

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



EL TIEMPO EN LA EDICIÓN: EL CASO DE EL EVANGELIO DE LA CARNE

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Eric Alejandro José Williams Albites

Código 952867

Asesor

Ricardo Bedoya Wilson

Lima – Perú

25 de Noviembre de 2017





**EL TIEMPO EN LA EDICIÓN: EL CASO DE
EL EVANGELIO DE LA CARNE**

INTRODUCCIÓN

“En edición se arregla” es una frase que se ha dicho y escuchado demasiadas veces en todos los sets de rodaje. El montaje cinematográfico es una de las últimas etapas de creación de una película. Es un proceso de comunicación entre tres actores. El director, el editor y el material. En él se ensambla y se arma los pedazos que han sido recogidos y capturados durante el rodaje. Se intenta cortar y sacar todo lo malo y a la vez potenciar lo bueno. “Se define como ‘montaje’ la operación que permite a las formas de comunicación audiovisuales transformarse en representación mediante procedimientos que permiten conjugar elementos visuales y sonoros” (Perpignani, 2001, p.1). Este proceso de comunicación esta condicionado en gran medida por el tiempo.

El cine es un arte colaborativo que tiene diversas etapas. La última etapa es la de post-producción en la cuál se encuentran: la edición, la post producción de sonido (limpieza de audios, edición de diálogos, creación de ambientes, *ADR*, *foleys* y musicalización), *on-line* o corte de negativo, corrección de color, mezcla y copia final. De todas estas etapas, la instancia de la edición tiene mayor injerencia sobre el resultado final que todos los procesos de post producción.

Se piensa que el proceso de montaje tiene que ver exclusivamente con aquello que viene después de la fase de producción, del rodaje. Sin embargo todos los factores involucrados en las etapas previas, tienen una relación directa sobre la calidad del material, la materia prima del trabajo de la edición y post producción.

El editor o montajista a través de su trabajo, puede tener una gran influencia sobre el resultado final de la obra. Es importante que sepa reconocer el valor y el potencial de lo registrado o grabado. Al ver el material, el editor hace por lo general y de manera inherente, un análisis cruzado de diversos elementos. Se esta evaluando constantemente como interactúan el encuadre, iluminación, sonido, actuación, etc. y como se articulan entre si dentro del plano. Qué es lo que realmente el plano transmite

más allá de cómo se logró hacer. Además se tiene que tener siempre presente las interminables combinaciones que puede haber con el material en bruto.

Michel Chion (1992) reflexiona acerca del oficio del montaje.

El trabajo de montador es paradójico porque es infinito (no puede agotar todas las soluciones), cuando parte de un material fijo y terminado. En el rodaje puede pasar cualquier cosa; en el montaje cinematográfico no se puede cambiar nada de lo que está en la pantalla (...) nos podemos preguntar por qué el montador no se limita a reproducir en la pantalla este desglose previsto.

La razón es que el cine es básicamente un arte de lo concreto. Una vez fijada la imagen en la película, ya no es sólo la traducción de una idea o de un dibujo; tiene su ritmo, su vida, sus propiedades. Lo que parece convincente sobre el papel puede no funcionar en la pantalla por razones imprevisibles en abstracto. (...) Por una parte, porque el director había podido cambiar de idea en el plato; por otra, porque siempre hay algo que descubrir en una película, que sugiere ideas de montaje totalmente diferentes y mucho mejores que la solución planificada. (p. 321-323)

En el cine, la edición es la selección, ordenamiento y coordinación entre un plano y el que le sigue, según una idea, un guión, una historia. Sin embargo el sentido original con el cuál se grabó ese material puede cambiar, modificarse, re-significarse, como en parte es el caso con este largometraje.

La edición es la instancia en la que la película va cobrando vida, donde se pueden corregir ciertas cosas, re-direccionar, potencializar elementos, encontrar nuevos caminos. Terminada la etapa de producción y ante la etapa de post producción hay una serie de expectativas. En ese sentido la frase inicial, “en edición se arregla” viene a ser una verdad parcial que esta condicionada a la calidad y a las posibilidades del material. Cualquiera que haya pasado por un proceso de edición sabe que “lo que rodaje no da, edición no presta.”

PROCEDIMIENTO

El Primer Corte

El Evangelio de la carne empezó su proceso de edición en enero del 2012. El evangelio de la carne, dirigida por Eduardo Mendoza cuenta las historias de Gamarra, Narciso y Félix, tres personajes en busca de redención cuyas vidas se entrecruzan.

Gamarra, interpretado por Giovanni Ciccía es un policía que investiga una red de contrabando. Su esposa tiene una extraña enfermedad que no ha podido ser diagnosticada y él intenta hacer todo lo posible para poder salvarla. A la vez es tentado por una joven chica. Narciso, interpretado por Sebastián Monteghirfo, es jefe de una barra de uno de los clubes de fútbol más grande del país, Universitario de Deportes. Él intenta evitar que su hermano menor, a punto de cumplir 18 años, sea trasladado a un penal de mayores. A la vez, los constantes ataques de la barra rival, ponen en peligro no solo su vida y la de sus seres queridos, sino también su estatus de líder de la barra de Universitario. Félix, interpretado por Ismael Contreras, era un chofer interprovincial quien por manejar borracho, es responsable de un accidente que dejó muchas muertes. Él cree que la única forma de expiar su culpa es intentar entrar a la hermandad del Sr. de los Milagros para cargar el anda y a la vez entregar sumas de dinero (mal habido) a los deudos del accidente.

La película tiene a la vez una gran cantidad de personajes secundarios cuya interacción aporta a las causalidades internas y externas de la historia. De telón de fondo se encuentra la ciudad de Lima. La obra intenta retratar los dilemas éticos y ambigüedades morales a la que sus personajes se enfrentan por tratar de llegar a sus objetivos.

El evangelio de la carne se estreno en Octubre del 2013 e hizo 61,223 espectadores (Mujica, 2013). Obtuvo en el 17 festival de cine de Lima tres premios: el premio del público, premio Titra y premio de la Asociación de Comunicadores.

El primer corte, primer armado o ensamble es la primera gran meta a la que se apunta en el proceso de edición. A través de este proceso se intenta tener una idea de la visión del director, siguiendo de manera muy precisa el guión, analizando y utilizando todo el material. Usualmente es un corte mucho más largo que el corte final y es a través de este proceso que se intenta ver a cabalidad que es lo que realmente se tiene en términos de historia y material a nivel de planos.

Hay una serie de procesos técnicos y una metodología que son necesarios llevar de manera muy rigurosa para llegar al primer corte. Estos procesos muchas veces no son del todo comprendidos por los productores o directores e incluso, debido al desconocimiento, llegan a ser vistos como una pérdida de tiempo.

Es importante seguir de manera rigurosa cada uno de estos procesos. Si bien a los ojos de los productores o de los directores, son procesos que toman tiempo, a la larga, esta rigurosidad y metodología, reducen mucho los tiempos para resolver problemas tanto expresivos como técnicos a lo largo del proceso.

Procesos técnicos.

La película se grabó con la cámara *Red One MX*. Lanzada en el 2009, esta es la segunda generación de cámara digital de la línea *RED ONE* que graba utilizando un plano de 35mm de imagen. La *Red One*, es la primera cámara digital construida específicamente para cine que tenía características y funcionalidades propias de las cámaras de 35mm como lentes intercambiables y profundidad de campo. Tienen un sensor de 12 megapíxeles y puede grabar hasta en una resolución de 4K en *RAW*¹. En el momento de su grabación era de los primeros rodajes para largometraje en que se usaba esta cámara.

Los archivos que llegaron a la sala de montaje eran los archivos nativos *R3D* o *Redcode RAW*. Este es un formato propietario de la *Red One* en el que graba todos sus archivos y tienen la extensión *R3D*. Esos archivos tienen un contenedor, que contiene la

¹ El formato *RAW* es un formato sin compresión que almacena toda la información sin pérdida recogida por el sensor de la cámara. Al fotografiar en *RAW* se puede tener un mejor control sobre los aspectos de la imagen

data en *RAW*, un compresor que comprime la data *RAW* y la metadata que es información que puede ingresarse desde la cámara al archivo (Iso, apertura, balance de blanco, *timecode*)

Si bien hoy contamos con computadoras que son capaces de leer estos archivos en tiempo real, en enero del 2012 cuando comenzó el proceso de edición, no se disponía de una computadora que tuviera un procesador con suficiente memoria *RAM* para leer y manejar los archivos sin compresión y con este volumen de material. Además los archivos no se podía leer directamente en la plataforma de edición que se utilizaría, *Final Cut Pro 7* (FCP7).

En nuestro país en la edición de publicidad, se trabaja en la medida de lo posible con los archivos originales y sin compresión. Esto se debe a la intersección de diversos factores. El tiempo de producción, las máquinas, plataformas de edición que se utilizan y el volumen del material. En el cine nacional es distinto: El tiempo de producción no son días ni semanas, sino meses. Las máquinas que se utilizan por lo general si bien puede que capaces de procesar los archivos sin compresión, debido al volumen de material, se vuelve muy pesado y muy difícil trabajar con ellos. Es por eso que para editar un largometraje se sigue las pautas del 35mm.

Las pautas del 35 mm en montaje son las siguientes : Una vez terminada la producción se manda a revelar y positivar a una sola luz el material al laboratorio. Este material junto con el sonido se entrega al departamento de edición. Se comparan y se cruzan datos entre el script, el reporte de cámara, el reporte de sonido y reporte del laboratorio y el material positivado para cerciorarse que no hay material que falta procesar o entregar a edición. Se sincroniza y organiza plano a plano el material. Todo este proceso mecánico, hecho en conjunto entre el editor y sus asistentes puede demorar semanas debido al volumen del material. Una vez concluido este proceso, se procede a visionar el material y trabajarlo en la moviola.

En el fílmico se editaba en una moviola con una copia a una luz. En este caso lo que se hace es convertir los archivos a un formato menos pesado, lo que se denomina el material *off-line*. El proceso de transformación del material es un proceso de post producción que no lo suele hacer el editor. De la misma manera que en 35 mm era el

laboratorio quien hacía esta copia de trabajo, esta responsabilidad ahora recae sobre el *rental* de los equipos o el *data manager*. Son ellos quienes cuentan con las máquinas para poder hacer este proceso

En este caso, me vi en la necesidad de convertir los archivos a Apple Prores 422 Proxy, un formato recomendado para la plataforma de edición FCP7. Este códec fue desarrollado por la compañía Apple para su uso en post producción destinada a la edición de video. Se le conoce como un códec intermedio ya que es con este códec se pierde información del archivo original (las propiedades del archivo *RAW*) y tiene una velocidad aproximada de 45 Mb/s a una resolución de 1920 x 1080. Es un códec que se recomienda para la plataforma en la que se editó, *Final Cut Pro 7*, una plataforma de edición no lineal desarrollada por Apple.

