñas sucias y descuidadas. En sí, César representa dureza en su exterior, lo que contrastará con texturas en su vestimenta y en el cuerpo del actor. Para César, la paleta de colores que se utilizarán son azules, grises y cafés, además de prendas pesadas, desgastadas, de formas cuadradas, grandes, y visualmente toscas.

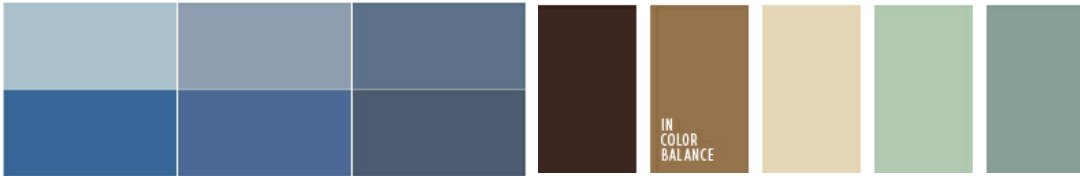


Figura 7. Fotograma de Pinterest (2016).



Figura 8. Fotograma del cortometraje La partida (2018).

Para la esposa de César se le ha otorgado una paleta con colores más cálidos y pasteles que van desde el amarillo al rojo, por ser una persona alegre, carismática y cariñosa, con sonrisa dulce, quien era la felicidad y el impulso en la vida de César. Su vestimenta es más relajada, usa tela delgada que denota sutileza, camisetas flojas y jeans cuando monta a caballo. Un elemento característico de este personaje es un collar largo, que va a estar presente en todas las fotografías hasta que César lo encuentra nuevamente.

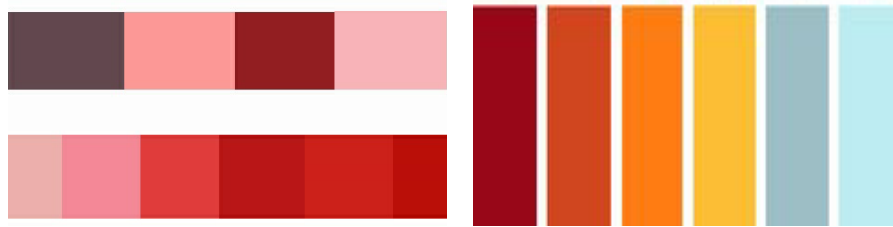


Figura 9. Fotograma de Inspirational paleta de colores (2017).



Figura 10. Fotograma del cortometraje *La partida* (2018).

Por otra parte, otro de los personajes importantes es el caballo, Ambicioso. Este tendrá un tono neutro entre los colores de César y la esposa, debido a que él es la conexión entre los personajes mencionados anteriormente.



Figura 11. Fotograma de Dubuc, W., Marchiani. *Jinete y Caballo* (2014).



Figura 12. Fotograma del cortometraje *La partida* (2018).

Lo mismo sucede con los espacios internos y externos de la casa. Habrá contraste de tonalidades, basándose siempre en la misma paleta de color, empezando con colores desaturados hasta llegar al final de historia, donde progresivamente los colores van normalizándose y teniendo más brillo.



Figura 13. Fotogramas de Cultura colectiva. (n.d.). (2017- 2018). Sweet aqua.



Figura 14. Fotograma de Performal & Event Venue (s.f.).

3.4.4. Propuesta de dirección

El cortometraje *La partida* se construye desde una interpretación personal del cuento de Kafka, con el mismo nombre. Algunos elementos puntuales me han permitido construir un guion que se basa en la progresión dramática principalmente sonora, la cual se apoya en las demás áreas cinematográficas. Todas estas juntas crean la atmósfera del recuerdo, y de la vida real, que permiten su desarrollo.

