



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

EL MONTAJE UTILIZADO COMO ELEMENTO NARRATIVO

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Licenciado en Cine y Artes Escénicas

Profesor guía  
MSc Joseph Albert Houlberg Silva

Autor  
Juan Manuel Arregui Carrión

Año  
2018

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido el trabajo, **El montaje utilizado como elemento narrativo**, a través de reuniones periódicas con el estudiante **Juan Manuel Arregui Carrión** en el semestre **2018-2** 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 Joseph Houlberg Silva

CI. 171528362-6

## DECLARACIÓN DE PROFESORES CORRECTORES

Declaramos haber revisado este trabajo, **El montaje como elemento narrativo**, de **Juan Manuel Arregui Carrión**, en el semestre **2018-2**, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

MSc York Neudel

CI. 175470046-4

MSc Orisel Castro López

CI. 175635448-4

## DECLARACIÓN 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.”

Juan Manuel Arregui

CI: 1715420160

## **AGRADECIMIENTOS**

A todo el equipo técnico que hizo del proyecto una realidad.

A Joe por guiar mi tesis.

## **DEDICATORIA**

A todos los que pensaron que Ecuador no iba al mundial.

## **RESUMEN**

El presente trabajo procura exponer la intención de generar un proyecto cinematográfico que respete el punto de vista y el intelecto del espectador, tomando como eje principal el montaje y las distintas alternativas que este entrega al arte cinematográfico. Existe una búsqueda de un montaje natural, que entregue cierta información al espectador, pero oculte otra, para que sea la audiencia quien complete constantemente la información faltante. Para conseguirlo, se busca una mirada neutral mediante planos largos y sin movimiento, con el fin de que el espectador se introduzca en reducidos momentos de la vida de los personajes en los que el movimiento, y por ende, las acciones que mueven la historia, sean generadas por los personajes. Para la construcción de diversos momentos de la vida de los personajes, se busca retratar una historia mediante un único plano por escena, creando una conjugación de tiempo y espacio unificados, en la que el montaje tenga que hacerse presente sin la necesidad de un corte realizado en postproducción. El montaje se hará presente desde el propio movimiento interno dentro del cuadro y en el momento justo para llevar al espectador de un momento al siguiente.

## **ABSTRACT**

This project aims to create an audiovisual product that considers the audience's capability and point of view, focusing primarily on the montage process and the different alternatives that it brings to the film. There's a pursuit of a natural looking edition within the short film that exposes some information to the audience and keeps some of it concealed so that they are the ones that put the pieces together to reveal said information. To achieve this there is a search for a neutral view relying in long and locked-down shots to bring the viewer on to a moment in the character's life in which the movement and the actions of the characters are the elements the carry the story. For the setting up of this various moments the has been a decision to use only one shot for scene creating a combination of time and place in which the montage has to come up without being manipulated in postproduction. The montage has to be created and be present from the movement inside the frame so it can lead the audience to the next moment in the story.

## ÍNDICE

1. Nota de Intención.....	1
2. Sinopsis.....	2
3. Fundamentación.....	3
3.1. Introducción.....	3
3.2. Desarrollo .....	3
3.3 Referentes teóricos .....	7
3.4. Referentes cinematográficos .....	11
4. Propuesta de área.....	14
4.1. Dirección.....	14
4.2 Fotografía: .....	15
4.3 Sonido:.....	17
4.4 Arte: .....	18
4.5 Montaje .....	20
5. Conclusiones .....	21
Referencias .....	23
Anexos.....	24

## 1. Nota de Intención

El proyecto tiene como eje principal el tiempo, el cual está presente en todos sus procesos de producción. En cuanto a la historia, el tiempo se verá reflejado en los personajes y en la relación que tienen entre ellos. Son dos personajes de una edad avanzada que han tenido una falta de comunicación durante un tiempo prolongado, la misma que ha modificado y desgastado su relación a lo largo de la vida. La decisión de que la relación humana presente en la historia sea la de dos hermanos que se llevan mal responde al hecho de que este ejemplo es muy familiar para el consciente colectivo. El espectador puede encontrar fácilmente un ejemplo personal o cercano que le ayuden a conectarse con la historia.

El proyecto se enfoca en narrar una historia de carácter simple, que permita a sus realizadores concentrarse en encontrar una voz propia. Durante la exploración del lenguaje artístico, nuevamente aparece el tiempo como un eje central. Surge la necesidad de contar una historia a través de momentos, entendiendo a un momento como la unión de tiempo y espacio. El cortometraje será contado utilizando un plano por escena, generando así, una especie de encierro del personaje, dentro de distintos momentos.

Existe una exploración sobre la manera correcta de utilizar las herramientas que permite la edición de imagen y video para el proceso de montaje específico de este proyecto. La riqueza que nos brinda el cine y el arte en general, es la de desestimar las teorías absolutas. Existen tal cantidad de alternativas que resulta imprudente hablar de una norma general para todas las películas. Sin embargo, el presente trabajo busca explorar la utilización de los recursos de montaje más cercana a los pensamientos y sensaciones del realizador, que empieza su carrera artística con este proyecto.

## 2. Sinopsis

Es el 07 de noviembre del año 2001. Ecuador y Uruguay están a punto de disputar el partido que puede representar la clasificación del Ecuador al mundial por primera vez. Carlos, un anciano fanático del fútbol, se prepara para ver el partido.

La llegada inesperada de un paquete a nombre de Santiago, su hermano, a quien no ha visto hace muchos años, interrumpe a Carlos en su intento de ver el fútbol. Carlos intenta deshacerse del paquete mediante llamadas a conocidos en común: el resultado es negativo. Como última instancia, Carlos decide llamar directamente a Santiago. Suena una contestadora. Uruguay se adelanta en el marcador, la contestadora suena al otro lado del teléfono. Termina el primer tiempo, Carlos resignado y decepcionado no encuentra otra solución que ir a la casa de Santiago.

Carlos y su perro recorren una ciudad casi desierta y llegan al edificio donde vive Santiago. El encuentro entre los hermanos sucede de forma accidental. Es un momento importante para los dos, el paquete pasa a un segundo plano. Existe una gran incomodidad entre ellos. Un gol inesperado de Ecuador interrumpe el encuentro y rompe la incomodidad. Los hermanos se concentran en el partido evadiendo un enfrentamiento que parece no llegar.

Ven juntos el partido, es un momento muy importante para todo el país. Ecuador se clasifica por primera vez al mundial de fútbol. Los hermanos comparten el momento, intentan conversar, pero no tienen mucho éxito. Ambos se despiden, entienden que tuvieron un lindo momento juntos, pero que una reconciliación no parece posible. Carlos y su perro recorren nuevamente la ciudad de vuelta a casa. Esta vez la ciudad está llena de gente, de vida, de sonidos de la gente que festeja.