El proceso de conversión se hace en tiempo real. En este caso habían 42 horas aproximadamente de material. Hay que tener mucho cuidado y cerciorarse de que cada clip del material convertido mantenga las mismas propiedades del material original, nombre y código de tiempo (*timecode*, TC) que es el equivalente en digital a los números llaves (o *key-codes*) del fílmico (16 o 35mm) y sin los cuales no se puede hacer un on-line. Un error en esta etapa puede atrasar todo el proceso de post producción.

Con el material convertido se puede visualizar sin problemas en la plataforma de edición. Es ahí que se comienza a revisar que el material este completo y cotejar los reportes de script, cámara y sonido coincidan. Se marca cada clip de imagen con la nomenclatura de escena-plano-toma. Luego se procede con el sonido a sincronizar. *

El proceso de sincronización en el cine nacional, por lo general se hace a mano, juntando el *clap* de imagen de la claqueta con el *clap* de sonido. En producciones internacionales, lo que se hace es esclavizar el *time code* de la grabadora de sonido a la cámara. De esta manera, el material de imagen y de sonido llevan el mismo TC y a través de esto se puede sincronizar automáticamente a través de esta información con una opción que llevan las plataformas de edición.

Escoger tomas y primeros armados.

Una vez que el material está sincronizado, se empieza a visionar junto con el director. Esta es una parte del proceso muy importante tanto para el director como para el editor. El director tiene la oportunidad de ver el material en el orden en el que ha sido pensado según las escenas del guión. Al haber pasado un tiempo y estar lejos del set, aquello que en rodaje puede haberse sentido que no funcionaba, puede funcionar y viceversa.

Desde el punto de vista del editor, sirve para analizar el material y las intenciones del director en varios términos. Se comienza a ver la cobertura que le ha dado a ciertas escenas, la cantidad de planos, angulaciones, las actuaciones. Es un espacio donde como editor intento, al ver el material con el director, poder entender cuál es la visión de él acerca de la película. Es en base a esa comprensión que comienzo a contraponer sus deseos vs lo que realmente se tiene en pantalla.

Cuál es el criterio que se utiliza para escoger una toma? Eso varía y depende precisamente de las intenciones o la visión del director, de la puesta en escena, del tono y de lo lograda de la realización. Se suele discutir o conversar acerca de qué se buscaba en cada escena o plano en particular. Es por eso que esta etapa es de suma importancia. Estos parámetros o criterios de elección se van discerniendo, aclarando en la medida que se va viendo el material y eligiendo junto al director, las tomas o fragmentos de las tomas que van para optimizar y potencializar el relato.

Los directores, por lo general tienen mucho re-celo de dejar su material en las manos de otro. Necesitan sentirse confiados de que quien está editando, entienda a cabalidad el propósito de cada plano que hicieron (aunque a veces ellos mismos no lo comprendan). Al ver el material se producen discusiones, preguntas por parte del editor o del director acerca de asuntos específicos que atañen a escenas en particular y/o a la película en general. En estos primeros intercambios se comienza a dar una comunicación sutil entre el editor y el director. Mientras más suelta las riendas el director, más responsabilidad comienza a compartir el editor.

En este caso por desgracia no fue posible ver todo el material junto al director. La falta de una real industria cinematográfica y audiovisual hace que los cineastas muchas veces deban dedicarse a más de un trabajo o a más de un oficio a la vez para poder cumplir sus necesidades y responsabilidades del mes a mes. Si eres director en el Perú y estas haciendo un proyecto personal, es muy probable que no obtengas remuneración alguna hasta que el proyecto se estrene. Aún así, pocas veces esta remuneración es equiparable al esfuerzo, tiempo y dedicación prestados. En esta época, el director se estaba desempeñando como profesor dictando de talleres de guión. A la vez estaba produciendo y dirigiendo el piloto de un *reality* que estaba ofreciendo a canales de señal abierta y cable.

Entre las clases y las reuniones para el programa de TV, nuestro tiempo se vio reducido. Solo pudimos juntarnos para ver las primeras escenas. Fue un proceso que se vio truncado y que tuvo repercusiones en los procesos posteriores de armado de escenas. Ante esa ausencia, se siguió en un principio la pauta del script y luego criterios que fueron siendo establecidos por el carácter del mismo material.

El evangelio de la carne estaba planteado originalmente de una manera lineal. Una buena porción del relato era las historias de los tres personajes principales en paralelo. No había entre ellos más coincidencia que la ciudad en la que se desarrollaba. Es recién en la página 83 del guión original que las historias y los personajes finalmente y sin más causalidad que los azares del destino, se encontraban y chocaban. Esto daba la sensación de que las tres líneas narrativas estaban desasociadas. El guión al tratar de definir sus personajes y sus historias, muchas veces estaba lleno de exposición. Además de diálogos que por momentos no se sentían orgánicos. La selección de una toma muchas veces se reducía a que los actores hubieran podido decir sus textos completos.

Al revisar el material fui notando que no había una cohesión continua en cuanto al planteamiento, la puesta en escena y a la cobertura de ellas. En términos de cobertura, muchas escenas habían sido grabadas con estilos bien distintos entre si. Por ejemplo, pasábamos de tener escenas de conversaciones grabadas desde mucho ángulos a tener escenas similares, incluso con un peso dramático mayor que habían sido resueltas con un plano. Más allá de la búsqueda de un lenguaje o la búsqueda por articular una

narrativa en muchos casos, esto respondía a necesidades de producción. El tiempo en la locación se acababa o el tiempo que tenía el actor era muy corto.

También note que faltaban algunos planos para establecer mejor las relaciones y reacciones entre los personajes y ciertos elementos que eran importantes en la historia. Al revisar a profundidad el material, también comenzaron a saltar algunos problemas con respecto a los ejes de miradas² en escenas más complejas.

Una vez visto el material se van armando escenas, usualmente se hacen las primeras junto con el director. El armado de las escenas se va haciendo en base a fragmentos de estas tomas. Es de alguna manera composicional ya que se va componiendo una totalidad en base a partes a las cuales se les va dando un orden interno. Qué va, cuándo va y cuánto va. El objetivo del primer corte o armado es intentar utilizar todo el material, todos los valores de plano. Esto puede llegar a ser abrumador y desbordante dependiendo de la cantidad de material, pero en mi experiencia es lo mejor. Es mucho más fácil sacar que agregar cosas.

En este caso con el director, lo que se hacía era ver escenas ya cortadas, lo cuál a veces resultaba un problema ya que al no haber visto realmente el material, no tenía muy claro qué es lo que tenía, que le faltaba o qué es lo que había realmente rodado. En una película de tantas horas de material, es obvio que la memoria puede fallar. Otra razón por la que es muy importante que otros ojos revisen el material junto al reporte de script, cámara y sonido y que después de un breve tiempo, el director revise el material alejado del rodaje.

En los primeros armados de escenas, el director parecía estar muy confiado en usar pocos planos. Quería que sus escenas fueran largas y distendidas. Sin embargo no todas habían sido planteadas así. A la vez, esto contrastaba con los extensos diálogos que muchas tenían. La diferencia de estilos entre escena y escena se volvió más evidente al igual que la reiteración de la exposición.

² Eje de mirada son líneas imaginarias trazadas entre dos personajes con respecto a la posición de la cámara que determinan e indican la dirección de la mirada de los personajes al interior del encuadre. Estas ayudan a establecer relaciones espaciales entre personajes y objetos entre un plano y otro para el espectador.

Creo que el director sentía que el construir escenas distendidas, largas y con pocos planos haría que la película tuviera una sensación más de autor y/o artística. Es una aproximación que, en mi experiencia, suele venir de parte de directores que vienen de la publicidad o han trabajado previamente en proyectos comerciales en los que el ritmo es rápido y lleno de cortes. Alargando los tiempos y utilizando pocos planos, de preferencia planos generales, esperan a veces desmarcarse de trabajos previos e intentar darle un sello personal.

Siento que esta es la situación que se dio en ese momento en la sala de montaje y era importante a la vez dejar que sucediera. Armar o modificar las escenas en base a este estilo fue importante en una primera etapa para constatar como esta aproximación no funcionaba a lo largo de la película. El ritmo y el estilo de corte que necesitaba la película no era ese, pero necesitábamos pasar por esa instancia para poder descartarla y direccionarnos hacia una forma que haga funcionar mejor el film.

Después de casi 2 meses y medio se termino el primer corte de El evangelio de la carne. El primer armado duraba aproximadamente 3 horas. Fue un proceso largo dado que se tomo a cuestras todo el proceso de transformación de archivos. Esta parte técnica es algo que a mi me interesaba seguir para establecer un flujo de trabajo adecuado tanto para sonido como para post producción de imagen. En producciones anteriores se habían producido muchos problemas por esto a falta de un coordinador de post-producción, labor que durante la instancia de la edición de alguna manera tomé. Una vez terminado esta parte técnica se empezó a avanzar de la manera más rápida y efectiva posible.

Tomo cierto tiempo poder botar el primer corte pero todo este trabajo fue determinante para poder encontrar soluciones en las etapas posteriores. A pesar de no siempre contar con la presencia de dirección y de tener a la producción presionando por el tiempo

REALIZACIÓN E INTERVENCIÓN

Ver el Primer Corte.

El visionaje del primer armado de El evangelio de la carne se dio entre el director, el productor y el editor. La edición se había terminado justo la noche anterior. Por todo el proceso explicado anteriormente el productor tenía la idea de que esto había tomado mucho tiempo.

El primer corte termina con el visionado de este. Es ahí donde se tiene una primera impresión de la película que realmente se tiene entre manos. Por lo general en una película se espera algún tipo de re-estructuración de re-ordenamiento de escenas. Al ver el primer armado de El evangelio de la carne, intuí que la re-estructuración que necesitaba la película era total.

Los problemas que advirtieron en un principio producción y dirección estaban relacionadas directamente al tiempo de duración. No era viable tener una película que durara tanto tiempo. Había una reiterada exposición, la progresión dramática era muy lenta y a nivel de narración, hacían falta tiempos más largos y otro tipo de recursos expresivos para poder establecer las relaciones que la película quería lograr. A pesar de que el primer corte duraba poco más de 3 horas no era tiempo suficiente para poder establecer las relaciones al nivel y con la claridad que se deseaba.

Teníamos escenas de presentación de personajes en las que los diálogos no ayudaban a esclarecer las relaciones. Un ejemplo es la primera vez que aparecían los personajes de Gamarra y de su esposa Julia.

ESC. 3.

INT. LABORATORIO. HOSPITAL DOS DE MAYO- DÍA 1

Una enfermera le saca sangre del brazo a **JULIA**, 26. Ella pareciera estar acostumbrada a estos trances, aún así sujeta fuertemente la mano de su esposo, **GAMARRA**, 38, un capitán de la policía en actividad. Julia cierra los ojos lentamente.

ENFERMERA

Ya está. Se alista para ir a radiología.

Julia asiente, tiene el rostro pálido y luce muy cansada debido a la enfermedad. Sin embargo, su buen humor lo supera todo. Gamarra le da un beso en la frente.