El diseño de sonido se une con la propuesta fotográfica para crear caos en el mundo del personaje, y a través de los primeros planos encerrarlo en él. Por otra parte, la

locación al poseer un estilo rústico, ayuda a que el diseño de producción pueda sentirse natural y no ser tan intervenido, teniendo texturas en sus elementos y la vejez de los objetos que se relacionan con el paso del tiempo, y a su vez con el personaje. Todo esto se relaciona a la nota de intención y los temas predominantes de la misma.

Dentro de la locación, al poseer varias ventanas, la propuesta del encierro se apoya con el uso de marcos naturales en la fotografía, que fragmentan al personaje y lo reducen en relación a su espacio. En cuanto al sonido, la reverberación del lugar genera la sensación de soledad, y lejanía. Permitiendo que otros elementos se destaquen.

Por otra parte, la interpretación y trabajo actoral es fundamental para la construcción del personaje de César. Es necesario que el espectador lo comprenda emocionalmente y pueda atravesar junto con él el proceso de liberación. Para lograr esto, se han destacado algunos rasgos que caracterizan y humanizan al personaje: andar con los hombros encogidos y el pecho cerrado, un rostro decaído con la mirada fija en el suelo, las manos en los bolsillos, entre otros. Conforme avanza la historia, el personaje va tomando más presencia en el corto, se vuelve más seguro y decidido.

4.- CONCLUSIONES

Después de haber atravesado por las etapas de escritura, pre producción, rodaje y post producción, se determinó que la forma narrativa cambia en todas las fases, impidiendo mantener lo planteado desde un inicio. A pesar de esta evolución del proyecto, se ha logrado mantener la esencia, y el motivo que predominan en la historia desde su concepción.

En el proceso de post producción se construyó una curva narrativa a través del sonido, estableciendo transiciones entre las escenas y la manera en que son percibidos los ambientes en diferentes situaciones dentro de la trama.

Por otra parte, el corto se ha enriquecido por el uso de capas sonoras, canales y planos con variaciones de volumen en los diversos elementos que determinan el lugar en el que se cuenta la historia. Es decir, mediante las herramientas se ha logrado construir el paisaje sonoro y sentido del lugar que aporta verosimilitud para el espectador.

El proceso de investigación constante, tanto en pre y post del corto, han sido de gran utilidad para concluir la teoría esencial que acompaña al proyecto. El estudio de estos autores ha permitido comprender, y posteriormente aplicar, el uso del silencio para utilizarlo eficazmente en algunas escenas. Esta eficacia aporta como elemento narrativo al crear las emociones que se desarrollan en el cortometraje, ayudando a generar el tono dramático adecuado de la historia.

Finalmente, se ha comprendido que cada elemento, por más insignificante o pequeño que parezca, es como la pieza de un rompecabezas, que al ser armado y puesto en el lugar preciso junto con las otras piezas crean un solo objeto más grande, significativo y valioso de lo que ya era individualmente. Esto es el audio-ver del cine que propuso Chion.

REFERENCIAS

Chion, M. (1994). *La Audio-vision: Sound on screen* (Nathan, Paris Ed.). New York: Columbia University Press.

Colmenares, L. (creador). Vargas, S., Rodríguez T., Manzo, L. (directores) & León Ferrer, Hugo. (Productor). (2013) *Las Bandidas* [Telenovela]. Colombia, Caracas: Televisa.

Coppola, F. (director y productor) & Aubrey, K. (productor). (1979). *Apocalypse Now* [película]. Estados Unidos. American Zeotrope. United Artist.

Dubuc, W., Marchiani. (2014, May). Jinete y Caballo. Retrieved 2018, from <http://jineteycaballo.blogspot.com/2014/03/colores-de-los-caballos-o-pelajes-del.html>

Evans, P. (2014, November 07). Sense of Place. Retrieved from https://www.academia.edu/10851653/Sense_of_Place_-_Essay_

George, L. (Director), & Kurtz, G. (Producer). (1977). *Star Wars: Episode IV - A New Hope* [película]. Estados Unidos. 20th Century Fox.