### **3. FUNDAMENTACIÓN**

#### **3.1. Introducción**

El presente trabajo, tiene como finalidad explorar la diversidad de recursos que proporciona el montaje al lenguaje cinematográfico, así como los efectos que generan sus distintos usos. En el caso específico del cortometraje sustentado por el presente trabajo, se analizará el método de montaje que se utilizó, así como se expondrá la justificación e intención por parte del realizador al utilizar las herramientas de montaje de la manera en la que lo hizo.

El proyecto se concentra en la narración de una historia a través de la utilización de un plano único por escena, lo que provoca un proceso de montaje poco recurrente en la actualidad. El presente texto procura encontrar los efectos estéticos y narrativos que genera una estructura con cortes reducidos, que recurre al movimiento de los personajes dentro del cuadro como conductor rítmico. Se permite una reflexión sobre la influencia del montaje como elemento narrativo en proceso completo de producción del cortometraje ya que el mismo ha terminado su etapa de postproducción.

#### **3.2. Desarrollo**

El proyecto nace a partir de la búsqueda de distintas maneras de narrar una historia de manera cinematográfica. Para esto, el enfoque principal de investigación recae sobre uno de los elementos más importantes, si no el más importante de la cinematografía, el montaje. El montaje, es aquel elemento que diferencia al cine de todas las otras artes, proporcionándole diversas oportunidades narrativas que, en definitiva, hacen del cine un arte que entrega al espectador una experiencia sumamente completa y diversa. Es el montaje la herramienta que permite que el espectador se adelante o se atrase en el tiempo, cambie de un lugar a otro en cuestión de un corte, se acerque o se aleje del personaje o viva los momentos con un tiempo más acelerado o más lento. El

presente proyecto pretende encontrar una manera específica y poco recurrente de narrar una historia en la cinematografía actual: un plano por escena. Para poder explorar un camino tan específico de edición, todos los departamentos han sido pensados desde su vínculo con el montaje.

El cine, como cualquier manifestación artística, debe apelar a la búsqueda de una reacción por parte de su audiencia, lo que no quiere decir que el realizador tenga que faltarle el respeto a su público. Las innumerables capacidades digitales que existen en la actualidad para montar las imágenes y sonidos de un producto audiovisual, han provocado una idea colectiva de que el realizador hace lo que quiere con el espectador, quitándole de esta manera su característica de individuo inteligente y capaz. Está claro que la relación, en casi todas las expresiones artísticas, entre el realizador y el espectador es una relación unilateral. El autor domina lo que el espectador ve o escucha. En el momento en el que un autor cinematográfico decide colocar una cámara en cierto lugar, la escena pierde su característica objetiva, debido a que existe una mirada, una decisión sobre lo que queda dentro y fuera del cuadro, la cual no es una decisión que puede tomar el espectador. Entendiendo que siempre habrá esta relación entre realizador y espectador, el proyecto busca apelar a las sensaciones o pensamientos de la audiencia alejándose de la cinematografía “masticada”, que entrega al espectador lo que debe ver en el momento en el que debe hacerlo, induciendo de esta manera lo que debe pensar o sentir, sin abrir un espacio para el funcionamiento del intelecto individual de cada persona.

El reto del presente proyecto es intentar despegarse de la manipulación creada por los efectos de edición, entregando a la audiencia un cortometraje que sea comprensible, que tenga una línea narrativa clara, una estructura y una búsqueda de un lenguaje propio por parte de los realizadores, pero abriendo este espacio para que el espectador forme parte realmente de la película, y tenga que realizar ciertos esfuerzos intelectuales. Al ser este proyecto el resultado de las primeras búsquedas de los realizadores, la narrativa y por ende los esfuerzos intelectuales que pide la obra al espectador, se mantienen en un plano simple.

Sin embargo existen. Walter Murch, gran montajista estadounidense, reflexiona sobre la dosificación de información en el montaje en su libro *El instante del parpadeo*:

Un montador hiperactivo que cambia de plano con demasiada frecuencia, es como un guía turístico que no puede dejar de señalar cosas: Y ahí arriba tenemos el techo de la Capilla Sixtina, y más allá la Mona Lisa, por cierto, fíjense en estas baldosa, etc. Si uno está en una visita turística, desea que el guía le señale las cosas, por supuesto, pero también necesita parte del tiempo para pasear y encontrarlas por sí mismo.

(Murch, 2003, p. 29).

El proyecto se plantea la idea de generar una norma. Un plano por escena. Esta norma al momento de producir el cortometraje busca que el espectador pueda tener una experiencia menos “masticada”. La característica que otorga esta norma, es la de contar la historia a través de momentos completos, en un conjunto de tiempo y espacio, que no se ve alterado de ninguna forma por la edición de imágenes, proporcionando de esta manera al espectador la libertad de concentrar su mirada en lo que considere de mayor importancia. Lo que realiza el montaje digital es encontrar el momento correcto para que el espectador atravesase de un momento al siguiente. El corte debe existir en el momento preciso para no empezar a repetir información. Además es importante que el propio corte esconda información, cortando acciones o momentos por la mitad, dejando así que sea el espectador quien llene el contenido que existe en una elipsis de tiempo creada por un corte temporal y espacial.

Existe una visión global que entiende al montaje como el proceso en el cual, mediante un programa digital, cortamos y modificamos imágenes y sonidos para mezclarlos en pos de un producto artístico o comercial. Sin embargo, el montaje comienza mucho antes del proceso de postproducción. En el propio guión, el montaje ya debe estar presente y debe ser tomado en cuenta. El papel que cumple el montaje en el guión es exactamente el mismo que en la

postproducción: dosificar correctamente la información y mantener el interés del espectador. Está claro que siempre se podrá cortar las imágenes grabadas, sin embargo, cada minuto de filmación representa una gran cantidad de esfuerzo de toda la producción, por lo que el montaje dentro del proceso de escritura es sumamente importante.

Los cortes que existen entre un momento y otro también tienen la función de otorgar ritmo al cortometraje, debido a que el montaje debe asegurar que el tiempo dentro del cortometraje transcurra de la forma correcta, para mantener el interés del espectador. El otro conductor rítmico del proyecto es el montaje interno, existente en cada plano, es decir cuánto tiempo le toma al personaje moverse de un lado al otro del cuadro, hacia dónde se dirigen las miradas de los personajes, cómo se dan las interacciones entre los personajes y los objetos dentro del cuadro. Todos estos elementos deben conjugarse correctamente dentro del propio plano para que las escenas contengan fluidez y ritmo, sin la necesidad de un corte digital. Es por esto que es un gran reto manejar los tiempos y el montaje interno en el momento de la filmación, ya que es imposible ver cómo funciona una escena junto a otra hasta que estas estén filmadas.