GAMARRA

Nos vemos en la noche.

Es evidente que el trato paternalista de Gamarra, la desespera, por lo que Julia inventa un triángulo amoroso con su doctor, a manera de llamar su atención.

JULIA

Hoy voy a llegar un poco tarde, el doctor Paredes me ha invitado a cenar.

GAMARRA

(Desconcertado) ¿Ah, sí?

JULIA

(Pícaro) Sí, me está tratando de convencer de que me vaya con él.

GAMARRA

(Sospecha que es tan solo una broma y le sigue el juego) ¿Y tú qué le has dicho?

JULIA

(Seria. La mirada fija) Lo estoy pensando... (lo besa apasionadamente) No me vuelvas a besar en la frente.

Gamarra se queda sonriendo admirado del temple de su mujer. La enfermera le pasa la voz a Julia y la lleva para otros análisis.

Esta escena del guión escrito explica, a través de un párrafo, como es que Julia inventa a manera de broma un triángulo amoroso. En la realización no hay elemento que nos haga entender esto. Lo que vemos es una mujer, Julia, en el hospital a quien le están sacando sangre para un análisis. Ella está acompañada de quién, por la cercanía, las miradas que tienen y el beso en la frente que le da, parece ser su pareja, Gamarra. Pero cuando Julia comienza a hablar, contando una historia ficticia acerca de que se va a escapar con un doctor, más que crear la sensación de complicidad y afirmar los lazos de cariño entre estos dos personajes, creaba una sensación de extrañeza. Había una confusión acerca de cuál era la relación entre estos dos personajes y de cómo es que se querían.

En el corte final, se suprimió casi todo el diálogo entre ellos. Las miradas se potenciaron a través del corte y sus acciones terminaban explicando mejor su relación. Ahora, mientras a Julia le sacan sangre, Gamarra la mira atentamente. Se acerca a ella y le da un beso en la frente diciendo que la ve en la noche. Antes de que termine de partir, Julia llama la atención a Gamarra y lo jala para besarlo apasionadamente y decirle que no le vuelva a besar la frente. Las miradas que se construyeron entre ellos, constituían de manera más clara la relación de pareja entre estos personajes. Junto con la acción, el diálogo final ayudaban a la vez a establecer la relación física de cariño que había entre los dos y que con la irrupción del personaje de Nancy cobraría relevancia.

En el corte final, después de esta escena, para poder esclarecer el conflicto de los personajes y ampliar la información, se colocó una escena de conversación entre Gamarra y un doctor que explica la situación médica de Julia. Esta escena originalmente estaba dos escenas después de la escena del análisis de sangre. A la vez no solo vemos y escuchamos al doctor sino que a través de insertos, vemos imágenes de Julia recibiendo medicinas en el hospital. Es así que queda de manera más clara la relación y el conflicto de estos personajes.

Otra de las cosas que sucedía a lo largo del visionado del primer corte es que las escenas no solamente se sentían largas por la manera en la que habían sido construidas sino por extensión de ellas en el guión. Por ejemplo, la escena 11 es la escena en la que Gamarra y Nancy se conocen tenía una extensión de dos páginas y media.

ESC. 11

INT. JUGUERÍA POLVOS AZULES - DÍA 2

Arranca la escena con un plano detalle de la mano de la dueña echando diferentes frutas, coloridas todas, a la licuadora y apretando el botón de máxima velocidad. Gamarra y Ramírez, toman un jugo de frutas y conversan acerca del operativo a Polvos Azules. La bulla de las licuadoras es tan fuerte que apenas se les escucha.

RAMÍREZ

(Tomando un sorbo del jugo) ¿Has visto?, ya tienen el XPro2, los gringos acaban de sacar el programa hace menos de una semana y estos pendejos ya lo tienen...

Suena el teléfono. Ramírez, incómodo, le hace una seña a Gamarra y se va a hablar más allá.

CLIENTE

¡Un pollo bandera!

Vemos a Carola, la asistenta, que sirve el sanguche de pollo y le echa keetchup y mayonesa a los lados cual si fueran los colores de la bandera peruana.

RAMÍREZ (V.O.)

Es lo último que te pido, quinientos, quinientos mangos. Es algo fijo hermano, el lunes, sin falta.

Nancy se sienta al lado de Gamarra. Ella trae unos jeans bien apretados y un polito corto, que hace ver su piercing en el ombligo. Gamarra la mira disimuladamente. La DUEÑA, 50, la recibe con una sonrisa.

NANCY

(A la Dueña) Sra. Concha, me da un jugo de fresa con leche, por fa.

DUEÑA

Ahorita hijita, que termine con el señor (Le indica a una JOVENCITA) Carolita, hazle un jugo a La Nancy.

Mientras espera, hay un silencio incómodo entre Nancy y Gamarra. Nancy lo mira de reojo.

NANCY

(Bajito) Eres policía, ¿no?

El se sorprende ante su atrevimiento y el haber quedado en ficha, pero deja escapar un amago de sonrisa.

GAMARRA

Los policías llevan uniforme.

NANCY

*Tú eres de los secretos pues... (Gamarra serio)
Por eso eres tan serio, ¿no? Pero no te preocupes no le digo a nadie.
(Pausa) Me llamo Nancy, para servirte.*

GAMARRA

(Finalmente sonrío) ¿Y tú, trabajas acá?

NANCY

(Sabe que sí) ¿Qué no me viste?, tengo un puesto de programas de computación. (Sigue con la coquetería)...cuando quieras comprar o que te instalen un programa me pasas la voz y te hago tu descuento.

Nancy le entrega una tarjeta de descuento. Gamarra lee en voz alta, Factory World. Nancy recibe su jugo. Gamarra mira los labios de Nancy pasarse por la cañita.

GAMARRA

Factory World

NANCY

¿Sabes inglés? (él asiente con cierta timidez) Con la tarjeta recibes un descuento del diez por ciento, pero si preguntas por Nancy... (le guiña el ojo) ...pueda que sea el veinte. (Mira su vaso de jugo y el de Gamarra) A ver quien acaba primero

Gamarra observa anonadado a Nancy tomarse su jugo a toda velocidad. Ella se toma hasta la última gota de su jugo haciendo pequeños ruidos con el sorbete. Gamarra mira los labios carnosos y viloáceos de Nancy como chupan la canita. Ésta voltea y ve el jugo de Gamarra completo.

NANCY

(Bromista) Te gané.

Gamarra mira disimuladamente como los dedos de Nancy se esfuerzan por entrar en su diminuto bolsillo. Por fin, logra sacar unas moneditas y las coloca en la mesa.

NANCY

(A la Sra. Concha) Ya no le debo nada, Señor.

DUEÑA

Ya mamita, gracias.

Nancy hace un saludo militar y se va. Gamarra la ve alejarse unos segundos -no hay duda que la chiquilla lo ha impresionado.

GAMARRA

Nancy (ella regresa unos pasos) cuida tus cosas, mañana va a haber un operativo.

Nancy se va preocupada. Ramírez se le queda mirando a Gamarra en tono de divertida reprobación. Gamarra voltea y toma su jugo.

En el corte final, la escena se partió a la mitad. También para poder dar la idea, a través de la elipsis que la conversación entre Gamarra y Nancy podría haber sido mucho más larga y por ende se sobre entendía que había entre ellos una conexión mayor. De esta manera se justificaba que Gamarra le de el “soplo” acerca del operativo del día siguiente.

La idea de hacer una re-estructuración mayor en base a unidades dramáticas y al análisis cruzado no era en ese momento, después del primer corte, una opinión que el director y productor compartieran. Ambos sabían que faltaba trabajo, pero ninguno de

ellos sabía muy bien cuanto ni como. Después de casi tres horas y media de película, lo que habíamos visto no era muy convincente ni conmovedor. Definitivamente no era la obra que todos esperaban, por la que habían dedicado unos cuantos años de sus vidas teniendo en cuenta la escritura del guión, la búsqueda de financiamiento y el tiempo del montaje. Como editor sentía la responsabilidad de sacar de este material, producto de este tiempo y trabajo, la mejor película posible.

Es un proceso normal y necesario hacer visionajes con espectadores. No se hacen con espectadores comunes y corrientes, se convoca a gente que por lo general esta ligada al cine, con más experiencia y que sea capaz de ver un armado que este incompleto (con saltos de sonido, sin música, sin corrección de color, etc.). Se busca gente que por lo general no esta ligada al proyecto de manera que la impresión que puedan tener al ver el corte, sea lo más honesta posible. En un ambiente como el de cine peruano, conseguir gente de ese perfil es difícil o limitado. Después de la función por lo general se les pregunta su opinión en general y luego acerca de temas específicos. Es una discusión dirigida y preparada. Estos visionajes son muy útiles para identificar problemas reales que a veces, en el proceso de montaje son minimizados como percepciones u opiniones personales por algunos directores.

En estos visionajes se señalaron varios problemas, el principal siendo que había una falta de claridad acerca de la historia o historias, estas no se llegaban a comprender. Había una gran cantidad de información que no estaba del todo dosificada.

Esto ocurría tanto en las principales líneas narrativas como en las secundarias. Ya he comentado el ejemplo de Gamarra y Julia y las soluciones que se dieron. Situaciones similares se daban con la historia de Narciso, el jefe de la barra. Originalmente, en el guión, los miembros de la barra tenían más diálogos y participación en las escenas con Narciso.

Por ejemplo en la escena 13 y en la escena 43 del guión, la participación y el desarrollo de personajes como Petete, Rueditas o Pantro es gran parte de la escena.

ESC. 13

INT. CUBIL – DÍA 2

Vemos el **CUBIL**, lugar de reunión de la barra. Hay pinturas (ver CD Chatín

referencias) de Lolo Fernández, trofeos, banderolas, todas las paredes pegadas con posters y fotos de equipos de la “U” de diferentes épocas, fotos del grupo de amigos en diferentes tribunas, estadios, carreteras y lugares del Perú. Periódicos, revistas deportivas y comics regados por todos lados.

Narciso recoge una bolsa que la gente de la barra le ha preparado a Cocoliche. Están todos: Foncho, El Chino Cuy, Cejas, Rueditas, Pantro, Cejas, Fosforito, el Zorro. Hay comida, trago, algo de ropa: Una casaca, medias gruesas, mitones.

CHULLO

(Mientras mete unos mitones a la bolsa) En las noches hace un frío de mierda

CHINO CUY

¡Este cochinado debe cachar con medias!

FOSFORITO

(Agrega jodiendo) Sí, no se las quita.

PANTRO

(Explicándole) Fosforito pa' poder cachar legalmente tienes que tener más de 16 años y pesar más de 30 kilos, y tú ni con arena en los bolsillos...

La discusión continúa mientras RUEDITAS se acerca y le da un libro a Narciso.

RUEDITAS

Para que lea algo bueno.

PANTRO

Yo como Rueditas también quiero aportar en lo que se refiere al mundo editorial (todos silban) o sea a los libros y a las revistas ignorantes de mierda.