K., Franz. (n.d.). *La Partida*. Retrieved 2018, from <https://ciudadseva.com/texto/la-partida/>

Peele, J. (director) & McKittrick, S., Blum, J., Hamm, E. (productores). (2017). *Get Out* [película]. Estados Unidos. Blumhouse & Monkeypaw Productions. QC Entertainment.

- Pinterest. (n.d.) (2016). *Color azul en las paredes de interior*. Retrieved from <https://casaydiseno.com/color-azul-paredes-interior-disenos.html>
- Pinterest. (n.d.) *Inspirational paleta de colores*. (2017). Retrieved from <https://apoyalatoma.com/significado-del-color-rojo.html/inspirational-paleta-de-colores-2>
- Pinterest. (n.d.). Retrieved from <https://noticias.micostarica.online/homepage/blog/page/62/>. (2018).
- Schafer, M. (1977, 1944). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. New York: Alfred Knopf.
- Tarkovsky, A. (director) & Waisberg, E. (producer). (1975). *Zéřkalo* [película]. Unión Soviética. Mosfilm
- The Doors. (1967). *The End. When You're Strange* (songs from The Motion Picture). [CD]. Estados Unidos, Hollywood. Elektra Records, Rhino Entertainment.
- Van Dormael, J. (director). & Godeau, P. (producer). (2009). *Mr. Nobody* [película]. Bélgica, Francia, Alemania, Canadá. Pan-Européenne.

ANEXOS

ANEXO 1

Guion cortometraje *La partida* - Paula Taco (2018)1 INT. SALA/PASILLO. - DIA

Varias fotografías de personas y lugares aparecen sobre un mueble de madera empolvado.

En el recorrido SE ESCUCHAN VARIOS ELEMENTOS DE LA FOTOGRAFÍA (mujer riendo, relincho, zapatos de tacón al caminar sobre madera). El sonido se desvanece y se vuelve lejano.

CÉSAR (60) está sentado en una silla mecedora, con las manos apoyadas en los bordes, la cabeza arrimada hacia atrás en el espaldar, los ojos fijos en un punto del techo, casi sin pestañear. Tiene el cabello despeinado, la barba crecida, la ropa desalineada, las uñas sucias.

SUENA EL CHOQUE DE CAMPANAS LEJANAS.

César pestañea, inhala profundamente y levanta su cabeza, pestañea un par de veces y observa a su alrededor.

Golpea sus dedos contra los bordes de la silla.

Fija la mirada en las fotografías del pasillo, se levanta lentamente de la mecedora.

2 INT. PASILLO. - DIA

César camina a paso lento, con las manos metidas en los bolsillos de su jean, se detiene frente a una puerta y observa dentro.

Baja la cabeza y continúa su camino.

Llega a otra puerta, saca una mano del bolsillo y la apoya en el umbral de la puerta, su mirada recorre la habitación.

SE ESCUCHAN RISAS Y CONVERSACIONES DIFUSAS.

Sonríe nostálgicamente.

Retira la mano de la puerta y la mete en el bolsillo.

Camina cerca del mueble con las fotografías, las mira mientras sus dedos van golpeando la superficie plana del mueble conforme avanza.

Se detiene frente a una puerta cerrada, observa la cerradura por un momento mientras intenta sacar la mano de su bolsillo, aprieta la mandíbula, da un respiro profundo.

Coloca su mano en la cerradura con indecisión, regresa a ver las fotografías.

Saca la otra mano del bolsillo y la apoya en la puerta.

UNA PUERTA SE ABRE A LO LEJOS Y SE ESCUCHAN PASOS.

César retira sus manos de la puerta y da un paso hacia atrás sorprendido mientras observa al final del pasillo.

CLAUDIO (V.O)

¡Señor, su comida!

LOS PASOS SE ALEJAN, SE CIERRA LA PUERTA.

César se queda parado frente a la puerta, mete las manos en los bolsillos, se da la vuelta y continúa su camino por el pasillo.