### 3.3. Referentes teóricos

El principal referente teórico del proyecto es el montajista Walter Murch, quien reflexiona sobre el montaje y su historia. En su libro *El instante del Parpadeo*, Murch analiza cuál es la verdadera función del montaje, fundamentando que esta herramienta es sumamente delicada debido a todo el poder que contiene. El autor reflexiona sobre el material filmado que llega a las manos de un montajista y sostiene que el verdadero trabajo de un montajista de películas narrativas no es simplemente realizar cortes y unir un plano con otro otorgando un ritmo adecuado. Él realiza un análisis mucho más simple y retrayendo al lector hacia lo básico. Si bien el montaje contiene estructura, color, movimiento, manipulación del tiempo y el espacio. Murch reduce este término hasta definir el trabajo de un montajista, como quitar los trozos malos. Así lo explica en el texto:

Puesto que, en cierto modo, montar significa quitar los trozos malos, la pregunta ardua es ¿Qué hace que un trozo sea malo?. Cuando uno está rodando una película doméstica y la cámara oscila, eso es obviamente un trozo malo y está claro que uno quiere quitarlo. El objetivo de una película doméstica es normalmente bastante simple: una desestructurada relación de sucesos en un tiempo continuado. El objetivo de una película narrativa es mucho más complicado debido a la fragmentación de la estructura temporal y a la necesidad de comunicar estados internos del ser, luego llega a ser proporcionalmente más complicado identificar lo que es un “trozo malo”. Además de que lo que es malo en una película puede ser bueno en otra. (Murch, 2003, p. 23-24).

Esta reflexión de Murch tuvo un impacto directo en la etapa de postproducción del proyecto, debido a que surgió la necesidad de entender cuáles eran los “trozos malos” de este cortometraje en específico. Al buscar generar cortes que oculten cierta información para que el espectador sea quien la complete, existió una concientización sobre los trozos malos. Existe material que está impecable fotográficamente, con una interpretación correcta, sin fallas sonoras ni errores

técnicos, pero que sin embargo, contiene información narrativa que ya existe, o que es innecesaria para la comprensión del mismo. A todos estos trozos, en el caso específico del montaje de este cortometraje, se los consideró como “trozos malos”.

Al ser un proyecto que propone la presentación de imágenes durante un tiempo prolongado para un formato corto, es preciso reflexionar sobre la capacidad que existe en general para observar una imagen durante algunos minutos o segundos. El montaje, como el cine en general, también ha sufrido los cambios traídos por la tecnología. Las imágenes han pasado a ser fugaces provocando que la gente vea las imágenes, pero no piense en ellas. Las personas están acostumbradas a un grandísimo número de cortes y puntos de vista sobre un mismo momento, aceptando de esta manera que alguien más les diga qué ver, qué pensar, qué sentir.

Murch entrega una muestra de los cambios que han existido en el montaje cinematográfico en los últimos años, cuando analiza la velocidad de los cortes:

Es cierto que la tendencia general de los últimos 50 años, ha sido un aumento del ritmo de montaje de las películas. Esto se debe probablemente a la influencia de los anuncios publicitarios de la televisión, que nos han acostumbrado a una taquigrafía visual desarrollada con el fin de ofrecer el máximo de información en cortos resquicios de tiempo y de atrapar la atención rápidamente. *Sunset Boulevard* (1950), por ejemplo, cuenta con ochenta y cinco cortes en los primeros 20 minutos, lo cual era normal en ese momento, mientras que la media de hoy es de aproximadamente el doble. Los veinte minutos iniciales de *The Sixth Sense* (1999) doblan ese número de cortes: 170. Y Los últimos veinte minutos de *The figth club* (1999) lo triplican, con 375 cortes. (Murch, 2003, p. 142-143).

Murch es sin duda el referente teórico más improtante para el proyecto. Logra expresar la intención global del proyecto de generar un cortometraje simple,



de su realizador. Esto quiere decir, que un director de cine debe tener consciencia plena sobre lo que un corte, una estructura o un ritmo determinado, genera en su audiencia y a su vez, en su narrativa.

Tarkovski, entrega en su libro *Esculpir en el Tiempo*, una reflexión sobre la importancia que tiene la visión del director sobre el montaje. Es decir, cómo, tanto la manera específica de narrar una historia por parte de un director, y el montaje, deben ser parte de todos los elementos narrativos que conforman una película. Está claro que el montaje debe encontrar un ritmo y una estructura dentro de una narrativa, sin embargo, es la comunión de todos los elementos, lo que permite que el ritmo generado por el montajista, sea el ritmo que el director precisa para transmitir una sensación, emoción o pensamiento en el espectador. Así lo explica en su texto:

Como la sensibilidad temporal es un elemento de la percepción viva de un director y la presión del ritmo de las partes montadas es la que dicta los cortes, en el montaje se manifiesta también la mano del director. El montaje expresa la relación del director con su idea y a través del montaje se da forma definitiva al modo de ver el mundo que tiene el director. En mi opinión, no se puede decir que es muy profundo un director que –sin más- es capaz de montar sus películas de formas muy distintas. El montaje de Bergman, Bresson, Kurosawa o Antonini siempre se reconoce al momento. Nunca se confundirá con el de otro. Pues su sensibilidad por el tiempo, que es lo que se expresa en el ritmo, es siempre la misma. (Tarkovski, 2002, p. 148).

### 3.4. Referentes cinematográficos

Para el proyecto, se utilizaron como referentes cinematográficos al director de cine sueco Roy Andersson y la película uruguaya “Whisky” de los directores Juan Pablo Rebella y Pablo Stoll. En ambos casos, la filmografía utilizada por los autores se caracteriza por estar compuesta de largos planos fijos en los que sucede la acción.

Whisky tiene una estructura clara, en la que la rutina domina las acciones y la película en general en el mundo ordinario, el status quo de los personajes. Al llegar Herman, el hermano del protagonista, la rutina se rompe de golpe y son la incomodidad y el silencio quienes empiezan a dominar las sensaciones. Con el transcurso de la película la relación entre los hermanos se vuelve tensa y tierna a la vez. Al final, tras la ida de Herman, la incomodidad desaparecerá al instante y será nuevamente la rutina la dominante del film. La película logra generar una mirada muy particular en su narrativa, entregando al espectador la capacidad de observar los planos durante largos momentos, observando al personaje moverse dentro del cuadro, sin perder un ritmo que logre captar la atención del espectador. Por lo tanto, la película se convierte en un referente tanto de estructura narrativa, como de lenguaje cinematográfico.

En la película, la completa falta de movimiento de cámara permite que el espectador entienda la forma en la que los personajes conciben el mundo. Además, permite que el espectador no se vea guiado por movimientos externos a los actorales. Existe una búsqueda de un punto de vista más neutral, utilizando por momentos el fuera de campo, plantando la cámara en una posición y dejando que los personajes realicen sus acciones entrando y saliendo del cuadro sin mayor compromiso. En un formato de corta duración como un cortometraje, parecería que no existe el tiempo necesario para que los personajes puedan salir y entrar de cuadro sin mayor apuro, entregando una mirada neutral. Sin embargo, en el proyecto se busca aplicar esta misma sensación de neutralidad abstrayéndose de movimientos de cámara y dejando los planos durante un momento considerable. Sin embargo, el personaje interactuará con los objetos

dentro del propio cuadro, para así intentar concentrar la información al máximo y generar pocos momentos de las vidas de los personajes, distendidos en el tiempo propio del cortometraje.