Yo, personalmente te digo, mis mejores pajas me las he hecho con Daisy Fuentes, páginas de la 27 a la 34. Yo sé que sobre gustos y colores, bla, bla, pero esta flaca lograr activar mi imaginación. Y una buena paja es 10% transpiración y (se toca la cabeza) 90% imaginación.

Narciso ya va saliendo, Foncho le entrega un pomo de mermelada.

FONCHO

Dile que le manda la Vicky. (Narciso lo mira como acusándolo) Oe está enterita. (Acepta) La probé para ver como estaba, dile que lo quiero como mierda. Dale esta foto.

NARCISO sonríe, coge la foto, la bolsa y sale. La gente canta “Cocoliche pronto va a volver, a volver al Cubil”

ESC. 43

INT. CUBIL – NOCHE 5

Chino Cuy está cosiendo el bombo. Cejas y Rueditas están jugando ajedrez. Petete está terminando de hacer la tarea del colegio. Chullo y Pantro viendo una película de acción en un televisor viejo que se para desconectando del DVD. Narciso contando el dinero con Foncho. El Zorro termina de colgar una banderola. Todos escuchan a Foncho.

FONCHO

Putá empezaron a llover piedras como mierda, pow, pow, parecía la final del 2001 en el estadio de los cagones... ¿se acuerdan?

PANTRO

Macetas nos tiraban de los edificios

CHULLO

Macetas, agua hirviendo nos tiraban las tías

PANTRO

Y ya saben tirarle agua a este es como la kriptonita a superman (Risas)

CHINO CUY

Oe verdad que a Rueditas le quisieron quitar su silla de ruedas... (en joda) dicen que los huelguistas no querían ninguna unidad de transporte. (Risas).

PETETE

O Rueditas, ¿Quién escribió la Casa verde?

RUEDITAS

(Mueve la cabeza como reprobándolo) Vargas Llosa

PETETE

¿Y de que trata?

RUEDITAS

Es la historia de un burdel. (Mueve la reina) Jaque mate.

PETETE

(Se queja engréido como niño molesto) Ya pes Rueditas es mi tarea de literatura...

RUEDITAS

Es la historia de un hombre que construyó un burdel en las afueras de Piura, lo llamaron "La casa verde", se volvió muy popular pero una noche el cura del pueblo mando quemarla.

TODOS

Nooo...

PANTRO

Gente de mierda

RUEDITAS

Anos después la hija del que fundó la Casa Verde, que se llamaba La Chunga, reconstruyó el local y lo bautizó con el mismo nombre...

CHINO CUY

Lo que se dice: Un negocio familiar.

Petete lo mira a Rueditas sin saber si creerle. A un lado Narciso y Foncho terminan de contar.

PETETE

(Preocupado) Me van a jalar

FONCHO

Y aquí la increíble suma de quinientos ochenta y cuatro soles. Ya hay un billete para mover lo de Cocoliche. ¿Tú cuanto tienes?

NARCISO

(Terminando de contar) Trescientos soles con treinta y cinco centavos. (Se dan la mano y se abrazan como Los LOS HUSARES) Gracias hermano.

PANTRO

¿Y el pata? ¿Sigue en coma?

Narciso hace un gesto que indica que sí. Pareciera que la culpa se le viene encima.

NARCISO

Para que lo mande a Cocoliche...

CHINO CUY

¿Que ibas a hacer hermano?, prohibirle que vaya a los partidos, que no pare con nosotros... es su barrio, su gente, ¿es lo que somos, no?

PANTRO

Cada uno solo alla afuera no somos ni mierda. Míralo a este feazo, (A fosforito) ¿tú crees que alguien le va a dar chamba con esa cara? ¿Y al Chino Cuy que ya dos veces lo han guardado? Y a este ignorante que ni sabe quien escribió la casa verde, puta madre no seremos Vargas Llosa pero podemos ser La Chunga

Narciso pensativo.

A pesar de que estos diálogos ayudaban a perfilar los personajes y definirlos, a través de los temas de los que hablaban y de sus idiosincrasias, estos diálogos no ayudaban a que la historia avance. Por el contrario hacían que las escenas se entramparan.

En el primer armado, dada la puesta en escena y el uso del lenguaje, todo mantenía el mismo peso dramático. Sucedían muchas cosas y muchas de ellas se contaban a través de detalles que no habían sido registrados adecuadamente para tener la relevancia necesaria a nivel argumental. Un ejemplo de esto es los sobres con dinero que Félix enviaba a las víctimas del accidente. Estas escenas por lo general estaban cubiertas en planos generales, no había detalles de qué es lo que el personaje metía en el sobre.

En cuanto a los personajes, había un exceso de diálogos y también registros distintos. David Mamet en su ensayo “*On Directing film*” habla acerca de la actuación y la *performance* de los actores en el cine. Dice que esta debe estar desprovista de toda inflexión y solo debe referirse a la acción física de la manera más natural posible. Mientras más énfasis o subtexto le den a sus acciones, menos creíbles serán y el artilugio estará más presente para el espectador.

Mientras que Lucho Cáceres y Giovanni Ciccía parecían más cercanos hacia lo realista, Cindy Díaz (contraparte de esa historia) parecía tener un registro más emocional y ser consciente de la cámara. Lo mismo sucedía con los personajes de Narciso, interpretado por Sebastián Monteghirfo y el de Julia interpretado por Jimena Lindo. “Cuanto más trate el actor de que cada acción física lleve el significado de la ‘escena’ o de la ‘obra’, más esta arruinando tu película.” (Mamet, 1991, p.68)

En mi opinión habían problemas de las interpretaciones que eran generados desde el guión por la incongruencia de diversas acciones. Los barristas eran retratados como chicos muy nobles. No es que no crea capaz de que puedan ser así, sin embargo no parece ser lo común en esos grupos. Además de esto, el casting de ciertos personajes también saltaba a la vista ya que no parecían acomodarse al perfil. Giovanni pasó un proceso de caracterización, se bronceó para oscurecer la piel y se le tiñó el pelo, pero el junto con Jimena, no parecían ser el policía y la profesora de clase media que interpretaban. Narciso era el líder de una barra brava pero su aspecto físico no parece ser el de alguien fogueado en las trincheras de los estadios. En cambio Félix, interpretado por Ismael Contreras funcionó muy bien en ambos niveles en cuanto a su

aparición y a su actuación. Habían aciertos y desaciertos con los cuales había que trabajar.

Más allá de estos problemas, lo que se veía en el primer corte era que había que hacer un trabajo extensivo para poder perfilar las actuaciones y poder hacer la historia no solo más verosímil sino que se pudiera entender mejor. Walter Murch nos habla acerca del rol y la responsabilidad del editor.

Un editor es muy parecido a un actor en una película. Uno es el actor del actor, ya que su responsabilidad es tomar los momentos más interesantes de todas las actuaciones y encontrar formas de hacer que se mantengan unidos de una manera que mejore y aclare todo aún más. (Parsi,1999)

Un editor puede ayudar a perfilar la performance de un actor sin duda. El editor tiene que lidiar objetivamente con cada personaje, con cada línea de diálogo, expresión y movimiento. Puede hacer que crezca la tensión, entre dos personajes creando silencios entre sus respuestas, crear relaciones a través de miradas y suprimir o cambiar de sitio frases para ayudar a darle un nuevo sentido a favor de que la historia pueda avanzar y el personaje pueda ser comprendido.

Este tipo de acercamiento se da sobre todo en las escenas de diálogos. Cuando hablamos de escenas de diálogos al editar usualmente hay cuatro puntos a tener en cuenta.

- 1- Condensación o síntesis en el sentido de tratar de reducir el diálogo, eliminar pausas, eliminar inflexiones, eliminar diálogos en la medida en que ayuda a avanzar mejor la película.
- 2- Economía que implica analizar que tan necesario es el uso de los diálogos en pantalla. Limitar el uso de los cortes en función quien esta hablando y a la vez la utilización de diversos planos para estos.
- 3- Claridad es una de los puntos neurálgicos de la edición de diálogos. Lo que están diciendo debe quedar claro en todos los niveles. Debe quedar claro tanto el texto como el subtexto
- 4- Estructura. Tener en cuenta la estructura aristotélica al interior de la escena de diálogo y al interior de la conversación misma.

Estos cuatro puntos nos ayudan a perfilar las performances de los actores no solo en las escenas de diálogos sino a la vez a ayudar a que la película avance y se entienda mejor.

Después de los visionajes quedo claro que los problemas que se habían identificado durante el proceso del primer corte, no eran solo una opinión personal, sino una realidad que habría que trabajar para hacer que la película funcione y se entienda.

El segundo Corte.

Hablar del segundo corte es hablar en realidad de un proceso en el que hay muchos cortes, cambios y pruebas y lo que se busca es llegar a un corte final.

Para muchos editores el trabajo de edición empieza realmente acá. Se trata no solo de hacer los ajustes necesarios al interior de cada escena, sino de encontrar la estructura adecuada a la historia, el orden adecuado entre ellas. Se intenta potenciar lo bueno y sacar lo malo.

Siempre, en mi experiencia, ha habido una labor de re-estructuración, en todos los trabajos de ficción, tanto para cine como para tv y es a la vez una labor de análisis y colaboración. En este caso la labor y la incidencia de los cambios sería determinante para el resultado final.

*** Y ahora qué hacemos? ***

Las relaciones interpersonales en una sala de edición pueden ser tensas. Es un sitio donde muchas veces uno se choca con una verdad que esta en el material y en la manera que ha sido armada que es ineludible. Su punto más álgido fue este momento en el que la película que teníamos al frente, estaba llena de problemas para lograr comprenderla y era demasiado larga.

Ante las observaciones y críticas recibidas en los visionajes del primer corte, comenzó a asomar la impaciencia y el temor. Se comenzó a trabajar sobre la idea de que era un problema de tiempo y ajustes. Si se lograba hacer que la película quedara en

tiempo, entonces funcionaría. Las modificaciones que se planteaban respondían únicamente a esos criterios. Se había puesto un límite de duración de dos horas y había que intentar hacer más clara la historia. Estas dos indicaciones se sentían contradictorias, ya que requería tiempo establecer las relaciones y los nexos tan intensos que supuestamente había entre los personajes de la película. Estas modificaciones mantenían la estructura lineal y básicamente consistía en sacar escenas por completo. Al retirar por completo escenas e información, si bien se podía llegar al tiempo, se terminaba haciendo más confusa la línea argumental.

No se logró bajar la duración hasta más allá de las 2 horas 20. Y es que los cambios propuestos, no eran en esencia cambios estructurales sino ajuste o eliminaciones de escenas que finalmente no ayudaban a ninguno de los dos objetivos principales. Habíamos llegado a un punto muerto.

Usualmente es este momento, por el cuál atraviesa todo proceso de montaje en el que he participado, que pido un tiempo a solas con el material y propongo cambios a lo largo de la película. Todo esto, teniendo como base el trabajo previo de familiarización y análisis del material. Por desgracia el director no quería dejarme con el material a solas.