FUNDIDO EN NEGRO

SOBREIMPRESIÓN: LA PARTIDA

3 INT. COCINA. - TARDE

César ingresa con un plato vacío y sucio en una mano, en la otra mano sostiene un vaso con líquido a medio terminar. Se detiene cerca del mesón, coloca el vaso cerca de la marca seca de otro vaso, y arrima su brazo en el mesón. Levanta la mirada y hace un recorrido por todo el lugar.

Hay platos sucios amontonados en el lavabo, objetos fuera del lugar, sobre el mesón, algunas puertas de la alacena abiertas, recipientes casi vacíos.

César desliza su mano junto con el vaso y camina hacia el lavabo.

INICIA SECUENCIA DE MONTAJE

César lava despacio los platos, se demora en cada uno.

La pila de platos va disminuyendo poco a poco.

César termina todos los platos.

TERMINA SECUENCIA DE MONTAJE

César se queda apoyado con ambas manos sobre el lavabo, mira el goteo de la llave de agua, da un respiro profundo, se reincorpora y camina fuera de la cocina, va cerrando las puertas de la alacena.

4 INT. PASILLO. - NOCHE

SONIDO DEL SILENCIO INUNDA EL LUGAR, solo se escuchan pasos lentos y pesados de César.

César camina por el largo pasillo, su mirada está fija en un punto del centro, se detiene lentamente en la última puerta. Aprieta la mandíbula, extiende el brazo derecho hacia la puerta. Sin voltear la mirada, detiene su mano antes de llegar al cerrojo, inhala profundamente y sostiene el aire en sus pulmones. Cierra los ojos y luego cierra el puño derecho con fuerza, bota el aire y baja su brazo, voltea la mirada al cerrojo, se gira hacia la puerta y coloca ambas manos sobre ella. Apoya la frente contra la puerta y agarra la manija con la mano derecha, aprieta su mano y la gira, está cerrada con seguro.

César golpea la puerta con su palma izquierda y desliza su mano hacia abajo, despega la frente, continua su camino por el pasillo con pasos más marcados.

5 INT. HABITACIÓN. - NOCHE

César está acostado sobre la cama desorganizada, con la misma ropa. Sus manos están cruzadas sobre su estómago, la mirada está fija en el techo, su respiración es profunda y pausada, cierra los ojos.

RECUERDOS SONOROS (llave, voz de mujer que no se entiende lo que dice, relincho, pasos, etc.)

César abre los ojos, se levanta de golpe de la cama y camina hacia un mueble.

En los cajones hay ropa desordenada, arrugada y amontonada.

César saca un par de prendas, las sacude mientras las bota al suelo y sigue buscando. De una prenda al sacudirla cae una llave.

César se queda parado con la prenda en la mano y voltea hacia la llave, se agacha lentamente y la recoge, la aprieta en su puño.

RELINCHO DE CABALLO SUENA A LO LEJOS.

César camina hacia una ventana cerca de la cama, se queda parado frente a ella.

Con sus dedos recorre un poco las cortinas, frunce el ceño como confundido.

CÉSAR (dudoso)

¿Ambicioso?

CORTE A

6 EXT. PATIO DE LA HACIENDA. - DIA

César se detiene en la parte superior de las gradas, observa al suelo, observa a su alrededor.

En el suelo hay hojas podridas y secas, tierra regada en el camino, algunas ramas cuelgan por el umbral de la entrada.

César baja las escaleras y camina moviendo algunas hojas y piedras con su zapato.

ADOLFO (30) camina con algunas herramientas en su mano, se detiene, mira a César con gesto de asombro y confusión.

César lo mira y camina hacia otro lado.

Adolfo camina hacia UN PAR DE TRABAJADORES (30-35).

SE ESCUCHAN CUCHICHEOS.

Adolfo señala a César con la cabeza, los trabajadores voltean a ver a César.

César baja la mirada al suelo mientras mete la mano en los bolsillos, continúa caminando.

SUENAN LAS CAMPANAS.

César levanta la mirada con extrañeza. IGNACIO (35) y TOMÁS (20) conversan a lo lejos. Ambos tienen una botella de cerveza en la mano.