Encontrar en una película reconocida una estructura narrativa que funciona mediante largos planos fijos fue de gran utilidad para la concepción de la estructura del proyecto. El hecho de realizar un viaje emocional con un personaje parco, que vuelve a su cotidianidad en el final, dejando al espectador su libre interpretación sobre la existencia o no de un cambio real en el interior del personaje, sirvió como eje principal para construir una estructura similar adaptada al tiempo reducido de un formato corto.

El segundo referente cinematográfico es el sueco Roy Andersson, quien tiene una propuesta mucho más extrema y arriesgada. El principal elemento de su cinematografía es precisamente la norma adoptada por el cortometraje: un plano por escena.

Para poder adoptar una norma tan poco utilizada en la cinematografía actual, es fundamental encontrar un referente que realice lo mismo, para de esta manera poder observar cómo funciona una obra de estas características. Por ejemplo, en el caso de la colocación de los objetos dentro del plano, Andersson coloca elementos muy cerca de la cámara y otros extremadamente lejos, permitiendo de esta manera que el personaje atravesase todo el cuadro, colocándose por momentos en primer plano y en otros momentos en un plano general, pero todo esto dentro de un mismo plano sin cortes ni movimiento.

Existe un elemento importante para el proyecto que se encuentra a lo largo y ancho de la cinematografía de Andersson: la concepción de los personajes y su relación con el espacio por parte del espectador. Si bien el mundo actual ha acostumbrado a las personas a ver imágenes por breves segundos antes de cambiarlas por otras imágenes, esta es una forma de concebir el mundo, que se aleja de la realidad humana. En la vida de una persona, un día transcurre desde

que despierta hasta que se vuelve a dormir, sin cortes, sin saltos de tiempo ni espacio. Es esta sensación la que logra Andersson en su filmografía y la que intenta explorar el cortometraje. El espectador tiene el tiempo necesario para conocer a los personajes, para observarlos de una manera más parecida a la mirada humana, desde un único punto de vista, desde la neutralidad y la linealidad que representa un mundo sin cambios ni movimientos.

Existe un elemento importante que si bien fue tomado como referente para la producción del cortometraje, también provocó una reflexión sobre la forma de montar una película por parte del realizador. Andersson generalmente realiza cortes que precisamente cortan las acciones, tanto en el principio como en el final de las mismas. Es decir, es común encontrar en su filmografía un corte que nos lleve a un personaje realizando una acción, la cual al principio resulta complicada de comprender para el espectador, pero que al transcurrir unos momentos, se vuelve coherente y comprensible. Lo mismo sucede hacia el final. Poniendo un ejemplo de una acción muy básica, es normal que en una película de Andersson, si un personaje quiere matar a otro, no se muestre la acción completa del asesinato. Es posible encontrar al personaje mirando a su víctima y colocando el dedo en el gatillo, y posteriormente un corte brusco hacia otro tiempo y espacio. No existe la necesidad de mostrar toda la acción, ya que la simple sugerencia de la misma debería ser suficiente para la comprensión del espectador.

Es esta intención de cortar las acciones en la mitad para que el espectador tenga una participación real en la película lo que se busca al realizar los cortes bruscos que presenta el cortometraje.

## 4. Propuesta de área

4.1. Dirección: La puesta en escena es de mucha importancia en la propuesta del cortometraje, debido a que el plano es único y fijo, por lo que cada uno requiere de una coreografía preparada para que el movimiento del actor suceda adecuadamente dentro del cuadro.

Un elemento muy importante en el departamento de dirección, es la intención de contar una historia simple a través de momentos. Entendiendo que un momento es la conjugación de tiempo y espacio, se pretende crear escenas que no contengan modificaciones temporales ni espaciales. De esta manera, se busca explorar el montaje interno dentro de cada escena, que es un aspecto del montaje que por lo general no es muy tomado en cuenta. También se busca explorar cómo funciona el montaje, cortando bruscamente de un momento a otro, sin cortes por movimiento, sin ejes y sin tantas teorías a lo largo y ancho del corte entre tomas. Simplemente un corte brusco, un corte que separe claramente un momento del siguiente, pero que ayude a la fluidez de la narrativa. Un montaje claramente visible, pero que no llame demasiado la atención.

En cuanto a la dirección actuarial, se busca una interpretación algo plana, cotidiana sin demasiada expresividad. La falta de expresividad debe encontrar la manera de relacionarse con la enorme expresividad proveniente del partido de fútbol. La falta de expresividad frente a un evento que despierta tantas pasiones como el fútbol, habla de una personalidad única de los personajes, que se ven fríos frente a un momento histórico importante para el país. Esto ayuda a entender por qué los personajes se pueden distanciar durante tanto tiempo entre sí y también la falta de comunicación o de reacción que existe entre ellos al reencontrarse.

Una búsqueda importante desde el lado de dirección, es la de crear un trasfondo a la historia de los personajes, es decir generar un entorno externo que de una u otra manera interviene en las acciones de los personajes. Existe un encierro del personaje frente al mundo exterior, al cual se ve obligado a entrar luego de

la llegada del paquete. Un mundo exterior anormalizado, concentrado en un evento masivo entrega la posibilidad de tener material para el proceso de montaje. Es decir, el partido de fútbol como tal es utilizado con insertos dentro del cortometraje, generando de esta manera una doble línea narrativa que sucede al mismo tiempo y deben transcurrir una como consecuencia de la otra.

4.2. Fotografía: La parte visual del cortometraje está ligada al montaje de manera muy estrecha. El eje principal en la propuesta fotográfica es el plano único. De esta manera, el montaje está presente desde el momento de la filmación, ya que el montaje interno de cada plano es fundamental para la dinámica y funcionalidad de cada escena.

La fotografía busca encontrar coherencia con la mirada del mundo que tiene su protagonista. Una mirada rutinaria, rígida, lenta y algo cansada. Por ende, además de imponer cierto ritmo carente de vértigo y velocidad, se busca reflejar la quietud del punto de vista con la ausencia de cualquier movimiento de cámara. Los planos fijos, además de encerrar a los personajes dentro de distintos momentos, nos permiten enfocar la atención del espectador en los personajes y en el movimiento que realizan dentro del plano: el tiempo que demoran en trasladarse de un lugar al otro, la dirección de sus miradas, sus silencios prolongados y la relación espacial entre los personajes y los objetos en el cuadro.



Figura 1: Fotograma cortometraje HERMANOS.



Figura 2: Fotograma cortometraje HERMANOS.



Figura 3: Fotograma del cortometraje HERMANOS.

4.3. Sonido: En la parte sonora del cortometraje, existen dos elementos fundamentales para otorgar un diseño sonoro único y narrativo. El primer elemento es la relación entre el mundo de los personajes y el mundo exterior, que se ve reflejado en el partido de fútbol y las reacciones frente al mismo. El partido genera una línea narrativa simultánea, que se muestra principalmente por el sonido proveniente de la transmisión de la televisión o de la radio. La relación entre ambos mundos se verá reflejada en el enfrentamiento del sonido del partido con la la imagen del mundo de los personajes.