De muchas maneras, el editor de la película realiza el mismo papel para con el director que el editor del textos lo hace con el escritor, para animarlo en ciertos cursos de acción, aconsejarlo contra otros, para discutir si se debe incluir algún material específico en el trabajo terminado o si el nuevo material necesita tener agregados. Al final del día, sin embargo, es el escritor quien entonces se va y reúne las palabras. (Murch, 1995, p.26)

El estar a solas con el material es una parte importante de mi proceso como editor. Eso significa que por el tiempo que pida, esta vez fueron dos semanas, vuelvo a revisar todo el material, anotaciones de las conversaciones con el director, anotaciones que hayan salido de los comentarios de las personas presentes en los visionajes y reviso todos los cortes que se han hecho hasta el momento. La idea es intentar centrarse en lo que se ha obtenido hasta este punto, cómo se puede transformar para que la película sea mejor y dejar de lado las ideas o presuposiciones que se tienen hasta el momento del

material. Teniendo en cuenta estas anotaciones, lo que hago en este tiempo a solas es probar diferentes opciones en el programa de edición. Propongo alternativas de corte tanto al interior de cada escena como en el orden de estas en el film y luego se las muestro a los directores. .

No tengo una respuesta clara a el por qué el director no permitía este tiempo. Si bien habíamos llegado a un acuerdo de que estaría una semana a solas con el material, sus acciones lo que hicieron fue interferir con este proceso y podía notar en él cierta inseguridad y falta de confianza.

Durante los primeros días de este tiempo, el director llegaba a la sala de montaje pidiendo hacer cambios puntuales a diferentes escenas. Pidió hacer reducciones de algunas escenas, alterar el orden de 2 o 3 escenas más en el armado y exportar estos armados como nuevos cortes. Los procesos que se tienen que hacer para exportar un archivo que contenga la película, tomaban tiempo, horas y al estar exportando estos archivos la plataforma solo puede hacer esa tarea. Por lo tanto el pedir que hiciera estos cambios y exportar imposibilitaba que pudiera hacer el trabajo que había propuesto en el programa de edición.

A pesar que todo esto se conversó y se llegó a un acuerdo con producción de dejarme un tiempo a solas, el director decidió hablar por su cuenta con el productor para que seguir la línea de trabajo que él proponía. Los directores a veces son muy temerosos o recelosos de que otra persona manipule el material de su película ya que sienten que pierden el control de ella. A la vez hay directores a los cuales a veces no basta con explicarles lo que se necesita hacer, es mejor mostrarles los cambios ya hechos para que los entiendan y de ahí los acepten o los rechacen. También hay que darles la seguridad de que siempre se puede volver a los cortes anteriores con las propuestas que habíamos trabajado. Desgraciadamente sentía que las propuestas del director no atacaban el problema principal del largometraje que pasaba por hacer una re-estructuración completa.

Pero en una película, el editor tiene también la responsabilidad por congregar las imágenes (es decir, las "palabras") en un cierto orden y con un cierto ritmo. Y aquí toma el papel del director para ofrecer consejo y asemejarse en mucho al

momento donde el director habría aconsejado a un actor que interpreta un papel. Parece que la relación entre editor/director oscila de un lado a otro durante el curso del proyecto, en una ecuación donde el numerador se vuelve denominador y viceversa. (Murch, 1995, p.26)

Es por eso que cuando el productor me informa que después de haber hablado con el director, se ha tomado la decisión de dejar de lado mi propuesta de trabajar solo por una semana para proponer un corte, yo insisto en que por favor me deje el tiempo que he pedido. La única forma de convencerlo fue diciendo “si no funciona o no les gusta lo que les propongo, no me paguen esa semana de trabajo”. Es entonces que aceptan darme no la semana que había pedido, sino unos 5 días

Siguiendo la intuición

Mi proceso de edición es intuitivo. Hago lo que me parece que es honesto. Lo que siento con claridad y que sé que funciona. Y esto lo dicen muchos editores. Dede Allen solía decirme que hay que cortar con las tripas. (Apple 2004).

Creo que cuando se habla de intuición en la edición o de cortar con las tripas, como cuando Craig Mckay³ cita a Dede Allen líneas arriba, se refieren a una especie de instinto condicionado. De la misma manera que un atleta al estar entrenado reacciona ante diferentes situaciones y obstáculos de manera intuitiva en una carrera o competencia.

Después de haber trabajado y de ver muchas veces el primer corte solo había dos cosas que tenía claras. Una de las impresiones que habíamos recogido en los diversos visionados es que a la gran mayoría les parecía una película lenta y que la acción o algún evento que les pudiera llamar la atención demoraba mucho en llegar. Es por eso que pensé que lo mejor era empezar con algo que sorprendiera al espectador y que de frente presentara cada uno de los personajes.

³ Craig Mckay es un reconocido editor de largometrajes. Entre sus trabajos destacan El silencio de los inocentes y Philadelphia. Fue asistente de edición Dede Allen, otra reconocida editora que trabajó en clásicos como Bonnie and Clyde (1967) y Dog Day Afternoon.

Esta era una película coral, que consistía en 3 historias que en un momento determinado se juntaban. El momento en el que se juntan las historias era en el último cuarto del guión y más allá de la segunda hora del primer corte. Esto para mi, como espectador no tenía mucho sentido ya que se creaba una expectativa que no se veía colmada una vez que se producía el encuentro. Una vez que las historias se juntaban, la resolución de estas, se daba de manera bien apresurada.

Sentía la necesidad de empezar con algo que pudiera enganchar al espectador, que lo tome de la solapa, lo jale y no lo suelte por un buen tiempo. Que sorprenda, que remeza, que despierte su interés y atención para todo lo que viene.

Esto significaba empezar con una escena que no estuvo contemplada en el guión y que se construyó durante el mismo rodaje; la persecución entre los personajes de Gamarra, Ramírez y Narciso. Era una escena que estaba lograda. Tenía fuerza, se presentaba claramente a los personajes en medio de una situación. Se daba información acerca de un conflicto: “Mi plata carajo! Dónde esta mi plata?” es lo primero que se escucha decir en la película a Giovanni. Una frase podía reconocer y con la cuál se podía identificar cualquiera (sobre todo en nuestro país tan acostumbrados a los robos y a la corrupción). Una vez que estos personajes atrapaban a Narciso, se dirigían al sitio donde estaba Félix, falsificando dólares y es ahí, en ese punto dónde las 3 historias realmente confluyen. La amenaza a Pascal por parte de Ramírez cuando le pone la pistola en la boca era una manera de dejar un final abierto en suspenso para enganchar al espectador y recién ahí comenzar a contar la historia.

La escena funcionaba para presentar a los personajes principales. Era el momento en que las historias se cruzaban. Todo aquello que viniera después sería de alguna forma una explicación de cómo se llegó a esa situación. Era una formula que había visto antes funcionar en un director en particular, JJ Abrahams. En shows de TV como *Alias* y en su primer largometraje, *Misión Imposible 3*, utiliza este artilugio que sentí que era una buena forma de empezar y que podía ayudar a plantear una solución.

La segunda cosa que tenía clara iba por el lado del personaje de Gamarra, su relación con Nancy y su esposa Julia. El personaje de Gamarra interpretado por Giovanni Ciccía tenía dos escenas intimas con cada uno de estos personajes por

separado. La primera con Julia, una escena en la que al final no llegaban a tener sexo y en la cuál le recriminaba a él que no se acercara a ella. La segunda era una escena de sexo con Nancy después de haber ayudado a recaudar dinero para el tratamiento de su esposa.

Las dos escenas por separado no funcionaban. Las actuaciones, los diálogos, la progresión no era convincente ni homogénea en ambas. Eran momentos intensos de estos personajes, pero por la forma en la que estaba registrada todo se sentía muy mecánico, muy falso. Para el personaje de Gamarra era un momento muy importante, primero rechazaba a su esposa y luego caía en la tentación con Nancy. Esta acción supuestamente traería consecuencias.

Por qué Gamarra rechazaría a su esposa en una situación así? En realidad durante toda la historia hemos visto al personaje de Gamarra resistir los embates de Nancy y ser siempre apoyo de su esposa Julia. Lo que se me vino a la cabeza, viendo estas dos escenas era que deberían ir juntas, entrecortadas y así poder darle la intensidad y dramatismo que se buscaba. A la vez ayudaría a dar la sensación de que la acción del personaje de Gamarra cobra mayor relevancia. También sentía que era más lógica la idea de que rechazara a Julia porque, en imágenes, vemos como ya le había sido infiel a su esposa. Esto le añadía mayor dimensión y profundidad no solo al personaje, sino a la narrativa y estaba en sintonía con lo que la dramaturgia buscaba.

Y es así que en base a estas dos ideas que fui de alguna manera tejiendo y reordenando el material, tratando de mantener el espíritu de la historia. Pero teniendo en cuenta que la narrativa tenía que ser recompuesta en su totalidad si quería llegar al tiempo indicado y hacer que la historia se comprendiera y sintiera con la misma intensidad que las escenas que ya tenía modificadas

El tiempo, el tiempo el bendito tiempo.

Uno como editor esta manejando siempre tiempo. Desde el momento en el que recibe el material le dan una fecha, uno entra a la sala de montaje y tiene que salir a determinada hora. A la vez uno esta teniendo en cuenta el tiempo técnico de la obra, la duración en minutos y el tiempo que abarca el relato de ficción, horas, días meses.

El manejo del tiempo es propio a cada producción. Cada película tiene sus propios tiempos, tanto técnicos como tiempo de trabajo, como el tiempo en el que sucede la ficción. Por lo tanto la experiencia temporal es distinta en cada film. Cada producción tiene distintas maneras de demarcar sus tiempos de trabajo. Ya sea porque están queriendo llegar al *deadline* de algún concurso o festival o por los pocos recursos que se tienen que hacen que el tiempo sea corto o porque comercialmente ya tienen una fecha de estreno. En este caso la presión del tiempo de trabajo se debía a una cuestión de presupuesto.

Creo que siempre hay una cuota de re-estructuración en los largometrajes que es necesaria para ajustar y solucionar problemas que pueden venir desde el guión o de la realización. Por lo general en esta etapa como editor, tengo claro cuales son los problemas, qué es lo que se necesita hacer y cuales son los pasos a seguir. Quizás la diferencia más grande en esta producción era que a pesar de aún no tener la claridad acerca de qué pasos seguir, si sabía que el trabajo que había que hacer en esta película era mucho mayor que al de cualquier otro largometraje al que me había enfrentado

Desde el momento en el que solicite un tiempo para estar con el material me vi sometido a mucha presión. Tenía dos semanas para poder hacer una re-estructuración total de la película que es lo que sentía que necesitaba. De esta re-estructuración, lo único que tenía claro eran estas dos ideas inspiradas, una en el trabajo de JJ Abrahams y la segunda que se generó de la pregunta de cómo hacer que estos dos momentos funcionen. La respuesta fue hacer que esos momentos sean uno solo. De esta manera, las escenas intercortadas adquirirían un dimensión y un peso relevante.