César pasa junto a ellos y los mira de reojo.

Ignacio lo mira confundido, Tomás lo sigue con la mirada.

Claudio se acerca trotando hacia César.

CLAUDIO

Señor, ¿qué hace aquí?

César se detiene y se voltea hacia Claudio

CÉSAR

¿Dónde está Ambicioso?

CLAUDIO

Señor, pero si Ambicioso...

SUENA FUERTE EL GOLPE DE LAS CAMPANAS.

César hace un gesto de desagrado.

CÉSAR

¿Oíste eso?

Claudio niega con la cabeza.

CLAUDIO

No señor... venga, entre a la casa

Claudio estira su mano hacia el hombro de César.

La mirada de César sigue su movimiento y evita el contacto

Claudio retira la mano en media acción.

CLAUDIO (CONT.)

Don Cesar, por favor entre
a la casa, en un momento le llevo su café
no se exponga al frío

César

No Claudio, el aire fresco me
Hará bien... además necesito ver a Ambicioso

Claudio

Entre a la casa por favor, iré a preparar a Ambicioso
y en un momento le vengo a ver a usted

Claudio se retira del lugar. Tomás llama a Claudio con sus
manos. Claudio COMENTA ALGO mientras observa a César irse.
Ignacio y Tomás ríen.

CORTE A

7 INT. CABALLERIZAS. - DÍA

César camina lentamente y busca por los primeros corrales.

CÉSAR

Hey Ambicioso...

(pausa)

¿Dónde estás?

César camina buscando y asomándose por encima de las puertas.

CÉSAR (CONT.)

(Casi susurrando)

Oye amigo... ¿estás aquí?

En una pared hay varias cuerdas y correas viejas, junto con
sillas de montar gastadas.

César agarra una de las sillas con dificultad y la coloca sobre
la pared.

En una caballeriza, hay un bulto acostado en el suelo.

El lugar está descuidado, la paja amontonada, está sucio.

CÉSAR

(Tímido)

Oye amigo... Hola

César entra y camina despacio hacia el caballo, se sienta junto a él. Saca de su bolsillo un premio y juega con él

CÉSAR (CONT.)

No creí que te encontraría,
pero aun así te traje esto

César extiende su mano.

Ambicioso lo mira.

César hace una señal con la otra mano y se levanta despacio. Ambicioso se levanta lentamente, emite un sonido con su nariz y lo sigue por detrás.

César sonríe y camina hacia la puerta de salida.

Ambicioso se queda parado cerca de la puerta.

César regresa con un cepillo y un poco de agua en un balde, camina hacia Ambicioso, pero este retrocede.

César coloca el balde cerca de él y se queda parado.

Ambicioso camina hacia César y bebe el agua.

César se acerca un poco levantando su mano como queriendo acariciarlo.

Ambicioso levanta la cabeza y pega su nariz en la mano de César. César cambia su mano con su frente y le acaricia la mandíbula.

César acaricia y cepilla a Ambicioso.

PERSONAS CONVERSANDO SE ACERCAN AL LUGAR.

CÉSAR

Lo siento amigo, debo salir de aquí

O nunca más podré verte..

(pausa)

Volveré

Ambicioso relincha. César se va.

CORTE A

8 INT. PASILLO. - DÍA

César camina por el pasillo, se acerca a la puerta cerrada, busca la llave de su bolsillo, la saca del bolsillo más pequeño del jean.

Coloca la llave en la cerradura, se detiene antes de abrirla, da un respiro profundo mientras inclina su cabeza hacia atrás. Abre la puerta.

9 INT. HABITACIÓN. - DÍA

César se queda inmóvil mientras su mirada recorre el lugar. Hay muebles empolvados cubiertos de sábanas, cajas amontonadas, libros sobre una mesa, un reloj al fondo de la pared. César mete las manos en sus bolsillos, entra en la habitación. CONSTRUCCIÓN SONORA DEL LUGAR.