El sonido diferencia los dos mundos existentes en la historia. Hay un silencio dominante en el mundo de los personajes: en la primera parte para demostrar la soledad en la que vive Carlos, y en la segunda parte para generar incomodidad entre Carlos y Santiago al no saber qué decirse. Sin embargo, este silencio se ve constantemente interrumpido por el sonido del partido. Hay un elemento más ligado al partido que son las reacciones que genera en el mundo externo, es decir, los sonidos provenientes de la ciudad tras la finalización del partido, o la diferencia en el ambiente sonoro de la ciudad entre la ida y la vuelta de Carlos por la ciudad.

El segundo elemento importante en la parte sonora del cortometraje se encuentra en el plano emocional y sensorial, al confrontar la imagen y sonido. La interpretación de los actores se muestra falta de emociones, parca, falta de vida. Sin embargo, el sonido del partido debe representar todo lo contrario, mucha emoción, dinámica y vida. La contraposición entre ambas cosas deben encontrar un equilibrio emocional y funcional.

4.4. Arte: El color es un tema muy importante dentro de la narrativa del proyecto. Al tener cruzado el tema del fútbol, los uniformes del equipo eran un elemento indispensable. El uniforme de la selección del Ecuador es amarillo, por lo que este se convierte en un color dominante dentro de la paleta. A partir de este color, se empieza a crear una paleta que se expande hacia tonos cálidos. Esta fue una decisión tomada junto al Director de Arte del proyecto.

En el proceso de preproducción, se presentaban dos opciones: ubicar al personaje dentro de un ambiente con tonos de color similares, dejando así que se mezcle con el espacio, o ubicar al personaje dentro de un ambiente espacial con tonos de color muy distintos al tono principal, resaltándolo fuertemente y separándolo del entorno. La decisión fue tomada pensando en la armonización del plano, en provocar las sensaciones en el espectador mediante la actuación, la construcción de momentos y el corte brusco, y no mediante la utilización artificial de elementos materiales dentro del plano.

A pesar de esto, los objetos sí son importantes dentro del cuadro. De hecho no el objeto como tal, si no la ubicación del mismo dentro del plano. La composición del plano, si bien está guiada por la forma arquitectónica del espacio, también está construida con los objetos necesarios. Sin embargo, su verdadera funcionalidad es la búsqueda de una dinámica dentro del plano. Al ser un plano fijo y largo, el movimiento interno del personaje en el cuadro, o la falta de movimiento, será lo que guíe el ritmo del cortometraje. Por lo tanto, fue importante ubicar los objetos con los que el personaje tiene interacción dentro del plano, de tal manera que el personaje se ubique en varios sectores del plano y en distintos valores de plano, es decir que se acerque o se aleje de la cámara.

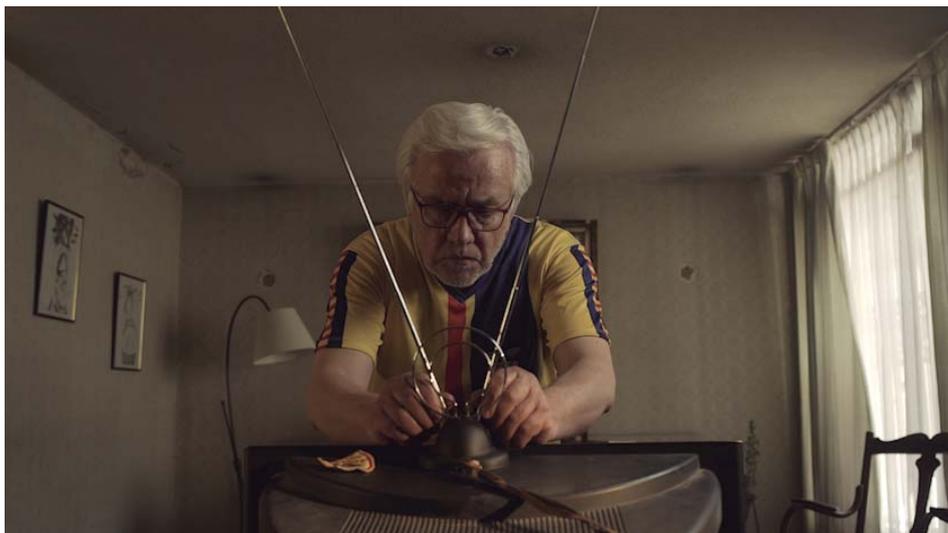


Figura 4: Fotograma del cortometraje HERMANOS.



Figura 5: Fotograma del cortometraje HERMANOS.

4.5. Montaje: En el proyecto, el montaje es la herramienta principal a analizar y utilizar, entendiendo que el montaje es una herramienta que se puede utilizar durante todo el proceso de producción de la obra. El montaje debe estar presente desde la escritura de guión, donde la información debe ser oportunamente ordenada en la línea temporal de la historia y la información debe ser entregada en dosis adecuadas al espectador para que este no pierda el interés.

El montaje dentro del cortometraje pretenderá ser poco notorio, debido a que buscará existir antes de que pueda ser apreciado por el espectador, a través del montaje interno. Esto es posible porque el plano permite que el espectador observe detenidamente al personaje y su relación con el entorno.

En cuanto al aspecto más técnico del montaje, se buscará realizar cortes bruscos, que nos lleven de un momento a otro sin transiciones de ninguna clase. La fluidez necesaria para contar la historia se buscará en la precisión en cuanto al momento de realizar el corte, tomando generalmente las acciones desde la mitad y cortando el plano antes de que los actores terminen de realizar sus acciones. Esto se realiza por dos motivos. El primero para aprovechar de mejor manera el tiempo reducido que existe en un formato como el cortometraje, dilatando el tiempo que existe entre corte y corte. Y el segundo para dejar que el espectador ponga en práctica su concentración e imaginación. Si bien la historia es bastante lineal y directa, las elipsis que existen cada cierto tiempo exigen que el espectador complete la historia en su cabeza.

## 5. Conclusiones

Se puede concluir que la simpleza y la adecuada utilización de los cortes es el verdadero trabajo de un montajista. Está claro que la correcta edición de una película, dependerá de la propia película, su lenguaje, su búsqueda, su historia. Sin embargo, es fundamental comprender que más importante que saber dónde cortar, es saber dónde no hacerlo.

El montaje es la herramienta que otorga al cine una capacidad única, que no existe en ningún otro ámbito de la vida como la conocemos. La libertad que permite a los realizadores cinematográficos para manipular el tiempo, el espacio, la distancia y el ritmo, convierten al montaje sin lugar a dudas en la herramienta más poderosa que tiene el cine. Al ser esta una herramienta con tanto poder, se vuelve un arma de doble filo.