Es así que poco a poco comienzo a sentir como este estilo de saltar en el tiempo, entrecruzar en base a las sensaciones de los personajes comienza a tomar fuerza dentro del argumento mismo ya que lo potencia y ayuda a esclarecer diversas relaciones que antes, de la forma lineal, no se entendían del todo. Es decir, el código lingüístico que usaba ayudaba a que se sintiera que el conjunto de sucesos se desarrollaba con mayor naturalidad.

Sin quererlo estaba aplicando lo que Bordwell (1996) llamó la narración paramétrica. “El estilo filmico puede organizarse y enfatizarse hasta un grado que lo

convierte, al menos, en tan importante como las pautas del argumento”. (p.275) Es un modo narrativo centrado en el estilo mismo y es una expresión práctica del modo de entender el medio cinematográfico. Trata de amplificar o reforzar la comunicación sin necesariamente recurrir a la historia.

En el caso del evangelio de la carne, al ir probando como se entrecortaban estas escenas mezclando los tiempos, descubrí como la forma comenzaba a tener tanto peso como el argumento. A diferencia de los ejemplos de films que da Bordwell en el que los argumentos son poco claros, críticos o mínimos, en este caso estaba tratando con un argumento que venía de una estructura clásica que era ambicioso por tratarse de una película coral y que tenía problemas de claridad en la información.

Este esquema narrativo requiere a la vez que el espectador entre en el juego y sea un espectador que participe activamente, ya que la narración lo que hace es mostrar los hechos que visibilizan el estilo en forma constante como parte del lenguaje. Si el espectador logra entrar en este juego es posible que acepte todas las licencias argumentales, temporales y visuales que requiera la historia. En el caso del evangelio, estaba apostando a que acepte incluso el quiebre de toda lógica narrativa o verosimilitud ya que se asume que el film esta mostrando un punto de vista simbólico y no la realidad. Esta forma de narración se volvía entonces una solución a algunos problemas que habíamos detectado en los visionajes.

En este punto se comenzaron a juntar las presiones de producción que no estaba seguro de que la película se pudiera “salvar”. A su vez, dirección estaba reacio a dejarme solo con el material. Estas presiones fueron constantes llamadas y largas e intensas discusiones en la sala de montaje entre acerca de la posibilidad de no trabajar más en el film y dejarlo en el estado en el que se encontraba.

No fue fácil manejar esas presiones, había un constante cuestionamiento de mi competencia como editor y a lo que el material podía ofrecer de verdad. A su vez, estos dos “hallazgos” que hice acerca del principio y la escena de sexo no los había compartido aún. Eran ideas o chispazos que aún no estaban articulados con el resto de la película.

Cada película tiene un lenguaje particular que se va haciendo y/o descifrando. Ninguna película creo que tiene un lenguaje igual a otro. Incluso entre las obras de mismos directores, se encuentran cosas o momentos en común, pero no contienen exactamente el mismo lenguaje audiovisual. Esto es algo que se va desarrollando, por eso se dice que cada película desarrolla su propio lenguaje. En este caso, las dos ideas eran bien disímiles entre sí. Creo que había resuelto algunos problemas con ellas en cuanto al inicio, a establecer el conflicto y en cuanto a un momento fuerte de una de las historias. Sin embargo, la pregunta que persistía era como articular todo esto? Una película siempre venía a mi mente en medio de todo esto era *The Limey*

The Limey es una película de Steven Soderbergh de 1999. Cuenta la historia de Wilson, interpretado por Terence Stamp, que busca dar con los responsables de la muerte de su hija. Es una historia de cine negro policial que se cuenta en base a flashbacks y saltos de tiempo. En la película utilizan una serie de técnicas de montaje poco ortodoxas para saltar en el tiempo y fragmentarlo. El discontinuo siempre está presente, no solo entre escena y escena sino al interior de cada una de ellas. Por ejemplo, además de *jumpcuts*⁴, en una escena de conversación vemos imágenes que cronológicamente suceden antes o después de los diálogos que se van escuchando y cuando volvemos al tiempo cero, se hace para dar énfasis a una frase o ver la reacción de un personaje o detalle. Una de las cosas que más me sorprendió de esta técnica es lo claro que se hacían las emociones y las relaciones del personaje principal.

Al hacer el análisis de esta película me di cuenta que no se podía hablar de escenas en el término convencional. Al hacer esta fragmentación del tiempo no importaba tampoco si se repetían escenas, planos, tomas, incluso si escuchábamos el mismo audio en algunos momentos. La división está hecha en base a secuencias dramáticas, escenas o conjuntos de escenas que tienen un factor en común y a la vez tienen una estructura interna.

Esta era una fragmentación que originalmente venía desde el guión y que Soderbergh llevó al límite en su puesta en escena y probablemente se potencializó aún más en edición. La diferencia es que la película que yo tenía en mis manos, había sido

⁴ El jumpcut es un efecto de salto que se produce en el montaje al cortar al interior de un plano o cortar sobre un mismo eje óptico

pensada para ser contada de manera completamente lineal. Inclinar me hacia una línea narrativa similar, era una apuesta para la cuál tendría que revisar nuevamente el material a ver si es era posible de hacer.

Pasé dos días revisando material, haciendo anotaciones y re-analizando el material en función de la historia y las posibilidades de una narrativa discontinua. Dirección por su lado, había estado trabajando en paralelo y creía haber encontrado una estructura que haría la película más clara y que estuviera en tiempo.

Se deicidio interrumpir el tiempo que había pedido a favor de trabajar la propuesta de dirección. Por desgracia los cambios propuestos no eran muy grandes. Estos se terminaron de hacer en un día. Al final de esto, la película no había cambiado nada y seguía durando más de dos horas. Y es que el trabajo y los cambios que venían desde dirección no eran cambios estructurales reales, eran tan solo ajustes basados en un corte bien apegado a la linealidad del guión.

Al ver que los cambios de dirección no funcionaban, producción intentó también proponer algunas cosas para el corte. Todos los cambios involucraban como he mencionado anteriormente solo sacar escenas por completo o sacar momentos enteros. Me vi en la necesidad de reiterar mi pedido al productor y director. Si bien pude convencer al productor de dejarme trabajar a solas un tiempo, el tiempo que originalmente había pedido se había acortado. Contaba con aproximadamente una semana menos.

* Las semanas dentro del proceso de montaje por lo general son de 5 días. A diferencia del rodaje en el que las semanas son de 6 días, en edición son de 5. El hecho de ser solo una persona la que opera una máquina y al ser un proceso mucho más largo que un rodaje hace que esto sea necesario. Después de la octava hora de estar constantemente operando una máquina (como lo hace un editor hoy en día frente a una computadora) la productividad baja mucho ya que es extenuante. Eso sin contar el proceso mental por el que constantemente se esta pasando. Tomando decisiones, evaluando, analizando. Es importante, para el proceso de pensamiento que involucra la instancia de la edición en un largometraje, poder descansar o mantener un paso y un ritmo de trabajo. Esto no es una carrera de 100 metros, es una maratón.

En el evangelio de la carne, ante la presión y el trabajo, terminé teniendo semanas de 7 días y de por lo menos 12 horas.



SUSTENTACION

La re-estructuración.

Basado en la intuición, en el análisis del material y en las referencias que tenía es que comencé un trabajo que implicaba re-armar en casi su totalidad toda la película. No solo en términos estructurales sino también en términos narrativos, en la forma que estaba contada, también en términos al interior de cada escena. Había que desarmar y re-armar cada escena en función de una propuesta que apostaba por una narrativa que no había sido considerada al momento de la realización. A la vez, había que dejar cosas de lado para poder hacerla más comprensible y que se ajustara el tiempo.

Es más fácil sacar que poner cosas y en este caso es mejor comenzar a sacar todo aquello que no vaya a ir. Habían algunas líneas narrativas y personajes que no funcionaban bien al interior de la dramaturgia, por más que fueran momentos logrados. Este exceso de información en historias que de por si eran bien entreveradas no ayudaba a una mejor comprensión de la línea argumental principal.

Se comenzó a sacar todo aquello que no hiciera avanzar la historia. En ese sentido personajes provenientes de la barra como Rueditas o Pantro tuvieron una presencia mucho menor. El personaje de Rueditas fue borrado casi en su totalidad. Aún se les podía ver a ambos en las diversas escenas pero ya no tenían el protagonismo de antes. Y es que las intervenciones de estos personajes en las escenas eran más que nada para contar anécdotas o chistes. De la misma forma, la escena del personaje de Delia y sus hijos siendo hostigados por los deudos del accidente del que Félix fue responsable, se suprimió por completo. Hubieron un par de escenas de Félix hablando con Pascal en diversas locaciones que eran redundantes acerca de su compromiso a la hermandad y como es que pronto iba a dejar el trabajo de falsificador.

Todas estas escenas, personajes y secuencias, complejizaban la información necesaria para entender la historia principal y además sentía que entrampaban el relato.

La sensación de estancamiento en el primer armado era algo que intentaba suprimir por completo. De ahí también la idea de empezar con una persecución

Y es que en la película en general, lo que vemos son los momentos que preceden a la caída de cada uno de estos personajes. Los eventos y causalidades (tanto internas, como externas) que llevan a este punto a cada uno de los personajes, son bien complejas.

El personaje de Félix es alguien que busca redención y perdón por un evento traumático que no estaba del todo claro a lo largo de la historia. A veces no es importante que se entienda todo, la historia hasta cierto punto jugaba a hacer crecer la tensión hasta descubrir esto, pero la progresión, las pistas de esta historia, no estaban bien logradas (el ejemplo previamente mencionado del detalle del dinero y los sobres) y se sentía que al final la revelación del personaje en el retiro, era tan solo un momento de exposición más y no una parte importante de la liberación y redención del personaje.

El personaje de Gamarra, busca que su esposa este sana y busca dinero para costear su tratamiento. Es el único personaje cuyo accionar principal no ha ocasionado la tragedia de otro o de la persona que busca salvar a diferencia de Narciso y Félix. Es un policía que necesita dinero para poder pagar los diversos análisis que su esposa necesita y poder dar con un diagnóstico y tratamiento adecuado para su rara enfermedad.

Narciso buscar salvar a su hermano de la cárcel. Y para esto, al igual que todos los personajes busca dinero. De la misma forma que el personaje de Félix es responsable del dolor de quienes quiere ayudar, Narciso es el líder la barra que detonó un altercado con la barra rival del club Alianza Lima que resulto en la muerte de un civil y con su hermano acusado de homicidio. Narciso se siente responsable de este hecho.