César tira de la sábana de uno de los muebles, partículas de polvo se desprenden.

César tose y se tapa la boca con una mano. Abre el armario, hay varias prendas de vestir de mujer.

César busca lentamente entre las prendas, una camiseta cae del armario.

César se detiene.

Se agacha con cuidado y toma la prenda con ambas manos, se levanta y estira la prenda para observarla, se la lleva a la nariz, cierra los ojos y caen lágrimas.

César despega la prenda de su nariz y la dobla con cuidado, la sostiene con una mano. Con la mano desocupada abre un pequeño cajón con joyas, toma entre los dedos un collar con un cuarzo y finge una leve sonrisa.

CÉSAR

Tuve que reemplazar el rompí y no te diste cuenta...

(Voz entrecortada)

Te hubieras enojado

César observa el cuarzo, deja la camiseta en el cajón, y se coloca el collar, desliza sus dedos por el cordón y lo sostiene en su puño.

Respira profundamente y da un beso a la piedra.

Busca nuevamente en la ropa del armario y saca una chaqueta, la observa y se la pone. Cierra el armario y camina hacia la puerta.

César se detiene frente al reloj de pared y lo mira.

Levanta la manga de su camisa, observa el reloj de muñeca y lo iguala con la hora del reloj de pared.

César sale de la habitación, cierra la puerta con llave y la coloca con cuidado sobre el mueble del pasillo sigue su camino.

CORTE A

11 INT. SALA. - TARDE

César está sentado en su silla mecedora, las manos apoyadas en ambos lados, su mirada recorre el lugar.

César observa el reloj de su mano, recuesta su cabeza sobre la silla, cierra los ojos, se relaja.

SUENA EL CHOQUE DE CAMPANAS.

César abre los ojos, se incorpora en la silla, da un respiro profundo, mira nuevamente el reloj que ha avanzado un par de horas.

César se levanta de la silla, agarra la chaqueta que está sobre una silla.

CORTE A

12 INT. ESTABLO. - TARDE

César camina por entre los potreros, toma con dificultad la silla de montar en ambas manos.

AMBICIOSO asoma su cabeza por la madera y RELINCHA.

César lo acaricia con la mano y le da unas palmadas, coloca la silla de montar y caminan fuera del lugar.

César toma un sombrero colgando en una de las paredes y se lo coloca

CÉSAR

Vamos Ambicioso, es hora

CORTE A

13 EXT. ENTRADA PRINCIPAL. - ATARDECER

César se acerca caminando con Ambicioso a la entrada. Claudio lo detiene.

CLAUDIO

¿A dónde va señor?

CÉSAR

No lo sé

SUENAN LAS CAMPANAS.

César trata de localizar con la mirada el sonido, Ambicioso relincha.

CÉSAR

(Voz baja)

¿Qué significa eso?

CLAUDIO

¿A qué se refiere señor?

César termina de acomodar las correas de Ambicioso

CLAUDIO

(Exigente)

¿A dónde va?

César se sube, le da una patada en las costillas a Ambicioso y este comienza a caminar. César mira a Claudio, Ambicioso acelera el paso.

César se aleja cabalgando por el sendero al atardecer.

FUNDIDO EN NEGRO

ANEXO 2.

Cuento *La Partida* - Franz Kafka (n.a.)

Ordené que trajeran mi caballo del establo. El sirviente no entendió mis órdenes. Así que fui al establo yo mismo, le puse silla a mi caballo y lo monté. A la distancia escuché el sonido de una trompeta y le pregunté al sirviente qué significaba. Él no sabía nada ni escuchó nada. En el portal me detuvo y preguntó:

-¿Adónde va el patrón?

-No lo sé -le dije- simplemente fuera de aquí, simplemente fuera de aquí. Fuera de aquí, nada más, es la única manera en que puedo alcanzar mi meta.

-¿Así que usted conoce su meta? -preguntó.

-Sí -repliqué-te lo acabo de decir. Fuera de aquí, esa es mi meta.

FIN

