

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes contemporáneas

Pasajes del Tiempo: Reel de Montaje

Producto o Presentación Artística

Gianina Belén Cevallos Albuja

Cine y Video

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Cine y Video

Quito, 17 de mayo de 2017

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Pasajes del Tiempo: Reel de Montaje

Gianina Belén Cevallos Albuja

Calificación:

Nombre, título académico

Director de Tesis

.....Felipe Terán, M.F.A.....

Firma del profesor

.....

Quito, 17 de mayo de 2017

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

Nombre: Gianina Belén Cevallos Albuja

Código de Estudiante: 00116961

C. I.: 1710130988

Lugar y Fecha: Quito, 17 de mayo de 2017

Resumen

El montaje en el ámbito cinematográfico permite la creación de las piezas finales que se exponen a diferentes audiencias. Este proyecto es un reel de montaje, con el manejo del tiempo representado en todas las piezas que lo componen y con la finalidad de que la emoción sea el dispositivo que permita el espectador conectarse con cada pieza que conforma el reel.

El reel de montaje está compuesto por seis piezas individuales, separadas entre tres espacios: dos piezas de ficción, una pieza documental y tres piezas libres. Las dos primeras constaron en la recreación de una escena de un largometraje de ficción, *The Crying Game*, la siguiente es la construcción dos momentos en la vida del personaje, las últimas tres, son piezas que tratan de la conexión establecida entre la mente del personaje y sus experiencias vividas, paralelas o venideras. Todo el reel tiene la concepción del tiempo como elemento principal de desarrollo y narrativa.

Además, este proyecto incluye una sección que detalla el trabajo realizado, las motivaciones y las conclusiones del aprendizaje dentro y fuera del proceso de realización del reel. Así también, se presentan las referencias y las propuestas de montaje para cada pieza expuesta en el reel.

Palabras clave: montaje, reel, tiempo, emoción

Abstract

The montage in the cinema environment allows the creation of the final pieces that are later exposed to the different audiences. This project is a montage reel with a time management represented in all the pieces included, with the purpose of making the emotion a key factor for the spectator to connect with every piece that forms this reel.

The montage reel consists of six individual pieces, separated into three spaces: two pieces of fiction, one piece of documentary and three freestyle pieces. The first two consist of a fiction feature film, *The Crying Game*, the next one is the construction of two moments of the character's life, the last three, are pieces of the connection established between the character's mind and his/her experiences, the ones lived, the parallel ones and the ones yet to come. Every reel states the concept of time as the main element for development and narrative. In addition, this project includes one section that details the work itself, the motivations and conclusions, the knowledge acquired inside and outside the process of the creation of the reel. Also included are the references and the proposals of montage for every piece exposed in the reel.

Key Words: montage, reel, time, emotion

Tabla de Contenido

Introducción.....	7-10
Desarrollo del Tema.....	11
Propuesta de Montaje piezas de ficción “The Crying Game”.....	11-18
Propuesta de Montaje pieza documental “María”.....	19-24
Propuesta de Montaje piezas libres.....	25-33
Conclusiones.....	34-36
Referencias Bibliográficas.....	37-39
Anexos.....	40

Pasajes de Tiempo: Reel de Montaje

Introducción

El Montaje de piezas cinematográficas es el desarrollador final de emociones en el espectador, así, la yuxtaposición de imágenes permite la creación de significados a través de la mirada. Se parte desde la creación de una perspectiva puntual que llega a ser interpretada en una variedad de miradas únicas, debido a la gran diversidad de individuos que proyectan su interioridad en cada pieza cinematográfica. El montaje nos permite aventurarnos en momentos de la vida de los personajes, creando conexiones entre los recortes expuestos y la inmensa línea de tiempo que no se ve en la pantalla.

Walter Murch (2003) menciona: “no consiste tanto en juntar como en descubrir un camino” (p.16). Así como existe una vasta multiplicidad de caracteres que conforman la audiencia, también se hallan millones de posibilidades para montar el material; el verdadero desafío al que el montador se enfrenta es a encontrar ese camino que permita exponer la visión del director y que el espectador se relacione con esta propuesta. De esta manera, el montaje se convierte en la guía estructural de un proyecto, donde las decisiones tomadas marcan el impacto emocional en el espectador, donde el camino tomado determinará el seguimiento de la propuesta y donde el corte no consiste sólo en dar paso a otro plano, sino también se convierte en el dispositivo que vincula la mirada de la audiencia y la del director.

Junto al corte, se propone un sinnúmero de componentes que apoyan la propuesta, como son el tiempo y la emoción.

Andrei Tarkovski (2002) nos dice: “el ordenar y estructurar las tomas con una tensión temporal conscientemente distinta no debe corresponder a la vida a causa de ideas arbitrarias, sino que tiene que estar determinado por la necesidad interior, tiene que ser orgánico para la materia de la película en su totalidad” (p.148). El tiempo constituye una parte fundamental en el montaje cinematográfico, se traduce en la duración del plano, en la propuesta de un ritmo y en la exposición del manejo de la interioridad del ser. Tenemos presente la concepción de la idea que el montaje nos permite dar saltos en el tiempo y que su unidad es la que refuerza dicha idea. Esto marca la noción de un organismo, donde cada parte del cuerpo tiene una función específica que permite el funcionamiento del todo. Así, la estructura de cada plano debe estar entrelazada con el concepto de la propuesta y transmitida, eficientemente, a la audiencia.