Es imprescindible recordar que el cine es la comunión de todos sus departamentos y el montaje es simplemente un departamento más. Las películas no se cuentan a través del montaje, deben hacerlo a través de las emociones, sensaciones y pensamientos que la unión de imágenes y sonidos logra en el espectador. El montaje es el encargado de acercar estos elementos al público. Sin embargo, es importante comprender que las emociones, sensaciones y pensamientos, son reales cuando son propias y únicas de cada persona. El montaje deberá acercar y proponer estas sensaciones al público, pero la diferencia entre una película inteligente y respetuosa hacia el espectador y una película "masticada" y manipuladora, será siempre la libertad que el realizador le entregue a su audiencia.

En cuanto al proyecto que respalda el texto, está claro que en el arte cinematográfico, uno de los mayores retos es el paso del papel al formato audiovisual. En una producción tan frágil como la cinematográfica, es muy complicado que una obra pase de manera exacta del papel a la pantalla. Por otro lado, está claro que la visión del director de una obra cinematográfica tampoco será siempre plasmada al cien por ciento, siempre habrá alguna diferencia. En

ocasiones esta diferencia enriquecerá la obra, en otras no. Eso forma parte de la producción cinematográfica. Si bien en el proyecto existieron varios cambios entre el guión y el corte final, lo más importante era conservar una esencia fundamental que no cambie en todo el proceso: una idea clara, un lenguaje propio y un camino muy bien marcado, para que, a pesar de los eventuales cambios en aspectos físicos del cortometraje, la esencia y el lenguaje se mantengan durante todo el proceso de producción.

Si bien el aprendizaje es un factor muy importante al momento de realizar un proyecto universitario o cualquier trabajo que represente algo a nivel personal en la vida, también es necesario hablar de resultados. Antes de empezar la producción del cortometraje había una idea sobre la concepción del tiempo y en la construcción de un lenguaje en torno a eso, la cual, luego de tener un corte final, sigue presente. Hay temas como la construcción de personajes o la correcta manera de entregar emocionalidad a la narrativa, que quedan pendientes de mejorar.

## Referencias

- Alwert, L. (Productor). y Andersson, R. (Director).(2000). *Songs from the Second Floor*. [Película]. Suecia: Svenska Filminstitutet.
- Epstein. F. (Productor). y Rebella, J. y Stoll, P.(Directores). (2004). *Whisky*. [Película]. Uruguay: Control Z Films.
- Gunnerholm, E. (Productor). y Andersson, R.(Director).(1970). *A Swedish Love Story*. [Película]. Suecia: Europafilm.
- Murch, W. (2003). *En el instante del parpadeo*. Madrid, España: Fahrenheit451.
- Sánchez, R. (1979). *Montaje cinematográfico: arte de movimiento*. Santiago, Chile:Pomaire.
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el Tiempo*. Madrid, España: EDICIONES RIALP.

## **Anexos**

1. Guión:

HERMANOS

Juan Manuel Arregui

1 INT. BAÑO - TARDE 1

CARLOS (70) un hombre delgado, se encuentra parado frente a un espejo. Hay vapor en el baño, Carlos se está peinando. En la ventana de la ducha, una pequeña radio encendida: un periodista entrevista a personas fuera del estadio Olímpico Atahualpa. Entre el periodista y los hinchas se entiende que es la primera vez en la historia que Ecuador puede clasificar al mundial, que jugará contra Uruguay y que con un empate le basta para clasificar. El periodista hará énfasis en la importancia del partido y plantea que todos deben estar viendo y viviendo ese momento con sus familiares y seres queridos.

Carlos está solo, termina de arreglarse y sale del baño.

2 INT. ROPERO-ARMARIO GRANDE - CONT 2

Carlos se acerca a un armario, lo abre, dentro del armario hay ropa y objetos sin un orden específico, la casa en general luce algo desordenada, el paso del tiempo se deja ver en el espacio.

Carlos saca su camiseta de la selección del Ecuador, se la coloca sobre el bividí.

Del interior del armario, Carlos saca un escudo del Aucas fabricado con tela. Toma el escudo.

CARLOS  
(En voz baja)  
Por favor.

3 INT. SALA - CONT 3

Carlos acomoda el escudo del Aucas junto a una televisión ubicada frente a un viejo sofá de la sala. La televisión está encendida, Carlos intenta dejar la señal lo mejor posible moviendo la antena, la acomoda para un lado, no consigue una buena señal, la acomoda para el otro lado, tampoco. Hace un par de intentos más. Carlos se enfada.

CARLOS  
Chucha

Carlos le da un par de fuertes golpes a la televisión, la cual se arregla al instante. Carlos se va de la sala.

- 4 INT. COCINA - CONT 4
- Carlos abre la puerta de su casa y silba suavemente, de pronto un perro grande entra por la puerta.
- Carlos acaricia al perro.
- 5 INT. SALA - CONT 5
- Después de acomodar al perro en el piso, Carlos se sienta en el sillón. Segundos después, apenas Carlos se acomoda, el perro se sube al sofá junto a Carlos. Carlos lo mira, ambos están listos para ver el partido. El narrador de la televisión tiene la voz entrecortada, se lo nota muy emocionado.
- El partido está a punto de empezar, es un momento muy tenso. Carlos y el perro están muy concentrados en la Televisión. De pronto suena el timbre. Carlos frunce el seño, se mira a los ojos con el perro. Carlos levanta ligeramente la cabeza, como preguntando al perro por el sonido. El perro lo mira fijamente breves segundos.
- El perro se levanta y corre hacia al puerta, empieza a ladrar. Suena nuevamente el timbre, Carlos gira la cabeza, observa hacia la puerta, espera unos segundos y vuelve a ver la televisión. Por un momento se detiene el ladrido del perro, Carlos vuelve a acomodarse para ver el partido. Pasan pocos segundos, suena el timbre una vez más, Carlos cierra los ojos, dice un par de palabras en voz muy baja, es incomprensible lo que dice pero está visiblemente molesto. Carlos se levanta.
- 6 INT-EXT. ENTRADA - CONT 6
- Carlos se acerca a la puerta, lleva un caminado fuerte y decidido. Abre la puerta de su casa, saca ligeramente el cuerpo y observa que hay un sujeto parado afuera de la reja que da hacia la calle.
- CARLOS  
¿Quién?
- Carlos mira un momento, entrecierra los ojos para intentar mirarlo mejor.
- HOMBRE  
Vengo a entregar un paquete.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

CARLOS  
¿No podrá volver después del  
partido?

El hombre hace una pausa larga.

HOMBRE  
No.

Carlos respira profundamente llenándose de paciencia, sale de su casa y se acerca a la reja de afuera.

7

EXT. PUERTA - CONT

7

Carlos llega hasta la reja, en ella se encuentra con un CARTERO (24), flaco, uniformado y con una notoria pereza encima. Si bien la pereza del cartero es evidente, su apuro por ver el partido, también es notorio.

El cartero está sentado sobre una vieja motocicleta, tiene una caja en las manos.