Alrededor de estos eventos que de por si ya son complejos, habían otras historias, breves y a veces no tan bien logradas en términos de guión y de puesta en escena. Estas historias y estos personajes fueron los primeros en irse. También había líneas narrativas que se prolongaban, se abrían nuevas interrogantes, habían distintos

hechos pero estos no llegaban a ninguna conclusión y se noto que si se suprimían no afectarían el resultado o los matices de la historia. Por ejemplo cuando los tres personajes principales se juntan, originalmente se quedaban unos días falsificando y cambiando dinero. Pero nuevamente, todo esto era muy extenso, ni los personajes ni las relaciones se desarrollaban y no hacía nada más que prolongar el relato.

Influencias y homenajes.

Además de las dos películas que he mencionado, también revisé y fui influenciado consciente e inconscientemente por otras obras de características similares. La referencia latinoamericana principal y la más obvia era *Amores Perros* que también tiene un manejo del tiempo particular. *Los Amantes del círculo polar* es otra que con los saltos en el tiempo, logra a través de estos contar una historia de relaciones y emociones complejas. Dentro del cine peruano estaba *Caídos del cielo* y *Ojos que no ven*, ambas historias corales que se van entrecruzando. Del cine de Estados Unidos además de los previamente mencionados, me centré en *Magnolia* y *Shortcuts*, ambos viajes emocionales muy intensos en los que la tensión y la progresión esta muy bien manejada y desarrollada por ambos directores.

Las películas antes mencionadas, al igual que *El Evangelio de la Carne*, comparten características en cuanto su forma narrativa. Son las que Bordwell llama *network narratives*. Esta forma narrativa contiene varios protagonistas que tienen el mismo peso dramático y cuyas líneas argumentales se van cruzando. En ellas, la casualidad y la suerte hacen que sus historias se entrecrucen y desarrollen en paralelo.

Los protagonistas pueden tener alguna relación o ser completamente ajenos y extraños entre si. Ellos habitan el mismo espacio-tiempo y sus acciones tienen repercusión en la vida e historia de los otros personajes. Usualmente hay un evento que los reúne. En el guión original este era el partido del clásico entre los dos clubes de fútbol más grandes del Perú, pero después de la re-estructuración era el momento de la persecución con el que empieza la película, entre Gamarra y Narciso que los lleva donde Félix.

Esta forma de experimentación narrativa comienza a ser popular en Hollywood en los 90s a propósito del boom del cine independiente. Esta narrativa es exitosa mientras mantenga un balance entre elementos innovadores y estrategias de narración conocidas por el público. En ese sentido en el Evangelio de la Carne lo que sería innovador era el manejo del tiempo.

Las referencias más claras a esta estrategia narrativa se encuentran en los dos homenajes que se hacen a *Magnolia* y *Shortcuts*. En la parte central de la película, justo después de que Foncho es asesinado, tenemos un montaje de imágenes en el cuál vemos la situación de cada personaje que está pasando solo por su propio calvario. Las imágenes que se ven, tenían originalmente otra ubicación. Esto responde no solo a la idea de hacer un homenaje a *Magnolia*, sino a que el momento lo ameritaba. Es el punto medio de la película, tanto a nivel estructural, como en el tiempo técnico y por lo tanto era importante dar un respiro para iniciar la segunda mitad y a la vez poder interiorizar todo lo que ha venido sucediendo.

El breve homenaje a *Shortcuts* se encuentra en el momento que Gamarra descubre que Beatriz, la hermana de Julia interpretada por Norma Martínez, se ha suicidado. Cuando el personaje de Beatriz es levantado por Gamarra y sale de cuadro, hacemos un zoom digital a una fotografía que está detrás de ella en la que se le ve junto a su hermana, Julia. En este caso se utilizó un efecto, no solo para darle dramatismo, sino para añadir información y ayudar a aclarar las motivaciones del personaje y sacarle el mayor provecho a un detalle puesto por arte que no estuvo remarcado a través del lenguaje. Originalmente, la fotografía no estaba tan presente en el encuadre. Las barras negras que delimitaban el *aspect ratio*⁵ de la imagen tapaban parte de la fotografía. Dado que las barras negras no se insertan hasta el final del proceso de post-producción al tener la imagen completa (sin barras) se pudo hacer uso del cuadro completo y al ver la escena nuevamente sentí que un *zoom* a la fotografía era muy orgánico y nunca fue cuestionado. En general cada vez que se necesitaba re-encuadrar, hacer *tilts* o paneos digitales se hizo, la película cuenta con varios de estos.

⁵ El *aspect ratio* es la proporción entre el ancho y la altura de una imagen

Encontrando el lenguaje

Teniendo en cuenta todo el análisis que había hecho del material y de la historia, todas las referencias e influencias y teniendo cómo base estos dos momentos (el inicio y las escenas de sexo de Gamarra con Julia y Nancy) es que me zambullo a trabajar en el largometraje. Yo también había llegado a un punto muerto en el cuál necesitaba hacer y probar cómo es que las ideas que tenía funcionarían finalmente en el film.

Las dudas no dejaban de asecharme tampoco, dado que en este momento ya me quedaba muy poco del tiempo que había solicitado. ¿Podría hacer dentro del juego del flashback un juego de tiempos? ¿Tendré el material necesario para poder establecer claramente un lenguaje de discontinuo? ¿Podría hacer eso sin que se note tanto el artilugio y la historia se entienda? ¿Algún día podré dormir más de tres horas? Además tenía que hacer todo esto intentando no perder de vista la visión del director, el espíritu de la historia y por sobre todo, evaluando el potencial del material. Pero estas preguntas ya sabía que solo podrían ser respondidas una vez que metiera mis manos en el corte y en el material en si.

Volviendo al principio al primer rollo, teniendo claro el inicio, comencé a armar los primeros minutos, esperando encontrar una manera de establecer un código y lenguaje que me permitiera condensar momentos y a través de la elipsis establecer relaciones. Tenía en cuenta las técnicas utilizadas en las películas anteriormente mencionadas y las técnicas de escritura básicas. Y es que muchas veces re-editar es re-escribir la película.

El primer salto de tiempo se hace después de los primeros dos minutos. Después de una persecución y un momento intenso en el que vemos a los personajes principales y dejamos una incógnita, bajamos las revoluciones y empezamos a contar cómo llegamos a la primera situación acabamos de ver.

Empezamos con la historia de Narciso, que es el primer personaje que vemos aparecer en pantalla en la escena anterior. En la escena hacemos un *overlap* de audio y una elipsis, nuevamente salteándonos en el tiempo para poder establecer el conflicto con el personaje de El Zorro por el control de la barra. Originalmente esta escena era

mucho más larga y en el medio estaba la parte en que Narciso le dice a su hermano que vaya por un camino que desemboca en el encuentro con la barra rival y en la tragedia. Al ser la escena tan larga y estar estructurada de esta manera, la información se diluía. El hacer estos saltos con el *overlap* de audio sobre una misma escena me permitía establecer mucho de manera mucho más clara los personajes y sus acciones en las que lo prima es la barra del equipo de Universitario de deportes.

Luego cortamos a la historia de Gamarra, el segundo personaje que vemos en la primera escena. Lo vemos con su esposa Julia en el hospital. Originalmente la escena estaba llena de diálogos de los dos personajes. Entre ellos había un juego, un coqueteo que se basaba en mentiras y exageraciones. El problema era que al ser la primera escena en que aparecían, no quedaba claro si es que lo que decían era cierto o no. Al final con los diálogos originales, uno como espectador se confundía acerca de la relación entre ellos. Sentí que era mejor dejar la escena con la menor cantidad de diálogos posibles y que sus miradas y hablen por ellos y demuestren la complicidad que se supone tienen.

Seguidamente vemos a Gamarra conversando con un Dr. y sobre ese diálogo vemos unas imágenes de Julia que recibe medicinas y vemos su rostro de preocupación. Decidimos yuxtaponer estas imágenes y el diálogo para poder dar esta sensación de urgencia, peligro ante una enfermedad desconocida y afianzar a través de la actuación y los gestos de Julia, la seriedad y su fragilidad ante la situación.

Una vez terminado el diálogo con el Dr., frente a Gamarra cruza Félix, que es el tercer personaje principal que vemos en la secuencia inicial. Pasa frente a Gamarra, frente al altar del Sr de los milagros que esta en el hospital y comienza a subir unas escaleras. Al parecer esta un poco débil, se le va el aire y tiene que hacer una pausa para tomar aire. Al tomar aire levanta la vista y podemos ver su rostro, es ahí que cortamos y hacemos otro salto en el tiempo. Esta vez, vemos la conversación que ha tenido con su esposa, Delia, minutos antes. Probablemente esta da en el mismo tiempo que Gamarra esta teniendo la conversación con el médico. La conversación entre Delia y Félix es un poco crítica pero podemos entender que Delia lo esta abandonando. Rosario, interpretada por Evelyn Ortiz es testigo de todo este hecho ya que se encuentra visitando a alguien que esta en la cama de al lado. La conversación termina cuando

Delia se va y Félix le pide a gritos que vuelva. Es aquí que volvemos a Félix en la escalera, terminando de tomar aire y siguiendo su camino.



Las tres historias se encuentran



Con un cartel se marca el salto del tiempo hacia atrás



Narciso y Foncho repartiendo entradas de la barra. En esta escena la cámara devela el detalle que será importante, la "U" en la parte de atrás de sus cabezas.



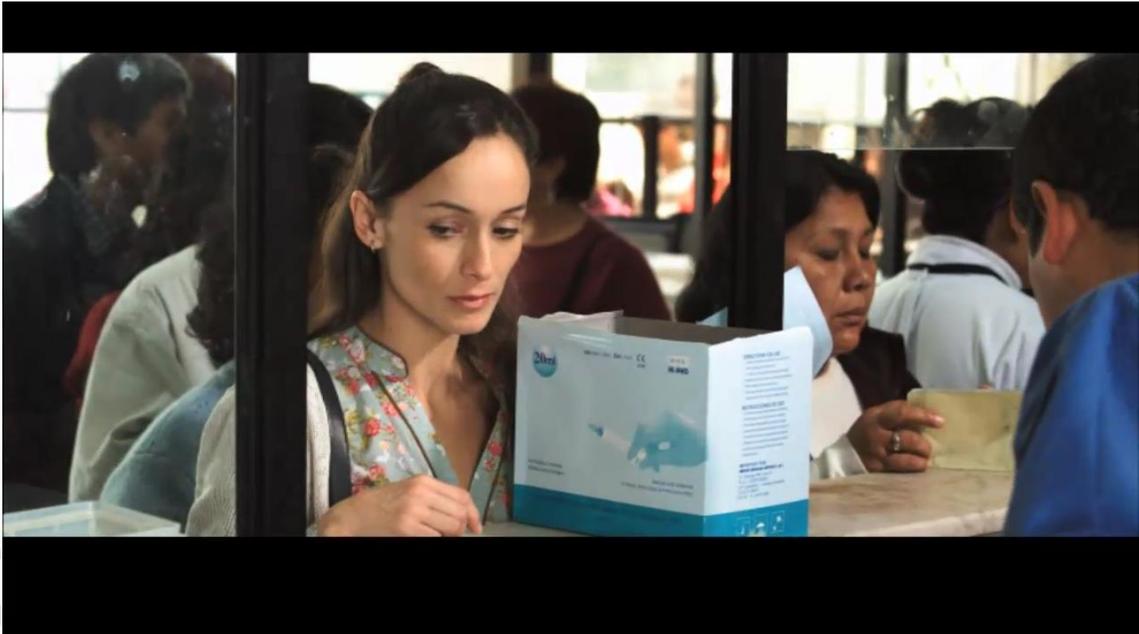
Narciso y Zorro hablando acerca de las entradas para el partido



Gamarra y Julia en el hospital



Gamarra conversando con el Dr. acerca de la situación de Julia



Julia recibiendo medicinas se sorprende por la cantidad de medicamentos.