El tiempo es el elemento de mayor influencia en nuestras vidas, estamos atados a él durante todas las facetas que el ser humano posee, desde los momentos que queremos que perduren o los que anhelamos, hasta aquellos que quisiéramos erradicar, así nace la construcción de la memoria y la posibilidad del viaje a través del tiempo mental. Esta exploración nos brinda una vasta fuente de información que, al momento de ser analizada, nos permite crear diferentes escenarios que tienen el potencial visual para ser plasmados en imágenes externas. Es decir, la construcción de

momentos que fueron, son o serán parte de nuestras vidas en piezas visuales expuestas en una pantalla cinematográfica. Además, resaltamos que una de las más importantes virtudes del tiempo en el cine, es que nos permite “omitir” los momentos temporales “muertos” en las experiencias del ser. Esos instantes que tuvieron poca o ninguna relevancia en el retrato de esas vivencias, estableciendo así, el manejo del tiempo. Una categorización de importancia de las escenas de nuestras vidas y la conexión que se forja entre nuestro interior y los acontecimientos generados en esa línea de tiempo. Como Valenzuela (2011) menciona: “cuando la experiencia es repetida no hemos de 'escribir' tantos datos nuevos en nuestro cerebro porque ya los conocemos y gastamos menos energía en hacernos la representación mental de lo que está sucediendo” (p.1).

Llegamos a la emoción, ese elemento que se constituye como el más preciado de la transmisión del mensaje. Murch, en la regla de los seis, sugería: “lo que al final recuerda el espectador no es el montaje, ni el trabajo de cámara, ni la interpretación, ni siquiera el argumento, sino cómo se ha sentido” (2003, p.31). ¿Qué se puede decir de la emoción que no se haya dicho antes? Esa parte fundamental del ser con la que todos nos relacionamos, la motivadora de nuestras acciones, la raíz de las teorías de la existencia del ser, y más que nada, el elemento que nos permite crear. Reconocer nuestras emociones y cómo las manejamos, es la virtud y la obligación del artista. Una creación artística sin emoción es inexistente y, por lo tanto, una contradicción absoluta.

Este reel de montaje tiene la intención de mezclar estos dos grandes componentes del ámbito cinematográfico, el tiempo y la emoción. Con el apoyo del corte como vínculo entre el espectador y la directora, proponiendo el uso de varios recursos temporales como el *flashback*, la ralentización, la reiteración temporal y la aceleración, con el objetivo de crear emociones individuales para cada pieza y encontrando una unidad en la totalidad de la propuesta del reel.

Desarrollo del Tema

Propuesta de Montaje piezas de ficción “The Crying Game”

Concepto de las dos piezas

Las piezas de ficción se basaron en la reconstrucción de una escena del guión de la película de Neil Jordan, *The Crying Game* (1992). Las dos piezas son montadas de maneras diferentes usando el mismo material rodado, con la intención de la generación de distintas emociones en cada una de las piezas que marquen una contraposición, es decir, en la primera una emoción de sometimiento y en la segunda rebeldía. Además de la utilización de recursos temporales que acentúen estas emociones a lo largo de las piezas.

Sinopsis

Primera pieza

Escuchamos los cortes de la tijera uno tras otro un leve sonido de ambiente los acompaña, vemos a Dill sentada en una silla de una peluquería mientras Jimmy termina de cortar los últimos rizos de su cabello, él se para al lado de ella mientras ella se contempla en el espejo, nos alejamos y ella dice que no se reconoce, cierra sus ojos y vamos a negro. Dill y Jimmy bajan las gradas y se acercan a las sillas de la peluquería, ella le propone un nuevo corte de cabello y él se niega. Dill se sienta y Jimmy le pregunta si haría cualquier cosa por él, ella le dice que sí, mientras él no la abandone, Jimmy coge la tijera y empieza a cortar el cabello de Dill, vemos los cortes que Jimmy le hace y cómo los rizos de cabello van cayendo en las manos de Dill y en

el suelo hasta quedarnos con los ojos de Dill, nuevamente vamos a negro, y llegamos a la escena del principio donde Dill menciona que no se reconoce.

Propuesta y Referencias

La propuesta de montaje consiste en la exploración de una mirada subjetiva mediante la utilización de la ralentización de los planos, incrementando la violencia que denota cada corte de cabello, adentrándonos en la mente del personaje y lo que este corte significa para el rompimiento de su mente. La referencia usada para la ralentización de planos es de la secuencia de pelea entre Jake LaMota y Ray Robinson, de la montajista Thelma Schoonmaker en *Raging Bull* (1980).



Raging Bull (1980), escena: última pelea de LaMota y Robinson

En *Interiors: Raging Bull*, Jon Ahi menciona que: “el uso de la ralentización muestra el debilitamiento del estado de la mente de Jake” (2012). Esta noción de la pérdida del poder interior del protagonista de la película, es la emoción que la pieza

desea transmitir, con el sometimiento que Dill está sintiendo hasta llegar al quiebre de su mente, donde entiende lo que acaba de suceder.



Además, se propone el montaje tonal descrito por Eisenstein creando un tono general de la pieza, donde se contraponen las tomas lentas del corte con las tomas de ella viendo cómo su cabello es cortado. “Es el tono dominante que resalta al personaje de sus tomas individuales” (Aitken, 2001, p.31). Así, tenemos otro elemento del montaje, un salto cronológico, usar el plano final al principio de la pieza, para exponer a la audiencia cómo el personaje de Dill llegó a estar en la posición de arrepentimiento y sometimiento ante la presencia del Jimmy. La referencia usada es la del montajista James Haygood en *Fight Club* (1999), que abre la película con la secuencia final, para narrarnos la historia de la llegada del personaje a esa instancia.



Fight Club (1999), escena: el opening de la película.