El cartero lee la etiqueta de la caja en voz alta.

CARTERO  
Crespo

Carlos lo mira por un momento. Luce algo sorprendido

CARLOS  
Sí, soy yo.

El cartero entrega la caja a Carlos en las manos.

Carlos mira el paquete, lee la etiqueta.

Mientras tanto, el cartero se coloca su casco, preparándose para marcharse.

CARLOS  
Espere.

El cartero se detiene.

CARTERO  
¿Qué?

CARLOS  
Señor, está equivocado. Él es otro  
Crespo. Santiago, mi hermano.

Carlos extiende sus brazos, intentando devolver el paquete al cartero.

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

El cartero lo mira.

CARTERO  
¿Cómo dice?

Carlos lo mira, tiene una expresión seria.

CARLOS  
Que el paquete este, no es para mí.

Ambos se miran durante un momento, silencio.

CARTERO  
Señor, ésta es la dirección que me  
dieron.

El cartero enciende su motocicleta.

8 INT. SALA - CONT

8

Carlos coloca la caja en una mesa que se encuentra entre el viejo sofá y la televisión.

Empieza a sonar el himno del Ecuador, Carlos se levanta y canta el himno frente al televisor, apenas Carlos se levanta para cantar el himno, el perro salta y se apodera del puesto de Carlos.

El partido comienza, Carlos y el perro lo observan con atención. Carlos parece no estar del todo concentrado en el partido, es evidente que la caja lo perturba.

Un jugador cae lesionado, el partido se detiene, Carlos se acerca a la mesa, toma la caja, y con detenimiento lee la etiqueta, la caja tiene letras rojas que dicen: Delicado y Urgente. Carlos con algo de temor mueve ligeramente el paquete, lo agita, intenta descubrir su contenido.

9 INT. SALA - CONT

9

El partido continúa desarrollándose, Carlos poco a poco logra concentrarse en el mismo. La emoción empieza a crecer.

CARLOS  
Juega carajo, juega carajo.

Carlos lanza un par de insultos, el perro un par de ladridos.

De pronto el árbitro sanciona un penal a favor de Uruguay. Hay un silencio abrumador.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

Carlos se levanta, toma el escudo de tela del Aucas que había dejado junto al televisor, lo besa, se sienta en el filo del sofá inclinado hacia delante.

CARLOS  
(En voz baja)  
Por favor, por favor, por favor.

Escuchamos al narrador, el jugador uruguayo se dispone a patear el penal, Carlos aprieta el escudo con todas sus fuerzas, Uruguay anota el gol. Carlos se queda seco, inmóvil unos segundos.

Carlos enfurece, tira su escudo por los aires, luego, en un acto inconciente, arroja la caja al piso.

Pasan unos segundos, Carlos recupera la calma y la cordura, se levanta rápidamente del sofá y vuelve a colocar la caja sobre la mesa. La mira, intenta observar si algo se ha roto o dañado. Es imposible descifrarlo, luce preocupado. Carlos intenta volver a observar el partido, Uruguay domina el juego.

CARLOS  
Ésta mierda

Carlos se levanta, se va.

10

INT. PASILLO - CONT

10

Carlos observa con detenimiento una pequeña libreta junto al teléfono, marca. Espera unos segundos.

CARLOS  
Hola Carmen, te llamo a comentar  
que me han dejado un paquete a  
nombre del Santiago. ¿No sabrás de  
qué se trata?

Carlos tiene el teléfono de su casa en la mano, es un teléfono alámbrico ubicado en el pasillo de la casa.

Carlos está escuchando una voz del otro lado del teléfono, asiente un par de veces mientras escucha.

CARLOS  
¿Qué?

Carlos hace una ligera pausa.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

CARLOS

Te digo que el paquete es para  
Santiago.

Carlos hace pausa, lentamente se levanta y estira el sable  
del teléfono al máximo, intentando observar el partido.  
Escucha.

CARLOS

¿Qué?

Carlos hace un ligera pausa.

CARLOS

No, te estoy diciendo que el  
cartero este, me dejó el paquete  
aquí y no sé qué hacer con esto.

Carlos escucha nuevamente.

CARLOS

El cartero dijo que era urgente.

Carlos escucha unos segundos más.

CARLOS

Pero, ¿has hablado con él  
últimamente? ¿desde cuando no  
contesta?

Carlos escucha.

CARLOS

¿Qué?

Una ligera pausa.

CARLOS

Sí, creo que en la caja hay un  
número.

11 INT. PASILLO - CONT

11

Carlos está parado junto al teléfono, en la mesita está  
apoyado el paquete. En la etiqueta del paquete se encuentra  
el nombre de Santiago, la dirección equivocada y un número  
de teléfono.

Carlos marca el número. Espera pocos segundos, suena una  
contestadora automática.

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

CONTESTADORA

Hola soy Santiago, por el momento  
no puedo contestar, deje un mensaje  
y le devuelvo la llamada.

- 12 INT. SALA-PASILLO - CONT 12  
Carlos está sentado en el sofá observando la televisión.  
Mueve sus dedos, está visiblemente intranquilo. Se levanta  
se dirige al teléfono, marca el número que está en el  
paquete.  
Suena la contestadora.
- 13 INT. PASILLO - CONT 13  
Carlos tiene el teléfono en la mano, el cable estirado al  
máximo, espera unos segundos, nuevamente la contestadora.
- 14 INT. SALA - CONT 14  
Termina el primer tiempo, Uruguay 1- 0 Ecuador.  
Carlos está sentado en el sofá, dice un par de malas  
palabras en voz baja, resignado se levanta, toma el paquete  
y se va.  
A los lejos escuchamos un silvido de Carlos. El perro se  
levanta, sale corriendo.
- 15 EXT. PUERTA - CONT 15  
Carlos está parado frente a la puerta que da hacia la calle,  
tiene la caja bajo su brazo. Observa hacia un lado, observa  
hacia el otro, sale.  
El perro sale tras él.
- 16 EXT. CIUDAD - CONT 16  
Carlos recorre una ciudad casi desierta, hay pocas personas  
caminando por las calles, visten camisetas amarillas.  
Tras él, el perro.

17 EXT. CIUDAD - CONT 17

Carlos camina por otra calle desierta, es un poco más tarde. Tras él, la ciudad de Quito desierta, mucho silencio. En la calle un local con pocas personas transmite el partido en una vieja televisión, el segundo tiempo está a punto de comenzar. Carlos se detiene un momento a observar. Una señora le hace un gesto para que pase, Carlos no responde, solo da vuelta y se va.

Tras él, el perro.

18 EXT. EDIFICIO - MÁS TARDE 18

Carlos se detiene frente a un edificio, lo observa un momento, toma con firmeza el paquete y entra.

Tras él, el perro.

19 INT. ENTRADA EDIFICIO - CONT 19

Carlos saluda al portero, quien no le presta mucha atención, está viendo el partido en una diminuta televisión.

CARLOS  
(Titubeante)  
Buenos días.