El uso del plano final al principio de la película, pretende ser un análisis del espectador sobre la imagen del personaje. Es decir, se expone la circunstancia en la que se encuentra al personaje y cómo éste es percibido al principio y cómo será percibido al final.



En la pieza, entendemos la primera posición de Dill, y cuando vemos cómo llegó ahí, la audiencia se cuestiona sobre su doblegación ante Jimmy, y si su sometimiento es justificado por la opresión a la que ha sido expuesta. Esa elección, entre la persona que ama o la representación de su libertad en el cabello.

Segunda pieza

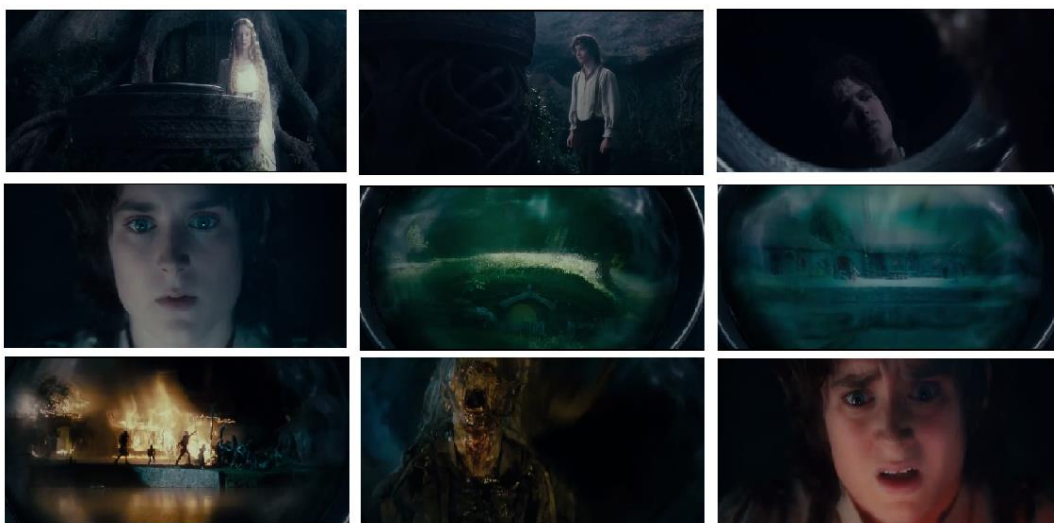
Sinopsis

Vemos a los personajes Dill y Jimmy bajar de las gradas y acercarse a las sillas de la peluquería, Dill le pregunta si quiere otro corte de cabello, pero Jimmy se rehúsa

y Dill se sienta. Jimmy le pregunta si ella haría todo por él, ella se lo confirma. Jimmy coge unas tijeras y Jill asustada le dice que no, después ella sólo se deja cortar el cabello mientras nos adentramos en su mirada, vemos cómo los rizos van cayendo en sus manos y en el piso, hasta que la vemos con todo el cabello cortado, una disolvenca nos regresa al momento donde Jimmy tenía las tijeras y ella le dice no manteniéndose firme en esta decisión, finalmente, vamos a negro.

Propuesta y Referencias

La propuesta de montaje consiste en una mezcla de una mirada objetiva y una mirada subjetiva mediante el montaje rítmico y la utilización del *flashforward*. El uso de este recurso temporal, propone el adentramiento en la mente del personaje de Dill, donde la exposición de lo que podría venir hace que salga de su aletargamiento y se imponga ante la petición de Jimmy y el corte de cabello, obteniendo así, la emoción de rebeldía. La referencia utilizada es de John Gilbert en *The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring* (2001) en la escena que Galadriel le muestra a Frodo el posible futuro de la Comarca.



The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring (2001), escena: Galadriel le muestra a Frodo las imágenes de la comarca en la fuente.

El *flashforward* nos permite interactuar con la interioridad del personaje conectándonos con sus miedos y debilidades. Así, se concibe “al futuro como una dimensión del presente, una anticipación que sale desde el presente, una anticipación que en imágenes en movimiento motiva a un comportamiento enfocado en un objetivo” (Pisters, 2011, p.104). Esto sugiere la noción de que el evento futuro que se ha experimentado en la mente del personaje tiene una repercusión en el presente, determinando que la renovada fuerza del personaje se basa en lo que vio y no quiere que pase.

El montaje rítmico nos permite cortar en las acciones de la escena para crear un sentido de movimiento, esto se refiere a cortes rápidos mientras Jimmy corta el cabello de Dill, proponiendo que cada uso de la tijera nos lleva más cerca de la explosión de Dill y el posterior enfrentamiento a Jimmy. La referencia utilizada fue del montajista George Tomasini en *The Birds* (1963), en la escena donde Melanie es atacada en el ático.



The Birds (1963), escena: ataque en el ático.

Así, notamos que Melanie quiere salir de estos constantes ataques que está sufriendo. En la pieza, se transmite como esa necesidad de acabar pronto con la notoria incomodidad que causan los cortes de cabello en el personaje de Dill. Como Tony Lee nos menciona en *The Making of Hitchcock's The Birds* (2013): “cortes rápidos, para tener la impresión de más, casi más de lo que realmente estaba pasando” (p.186).



Así, mediante el ritmo notamos la generación de esta premonición que regresa al momento para impedir que el evento se desarrolle, demostrando la firmeza de la rebeldía.



Propuesta de Montaje pieza documental “María”

Sinopsis

Se presenta a María, una mujer en silla de ruedas, sin sus extremidades inferiores; realizando actividades cotidianas del aseo de su vivienda. La vemos tendiendo su cama, sacudiendo almohadas y cobijas, barriendo el piso del baño, lavando los platos. Luego se presenta el espacio de la tienda que se encuentra a lado de sus habitaciones. Aquí, María se presenta vendiendo diferentes víveres a clientes, hasta llegar a un último momento donde el personaje se acerca a la puerta de la tienda/vivienda, donde contempla al exterior. Vemos un recorrido de automóvil en una avenida, el cielo, los vehículos a derecha e izquierda, diferentes edificios y luego entramos a un túnel, las luces dentro de este pasaje empiezan a desaparecer y, cuando tenemos un destello de luz natural, observamos un automóvil dirigirse directamente hacia el auto que hemos seguido durante todo el recorrido. Luego vemos a María en la silla de ruedas, bajando con mucha rapidez una calle e impulsándose con sus brazos. Finalmente, la vemos ingresar a un edificio y vamos a negro.

Concepto

La pieza documental se basó en la unión de dos momentos de la vida del personaje, uno presente y uno pasado. Mostrando el desempeño rutinario de María en el día a día y contraponiéndolo con el recuerdo del accidente que forma una parte fundamental de la construcción de su memoria. A través del recurso temporal del *flashback*, y la reconstrucción de un momento de la vida del personaje con el manejo

de la duración de cada plano, proponiendo una contraposición de estados emocionales al espectador, entre la calma (rutina) y la sorpresa (novedad).

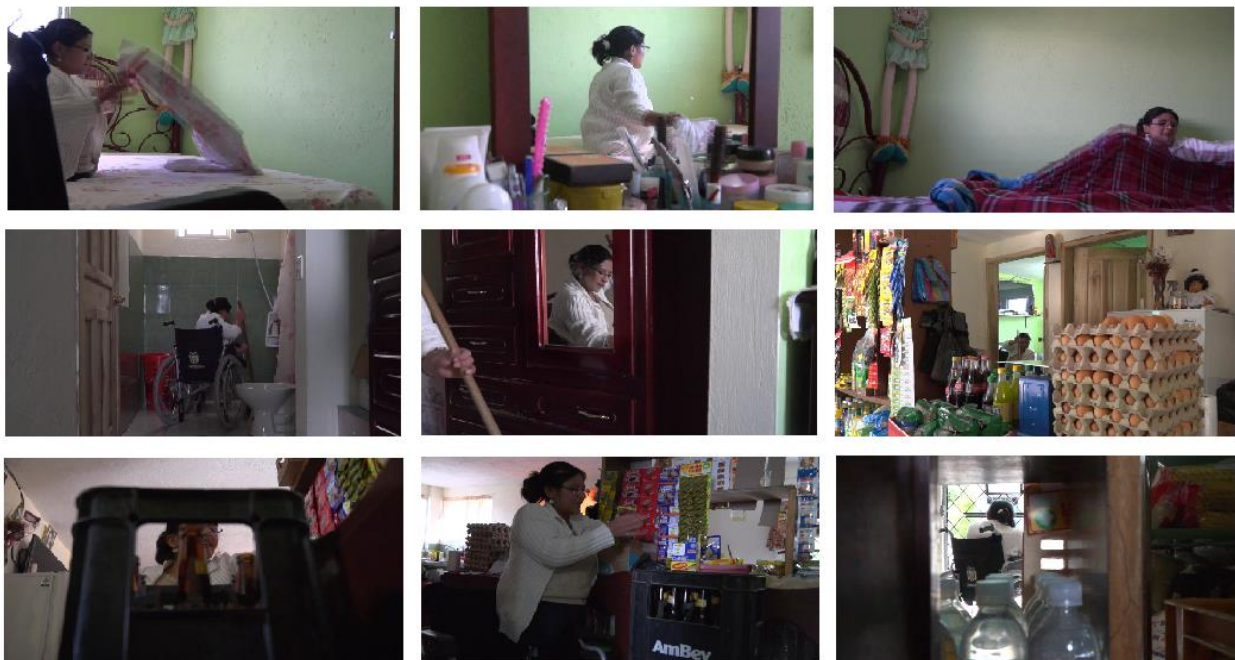
Propuesta y Referencias

La propuesta de montaje se concentró en realizar cortes rápidos para la primera parte, es decir, una aceleración de los planos donde María realiza sus quehaceres. Sugiriendo la rapidez con la que se desenvuelve el personaje, manejando la rutina como algo simple que tiene que hacerse, y remarcando que las “limitaciones” físicas pueden ser pasadas por alto una vez que el humano se adapte. La referencia usada en esta secuencia es la de la montajista Thelma Schoonmaker en *Goodfellas* (1990), cuando Henry inicia un día rutinario de su vida. Los cortes son rápidos y la duración de cada plano de pocos segundos, sugiriendo rapidez y movimiento.



Goodfellas (1990), escena: Henry y la persecución del helicóptero.

Schoonmaker (1993) menciona: “nuestro interés en la edición es muy influenciada por el trabajo de documentales y por el trabajo de grandes documentalistas como Leacock, Pennebaker y los Maysles...nos gusta mantener los baches porque añaden cierta realidad a la película” (Entrevista assembling art with Marty con Stephen Pizzello). Este estilo donde los cortes se hacen para que el montaje no sea invisible sugiere la intervención del montajista en la estructura de la película. En la unidad del corto, la intención es que exista esta intervención marcada, en la primera parte, con la noción de la integración del material rodado en la realidad rutinaria del personaje.