Carlos hace una pausa, espera una respuesta que no llega.

CARLOS  
Vengo a entregar un paquete.

El portero no despega su mirada del televisor.

PORTERO  
Siga, siga nomás.

Carlos mira al portero un momento, se dirige al ascensor, cuando llega se detiene, vuelve hacia el portero, se queda un momento en silencio.

CARLOS  
Disculpe, ¿ha visto recientemente  
al señor Santiago Crespo?

Ecuador pierde una clara oportunidad de meter gol.

PORTERO  
(Gritando)  
¡Negros hijos de puta, jueguen  
algo!

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

Carlos observa al portero unos segundos, lentamente da media vuelta y se dirige nuevamente al ascensor.

Tras él, el perro.

20 INT. EDIFICIO - EXT. CASA SANTIAGO- CONT 20

Carlos está parado frente a una puerta, intenta escuchar si hay alguien dentro del departamento. No hay ningún sonido.

Carlos duda un momento, coloca el paquete sobre un mueble que se encuentra en el edificio, a poco metros de la puerta.

Carlos hace una pausa, se llena de valor y toca el timbre. Espera, espera, espera. No hay respuesta. Carlos empieza a angustiarse, se acerca a la puerta, la golpea algunas veces, sin embargo no hay respuesta.

CARLOS  
Chucha

Carlos golpea la puerta bruscamente una vez más. Espera, espera... de pronto se abre el ascensor, sale SANTIAGO (75), lleva puesto una camiseta de la selección, si bien Santiago es mayor, luce más joven que Carlos. Santiago tiene una funda de pan en la mano.

SANTIAGO  
¿Carlos?

Carlos lo mira un momento, esboza una sonrisa, ríe un par de veces. Lo mira, un momento.

CARLOS  
Hola

SANTIAGO  
¿Qué haces aquí?

Carlos regresa a ver al paquete, de pronto unos gritos desaforados del portero desde el loby.

PORTERO  
(a lo lejos)  
Goooool, goool carajo, gol.

Los hermanos se miran.

SANTIAGO Y CARLOS  
(a la vez)  
Gooooool

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

CARLOS  
Gol chuccha, golazo.

Santiago abre su puerta con mucho apuro, ambos entran a la casa de una forma casi inconciente, apresurados por ver el gol.

Tras ellos, el perro.

El paquete queda afuera, sobre el mueble.

21 INT. SALA SANTIAGO - CONT

21

Carlos sentado en un sofá muy parecido al que tiene en su casa, Santiago en el otro extremo del sofá.

El perro está acostado en el piso.

El partido es muy emocionante, Ecuador está logrando la clasificación, falta poco tiempo para que el partido termine.

Carlos y Santiago no se miran, no se hablan, ambos miran el televisor muy concentrados. Ambos reaccionan a las acciones del partido de una forma despreocupada. Parecen dos niños.

El momento es muy tenso, hay un error arbitral en el final, el árbitro no cobra una falta clara para Ecuador.

CARLOS  
(Gritando)  
¡ÁRBITRO HIJO DE LA GRAN PUTA!

Carlos se detiene, hay absoluto silencio en la casa, solo se escucha la televisión. Carlos luce avergonzado.

CARLOS  
Disculpa

Santiago lo observa, ríe.

22 INT. SALA SANTIAGO - ANOCHECER

22

El partido está a punto de terminar.

CARLOS  
Terminalo carajo, terminalo por favor.

El árbitro pita, termina el partido la emoción que transmite el narrador es enorme.

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

Santiago se levanta del sofá, se dirige a un teléfono sobre una mesa en la sala, conecta el teléfono.

Carlos lo observa mientras Santiago se sienta nuevamente en el sofá, luce molesto.

Santiago observa la molestia de Carlos.

SANTIAGO  
Pudiste avisarme que venías.

CARLOS  
Te llamé como 3 veces.

SANTIAGO  
Hubieras dejado un mensaje o algo.

CARLOS  
Discúlpame Santiago, yo no hablo con las máquinas.

Ambos hermanos se quedan en silencio, sentados en el sofá frente al televisor. Los observamos de frente, en medio de los dos, la parte trasera de la televisión.

El narrador grita con una emoción ridícula:

NARRADOR  
Hoy estamos unidos, los  
ecuatorianos estamos juntos, un  
país unido por este hermoso  
deporte. Un país que hoy está de  
fiesta...

23 INT. COCINA SANTIAGO - NOCHE

23

Santiago está parado frente al mezon de una pequeña cocina, Carlos aún está sentado en el sofá de la sala. Santiago empieza a preparar café, Carlos se levanta del sofá de la sala, se adentra en la cocina y se sienta en una silla frente a la mesa.

A lo lejos, se escucha la ciudad conmocionada, pitos de autos, gritos de personas, fuegos pirotécnicos, música. Dentro de la casa, silencio.

Santiago toma la cafetera, empieza a preparar café.

SANTIAGO  
¿Cómo estás?

Hay un Silencio. Los hermanos no se miran.

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

Carlos levanta la mirada.

CARLOS  
Bien.

Otro momento de silencio.

CARLOS  
¿Tú?

SANTIAGO  
Bien.

Un momento breve de silencio.

SANTIAGO  
Bien estoy.

Nuevamente silencio.

SANTIAGO  
Tengo unas fotos de la última vez  
que nos vimos.

Santiago sale de la cocina.

Carlos se queda un momento solo, en silencio. Después de unos segundos se levanta, se acerca a la puerta de la cocina.

Santiago vuelve a entrar en la cocina.

SANTIAGO  
¿Qué pasó?

CARLOS  
Me voy

SANTIAGO  
Pero, ¿y el café?

Carlos esboza una ligera sonrisa.

CARLOS  
Mejor otro rato.

Santiago hace una pausa, asiente ligeramente con la cabeza. Cierra el álbum que traía abierto.

Carlos se acerca a Santiago, ambos se dan un fuerte abrazo.

Carlos y Santiago cruzan una última mirada, sonríen.

Carlos silba, el perro se levanta.

Carlos se va, tras él, el perro.

24 INT. EDIFICIO - EXT. CASA SANTIAGO - CONT 24

Carlos sale de la casa, cierra la puerta, da unos pasos y observa el paquete sobre el mueble, lo toma. Carlos se acerca a la puerta de Santiago con el paquete en las manos, se dispone a tocar el timbre. Carlos acerca su dedo, sin embargo no se atreve a tocarlo, hace un intento más, pero tampoco tiene éxito.

Carlos coloca el paquete frente a la puerta de Santiago, lentamente se da media vuelta y se mete en el ascensor.

Tras él, el perro.

25 EXT. CIUDAD - NOCHE 25

Carlos vuelve a su casa realizando el mismo recorrido, las calles tienen mucha más vida, más gente vestida de amarillo, música, pitos, gritos.

Carlos camina con mucha tranquilidad, luce más cómodo, más relajado mientras se aleja caminando.

Tras él, el perro.