Pennebaker y su esposa Chris Hegedus nos dicen: “cuando haces saltos es para llevar a la historia y a los personajes hacia adelante o para llevarte a otro lado de tu imaginación” (Entrevista: behind the public face of power con Martha Ansara, 1994). En la pieza, se exploran estos dos campos, primero arrancamos con el montaje rápido

de los planos, estableciendo que el personaje una vez que termina de limpiar se dedica a atender a su tienda, luego, existe un momento específico cuando mira al exterior y se conecta con su imaginación, cuando el recuerdo invade su memoria. Así, llegamos a la segunda parte del corto, donde el recurso del *flashback* nos transporta al viaje de accidente y los planos comienzan a alargarse y a ser reiterativos con la intención de que el último plano nos saque sorpresivamente del momento. Aquí, la apreciación del tiempo se basó en el artículo *How your brain controls the speed of time* de Jeff Wise, el cual resalta el efecto *flashbulb*: “el que nos permite recordar cada color, sonido y olor de un evento emocional poderoso” (2016). Con esto en mente, la referencia utilizada es la secuencia de la montaña rusa en *Enter the Void* (2009) del director y montajista Gaspar Noé, donde el director usa una reiteración de planos alargando el tiempo de estancia del espectador con el personaje antes de la llegada del momento fatídico que Oscar revive, el momento del choque.



Enter the Void (2009), escena: la montaña rusa.

El concepto del recuerdo y cómo se asocia con el viaje mental al pasado, tiene una gran variedad de opciones, debido a la falta de cronología con la que la memoria se desenvuelve. Así, Noé nos menciona: “en la vida, usualmente, los recuerdos que tienes de tus propias experiencias no son recuerdos reales, sino recuerdos recreados” (Entrevista con Joy Dietrich, 2012). Esta recreación del recuerdo se puede manejar con el montaje de imágenes que sugieran la posibilidad del evento y no, necesariamente, la realidad de cómo sucedió, por ende, la utilización de la sorpresa en el plano final constituye el impacto con el que el recuerdo se impregnó en la memoria.



Finalmente, dejamos la memoria del personaje para regresar al presente donde María se encuentra en una avenida bajando muy rápido en la silla de ruedas, aquí hacemos un seguimiento de su trayecto hasta que ingresa a un edificio; esta secuencia es a continuación de la del accidente, con esta establecemos, nuevamente, el desenvolvimiento rutinario que tiene, ahora ya en el exterior, sugiriendo su

reincorporación a la sociedad urbana. La duración de los planos es mayor, ya que, proponemos que, a pesar de las consecuencias del accidente, María recorre diariamente las calles con su silla, sin que se convierta en un impedimento. Así, el espectador debe verla en esta actividad, con el contacto del asfalto, de las irregularidades del suelo e inclusive con otros vehículos. La acción dentro del cuadro es la que determina el dinamismo, marcando la estrecha relación que Murch menciona entre la emoción, el argumento y el ritmo.

Propuesta de Montaje piezas libres

Concepto de las tres piezas

Las piezas escogidas para el tema libre se basan en la presentación de los sentidos físicos como conectores del estado mental de cada personaje. Esto se refiere al uso del olfato, la vista y el oído como lazos para los recuerdos y anhelos experimentados en estos momentos escogidos de la vida de los personajes, representados en cada pieza. A través del uso de la reiteración temporal, el *flashback*, y la combinación entre la reiteración y el *flashback*. Generando emociones universales como la libertad, la nostalgia y la angustia.

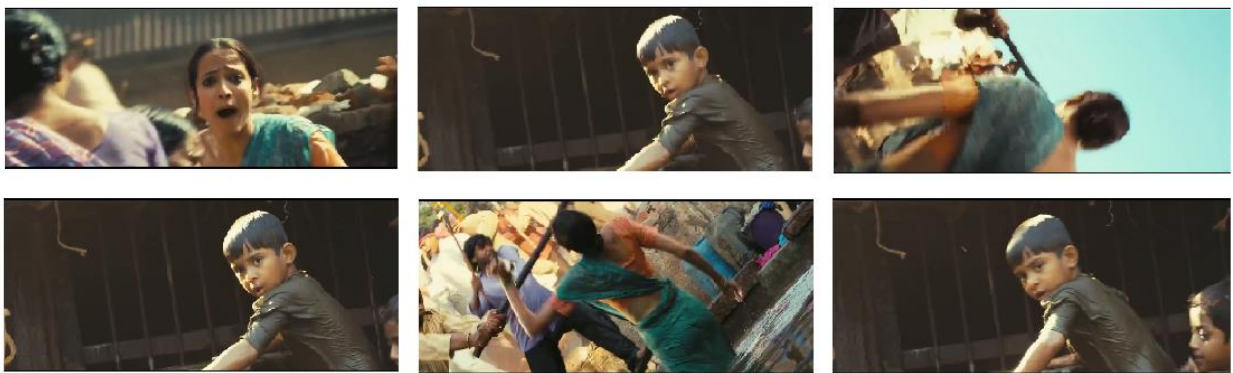
Sinopsis

Primera pieza

Ésta presenta a Cristina caminando a través de un invernadero donde siembra una planta, después del proceso, se distrae por el olor de las plantas a su alrededor, cuando huele una es transportada momentáneamente a un bosque, este hecho hace que empiece una búsqueda de diferentes olores, acercándose a otra flor que la lleva a las ramas de árboles meciéndose por el viento, nuevamente huele otra flor y la transporta al atardecer en el bosque, a los cantos de los pájaros y el aire soplando, continúa oliendo todas las flores a su alrededor, una tras otra hasta que finalmente es transportada por completo al lugar donde corre, danza y reposa en la hierba, respirando profundamente y cerrando sus ojos mientras toca las ramas del suelo.

Propuesta y Referencias

La propuesta de montaje se basa en la reiteración de planos que alarguen el tiempo hasta que el personaje logre entrar en el otro espacio. Sugiriendo el anhelo de estar en este otro lugar, la persecución de la libertad mental. Así, existe una inclusión de tomas entre los momentos que el personaje usa su sentido del olfato, denotando que algo está pasando en cada momento que huele una planta, que empieza a tratar de escapar de este invernadero, donde conserva una parte aromal de ese espacio natural al que quiere llegar; sin embargo, no es el bosque en el que ella anhela estar. Así, tenemos la referencia de Cris Dickens con *Slumdog Millionaire* (2008), en la secuencia donde Jamal presencia el asesinato de su madre. Dickens utiliza la reiteración de planos para poner a Jamal en una situación de escape y búsqueda de la libertad. En la pieza, utilizamos la reiteración en el momento que el personaje huele las flores, mientras se la acompaña de planos de un lugar distinto, un ambiente natural de árboles y aire puro, poniéndola en una situación anhelante de escape y persecución de su libertad.



Slumdog Millionaire (2008), escena: ataque contra la madre de Jamal.

Esta yuxtaposición de imágenes para crear significado, el ya conocido efecto Kuleshov. Este efecto se refiere al uso de una misma imagen yuxtapuesta con diferentes imágenes para crear distintos significados. Sin embargo, en la pieza se utiliza la particularidad del olfato por lo que la connotación no se hace a través de los ojos sino por la idea del olor que transporta al pensamiento. De esta manera percibimos una idea de desconexión entre el estado físico humano y su capacidad mental, expresada por medio del montaje.



Andrew Irving en *Into the Gloaming: A Montage of the Senses*, describe al montaje como: “el continuo intercambio sensorial entre el cuerpo y el mundo que engloba diferentes tipos de efectos que lo estabilizan y desestabilizan” (2013, p.2). Entendemos, que la posibilidad de salir de un momento presente hacia uno distante se efectiviza a través de los sentidos. En la pieza, remarcamos este factor hasta obtener el adentramiento al estado mental de liberación, expuesto por la llegada del personaje al bosque.

Sinopsis

Segunda Pieza

Ésta presenta a Nicole con una maleta en la mano mientras mira a su madre Carla frente a ella, Nicole deja la maleta y mira hacia a su alrededor, ve una caja de cartón con un osito de peluche y se dirige a cogerlo. Lo toma entre sus brazos y le muestra a Carla el osito, ella la ve detenidamente mientras su mirada se pierde en el horizonte. Vemos a una Nicole niña que está en la misma posición sosteniendo al osito, la niña pasea con el juguete y lo lanza por los aires, lo hace escalar unas ramas y posteriormente corre hasta que mira directo al frente. Regresamos a Carla que sale de su trance y mira a Nicole ya joven. Ella se acerca a guardar el osito en su maleta y se despide de Carla, llega a la puerta y mira nuevamente a su madre que la observa fijamente, Nicole sale y cierra la puerta, mientras Carla suspira y se queda mirando a la puerta, con las manos cubriendo su rostro.

Propuesta y Referencias

La propuesta de montaje se basa en el uso del *flashback* como conector de dos momentos en la vida del personaje de Carla y del personaje de Nicole, a través de un catalizador, en este caso el osito de peluche y la connotación que éste tiene en la vida de los dos personajes. La ubicación del personaje de Nicole con el osito en su juventud y en su niñez hace que Carla regrese a un momento guardado en su memoria y surge la nostalgia de ver partir a su hija. Esta pieza utiliza como referencia a Michael Kahn con *Hook* (1991), donde Peter debe recordar quién fue y, eventualmente, recuperar a sus hijos, sumergiéndolo en la emoción de la nostalgia.



Hook (1991), escena: Peter recuerda a su madre.

El regreso en la memoria puede llevar a varios momentos en los recuerdos de los personajes, es la yuxtaposición entre presente y distintos recuerdos lo que transmite al espectador la emoción.



Se vuelve imprescindible establecer un lazo entre los personajes para que el impacto del recuerdo adquiera mayor fuerza. Kahn (2011) nos dice que ha tenido varios retos y uno de los más importantes es “hacer que la gente se relacione entre sí, dentro de la pantalla” (Entrevista con David Poland: DP/30 Industry legends). En la pieza, esta es la intención entre madre e hija, utilizando varias veces el cruce de miradas entre los personajes a través de toda la pieza, para resaltar su interioridad, y que se le permita explorar esta relación al espectador, como Marcel (2002) menciona: “la sucesión de tomas de una película se basa en la mirada o el pensamiento (en una palabra, en la tensión mental, puesto que la mirada no es más que la exteriorización exploradora del pensamiento) de los personajes o del espectador” (p.149).

Finalmente, en el momento que se llega al *flashback*, el impulso de la madre es quedarse un poco más en esta suspensión para no afrontar la partida de su hija, estableciendo la relación entre ellas y fomentando la nostalgia. Con la prolongación de los planos y resaltando el performance de la madre cuando su mirada se mantiene en un punto fijo espacial.

Sinopsis

Tercera Pieza

Se presenta a Antonio sentado al lado de un vehículo que tiene la parte delantera destruida, Antonio mira al auto mientras jadea, un pito lo asusta mientras continúa jadeando, un segundo pito lo hace levantarse y la angustia empieza a apoderarse de él, mira a su alrededor y varios autos pasan por un lado y por el otro,

empieza a escuchar varios pitos que se incrementan constantemente hasta que el personaje cubre sus oídos con sus manos y vemos el accidente de tránsito que lo llevó a esta estancia. Antonio se sienta y poco a poco descubre sus oídos, ya no escucha el incesante ruido de los pitos, solo un leve sonido de tráfico.

Propuesta y Referencias

La propuesta de montaje se basa en la reiteración temporal de planos para alargar el tiempo hasta llegar al *flashback* del momento del accidente, denotando que el personaje trata de escapar del recuerdo por la angustia que le trae, pero termina transportándose. Además, la función del sonido en esta pieza es de suma importancia, ya que, permite al espectador acompañar al personaje en su deseo de cesar aquellos ruidos que dominan su mente representados en los pitos de los autos. Mientras la incesante ola de estruendosos pitos se toman el mundo del personaje regresamos rápidamente al momento del choque, donde el personaje tiene su punto de quiebre. Cuando regresamos al presente, nos enfrentamos, al igual que él, una situación de mayor calma, sin un establecimiento de que el estado de tranquilidad se mantendrá, pero tampoco nos quedamos en el punto más álgido de su angustia. Marcamos el desequilibrio que un accidente automovilístico puede tener en la mente de una persona.

En esta pieza, nuevamente mencionamos la referencia de Gaspar Noé con *Enter the Void*, en la secuencia de la montaña rusa, con la reiteración de planos y el uso del *flashback*. Sin embargo, nos centraremos en el sonido expuesto. Marcel (2002)

se refiere al sonido como el: “constituyente decisivo de la imagen por la dimensión que le añade al restituir el entorno de los seres y de las cosas que sentimos en la vida real” (p.27). Así, el sonido toma parte fundamental en la construcción tanto de esta secuencia como de la pieza, las cuales se basan en cómo puede afectar el entorno al humano. En la secuencia de Noé, empezamos con un sonido ambiente claro y acorde al lugar, además de una música suave y relajante, luego baja el ambiente y nos quedamos solo con la música llevándola al límite de contraste cuando la contrapone con el estruendo del accidente. Notamos en Oscar una libertad expuesta cuando la música lo acompaña, a medida que baja, ese acompañamiento y esa emoción se quiebran y en el momento del accidente, el sonido de vidrios y latas estrellándose, conforman la terrible angustia del personaje. En la pieza, tenemos un ambiente claro de tráfico que pasa cerca del personaje, y se establece al pito como el catalizador de la angustia, Antonio poco a poco se va adentrando en su mente y el ambiente baja hasta quedarnos solo con los pitos y, finalmente, llegar al estruendo del accidente. Usamos la reiteración de planos mientras el personaje ve a todos los vehículos desfilan de un lado y del otro, como también la reiteración de pitos de los autos en *crescendo*, hasta llegar al punto que el personaje es llevado a su quiebre en el momento que cubre sus oídos tratando de encerrarse en su mundo interno, donde el exterior no pueda dañarlo, transportándonos al momento del accidente a través del *flashback*.



Finalmente, cuando regresa al presente, el ambiente es el único que se escucha y no es estridente sin pitos, así se desata un nuevo estado del ser, donde el personaje logra una liberación, no total; sin embargo, estable.

Conclusiones

La realización del reel me permitió explorar distintos campos del montaje. El funcionamiento de los diferentes estilos y marcas que cada uno de los referentes me proporcionaron, así también, el uso de los recursos temporales que ayudan en la proyección de una vasta cantidad de emociones mediante el manejo del tiempo.

El reel tuvo la función de expandir mis conocimientos en cómo narrar un momento de la vida de los personajes escogidos, cómo proporcionar a la audiencia las herramientas para conectarse con la mente del personaje, una exploración del interior con el objetivo de generar emociones que sean universales, esas emociones que se relacionan con cada individuo de manera única, donde la experiencia que el espectador vive es independiente en una exposición comunal.

Los recursos temporales pueden tener efectos no previstos, por lo que su manejo tiene varias connotaciones en lo que se quiere decir y lo que realmente se está diciendo. De esta manera, la construcción de la narrativa de una historia, va más allá de poner en pantalla los métodos utilizados, se debe tener una noción de lo que se quiere generar en la unidad de la pieza, no sólo en cada corte, sin embargo, la forma de cortar las imágenes y juntarlas o contraponerlas constituye el trabajo más demandante para cualquier montajista, ya que, de eso depende que la visión de la persona que dirige se transmita al espectador.

El montaje nos permite entender el poder de los significados que las imágenes pueden proporcionar, donde nos convertimos en críticos por lo que ese significado puede hacernos sentir, esa mirada externa que podemos dar sobre lo que vemos, a través de la percepción de nuestros sentidos, ese aire de inspección que se le otorga a la audiencia, la posibilidad de observar desde afuera, la constitución de “un *voyeur*, pero ¿no somos todos *voyeurs*” (Truffaut. 1966, p.187). Esa percepción de que todos compartimos el deseo observacional del espectador, es el factor de donde parte el montaje. La observación es el recurso de la conexión y, por ende, de la interpretación.

Las experiencias de la directora influyeron mucho en la realización del reel, así como también de los conceptos aprendidos a lo largo de su carrera. La motivación principal para su realización se basó en la propuesta personal sobre el entendimiento de lo que se puede hacer con imágenes y el sonido para producir sensaciones, y cómo el tiempo se percibe en ese momento que se quiere contar. Lo que se buscó, fue conectarse con el material, una búsqueda constante de una construcción que efectivice la transmisión de la idea, montar y montar hasta obtener lo que se había fijado como objetivo, o lo más parecido a esa meta.

La realización del reel tuvo grandes desafíos, los principales se centraron en esa generación de emociones tan buscada por montajistas. Después de varios intentos, se llegó a la conclusión de que la obtención de esos sentimientos es tan compleja, debido a la complejidad del ser humano en general; llegar a cada persona con el material montado es realmente una virtud que no puede ser obtenida sólo con la técnica, debe

ser revisada una y otra vez, además, demanda un sacrificio emocional del montajista, donde se debe desligar de material que realmente quiso que esté en el corte final, pero que no va con la propuesta que se trata de plasmar, así surge el desprendimiento. El concepto más difícil de entender para el montajista, porque se busca la creación de una pieza cargada de emoción, sin embargo, al momento del corte, el apego del montajista por el material se debe desechar. Así, no es el apego a los planos, o las performances o la dificultad de la toma, sino el apego que se debe tener a la emoción que se quiere representar, y ser fiel para lograr ese objetivo, independientemente de los gustos o preferencias que se tengan en ese momento.

La experiencia que se obtuvo en la realización del reel fue única e irremplazable, los momentos que se pasaron fueron una amalgama de sensaciones, que formaron parte de una construcción mental distinta a la que se tuvo en el inicio. Un cambio tremendamente satisfactorio y, a la vez, muy sacrificado. Se basó en desligarse de conceptos que estaban firmemente arraigados en la mente, donde se lucha contra el ego y la voluntad, donde la apreciación de la efectividad es ambigua, donde la intención es puesta a prueba una y otra vez, pero cuando se logra transmitirla, es el mejor crecimiento que se puede sentir como montajista.

Finalmente, el reel tuvo la intención de presentar momentos en el tiempo; para la realizadora este concepto es uno de los principales, ya que, el tiempo es parte de nosotros, lo sentimos, lo vivimos, lo apreciamos y lo rechazamos. El formador de una vida, el creador de sensaciones y lo más importante el constructor de la memoria.

Referencias Bibliográficas

- Aitken, I. (2001). *European Film Theory and Cinema: A Critical Introduction*. US: Indiana University Press
- Ahi, Jon. (2012). *Interiors: Raging Bull*. Recuperado el 13 de mayo de 2017 de <https://www.intjournal.com/0412/raging-bull/>
- Beattie, K., & Griffiths, T. (Eds.). (2014). *Behind the Public Face of Power with Martha Ansara. D.A. Pennebaker Interviews*. EU: University Press of Mississippi.
- Dietrich, J. (2012). Entrevista con Gaspar Noé. *New York Times/Jed Films*. Recuperado el 12 de mayo de 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=XLelmseZnto>
- Irving, A. (2013). *Into the Gloaming: A Montage of the Senses*. Oxford and New York: Berghahn.
- Truffaut, F. (1966). *El cine según Hitchcock*. París: Éditions Robert Laffont,
- Lee, T. (2013). *The Making of Hitchcock's The Birds*. US: Oldcastle Books
- Marcel, M. (2002). *El Lenguaje del Cine*. Barcelona: Gedisa
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y Medio
- Pisters, P. (2011). *Flashforward: The Future is Now*. Recuperado el 14 de mayo de 2017 de http://www.patriciapisters.com/files/DS_Flashforward.pdf
- Pizzello, S. (Octubre 1993). Entrevista con Thelma Schoonmaker: assembling art with Marty. *American Cinematographer*. Hollywood. Recuperado el 11 de mayo de 2017 de <http://www.joyfilmsme.com/portfolio/thelma-schoonmaker-on-editing-for-scorsese/>
- Poland, D. (2011). Entrevista con Michael Kahn: DP/30 Industry legends. Recuperado el 11 de mayo de 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=xjdOG-w0Zz4>

Weis, J. (2016). How Your Brain Controls the Speed of Time. Recuperado el 11 de mayo de 2017 de <http://nymag.com/speed/2016/12/how-your-brain-controls-the-speed-of-time.html>

Tarkovsky, A. (2002). Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine. Madrid: EDICIONES RIALP, S.A.

Valenzuela, A. (2011). ¿Por qué el tiempo pasa más rápido a medida que nos hacemos mayores? Recuperado el 16 de mayo de 2017 de <http://www.rtve.es/noticias/20110809/tiempo-pasa-mas-rapido-medida-hacemos-mayores/453341.shtml>

Películas Referenciadas

Chioua, B., Maraval, V., (productores) & Noé, G. (director). (2009). Enter the Void. [Cinta cinematográfica]. Francia: Wild Bunch Distribution.

Colson, C. (producer) & Boyle, D. (director). (2008). Slumdog Millionaire. [Cinta cinematográfica]. EU: Fox Searchlight Pictures.

Hitchcock, A. (producer & director). (1963). The Birds. [Cinta cinematográfica]. EU: Universal Pictures.

Jackson, P. (producer & director). (2001). The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring. [Cinta cinematográfica]. EU: New Line Cinema

Kennedy, K. (producer) & Spielberg, S. (director). (1991). Hook. [Cinta cinematográfica]. EU: TriStar Pictures.

Linson, A. (producer) & Fincher, D. (director). (1999). Fight Club. [Cinta cinematográfica]. EU: 20th Century Fox

Winkler, I. (producer) & Scorsese, M. (director). (1980). Raging Bull. [Cinta cinematográfica]. EU: United Artists.

Winkler, I. (producer) & Scorsese, M. (director). (1990). Goodfellas. [Cinta cinematográfica]. EU: Warner Bros.

Wooley, S., Karlsen, E., (productores) & Jordan, N. (director). (1992). The Crying Game. [Cinta cinematográfica]. Inglaterra: Palace Pictures.

Anexos

Adjunto el DVD del material del Reel que consta de las seis piezas realizadas y ordenadas en tres espacios, Ficción, Documental y Libre.