Vamos a Félix pasar frente a Gamarrá, comparten espacios y hay coincidencias como describe Bordwell en *network narratives*



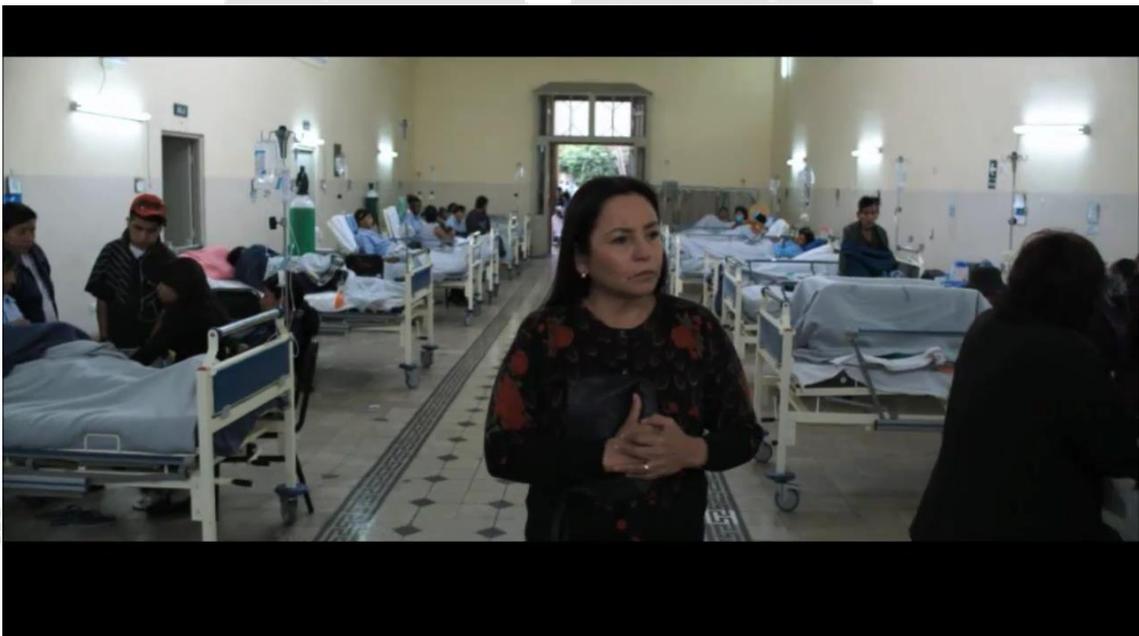
Félix se cruza con actos de fe.



Félix después de pasar junto al anda del sr de los milagros y comienza a subir las escaleras.



Vemos a Félix agitado y a través de su rostro damos pase a otro salto de tiempo.



Delia en el hospital buscando a Félix



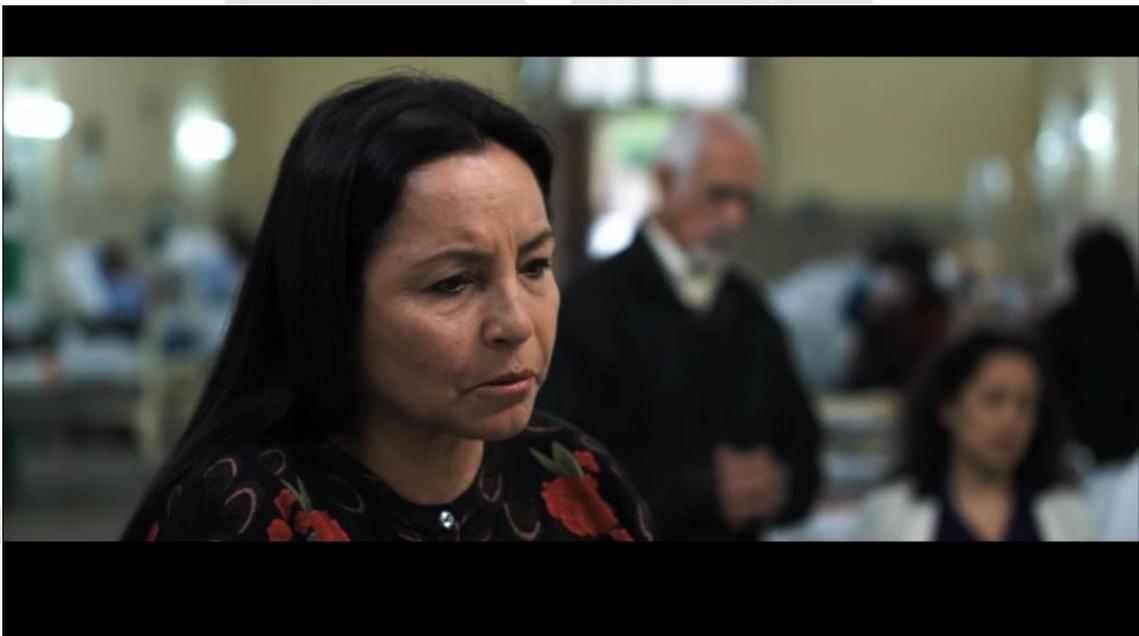
Delia y Félix.



Rosario observa la conversación entre Delia y Félix.



Félix hablando con Delia desde el punto de vista de Rosario.



Delia le dice a Félix que lo deja y se va del hospital



Félix se levanta agitado e intenta seguir a Delia



A través del rostro de Félix saltamos otra vez en el tiempo y volvemos al mismo punto cuando estaba subiendo las escaleras

Es así que en los primeros 6 min a través de varios saltos de tiempo, comenzamos a establecer un código en el cuál vamos a ir y venir en el tiempo y que iremos repitiendo en la medida que la historia lo necesite. Es bajo estos criterios que debe ser re-estructurada sin perder de vista que tiene que ajustarse no solo a la visión

del director sino que esta narrativa incide directamente en la narración y en los puntos clave de la estructura.

Estamos viendo acá como interactúan 3 aspectos, el vector argumental, el vector del lenguaje y la estructura. El hacer que todos estos funcionen y se articulen correctamente, responden a una necesidad narrativa y esta a la vez en relación al ritmo de la película. No importa solo un aspecto, sino como es que todos estos elementos están interactuando y complementándose entre si. Son muchas partes que se mueven las que hay que sincronizar.

Es similar a tocar batería, más allá de la referencia obvia al ritmo, en el sentido de que es un instrumento que en realidad son una serie de instrumentos que se tocan con diversas extremidades. El poder tocar una pieza en una batería, depende de lo que cada extremidad haga con cada instrumento (tarola, bombo, platillos) y que estén en sincronía. Si no están en sincronía es muy fácil darse cuenta y la pieza suena mal, apresurada, fuera de tiempo.

Los saltos de tiempos y los paralelos nos permitieron condensar momentos, escenas y así a la vez poder poner en la pantalla y hacer uso de al menos una parte de casi todas las escenas filmadas. Algo que a la vez ayudaba a que se notaran las distintas locaciones y aumentara los valores de producción.

Además de los saltos en el tiempo, se usaron otras técnicas de edición para hacer avanzar la historia. Muestra de ello es los diversos collages que están a lo largo del film que se utilizan para condensar información, manejar el ritmo de la película, y acortar tiempos. En estos collages se usaron tomas repetidas, escenas y momentos que ya habían sido descartados. Además de los saltos de tiempo en la estructura a nivel macro, a nivel micro, al interior de las escenas el corte era bien elíptico a través de la utilización de *jumpcuts*, descartando de plano el corte por continuidad de movimiento o tomas largas como en algún momento fue planteado por dirección. También a lo largo de la película se re-encuadraron planos y se usaron paneos y movimientos digitales, generados en post producción para poder hacer más clara cierta información.

Después de mucho trabajo, bajo mucha presión y siguiendo estas pautas terminé mi propuesta de corte para El evangelio de la carne. No estaba muy seguro qué es lo que pensarían al ver esta versión. Si bien estaba seguro de que había logrado articular a nivel de lenguaje e historia lo mejor posible con el material que tenía, sentía que estaba bastante de lo que originalmente se había propuesto y muy distante de lo que estaba en las páginas del guión.

Sentía que había hecho una adaptación tratando de mantener el espíritu original de la obra, tratando de potencializar los aciertos y tratar de minimizar los errores pero a la vez había reformulado muchísimas cosas. Hasta el momento yo no le había dicho a nadie qué es lo que intentaba hacer, por lo osado y porque tampoco estaba seguro de cómo articular cada parte hasta que tuve mis manos en el material. Les gustaría? No les gustaría? Yo no había tiempo para pensar mucho en eso. Eran las 4 am y la presentación había sido pactada para las 9 am. Tenía solo tiempo de hacer los procesos de exportación para la presentación y llegar justo a tiempo.

EVALUACION

El corte final.

La presentación del corte ante el director y el productor se produjo un martes a las 9 am. Había otra gente involucrada en el proceso también presente. Usualmente cuando se presenta un corte, se trata de hablar para preparar al director para lo que va a ver, sobre todo habiendo hecho una re-estructuración tan fuerte.

El corte anterior era bien distinto de lo que estaba proponiendo. Ante la audiencia tomando asiento me puse de pie frente a la pantalla para explicar brevemente el proceso. Cuando comencé a hablar acerca de lo que había hecho, me vi interrumpido por el director que comenzó a preguntarme si es que había incluido en el corte que estaba presentando, cambios que había pedido o hecho en versiones anteriores con él. En ese momento decidí que el trabajo hablara por si mismo y sin mayores preámbulos presioné *play*.

Recuerdo vívidamente la expresión de sorpresa y cómo se llevó las manos a la cabeza mientras terminaba de posarse en su asiento cuando aparece la primera escena de Gamarra, Ramírez y Narciso corriendo en el centro de Lima. Era la primera vez que yo veía el corte completo y si bien había correcciones que hacer a nivel de corte, sentía que había logrado establecer un código con el discontinuo y que una vez establecido me permitió desarrollar y a la vez de fragmentar una narrativa nueva.

Terminada la proyección el conceso era unánime en cuanto a la mejoría y que se entendía mucho mejor la historia. Se había logrado crear un suspenso y una tensión que no estaban tan presentes antes, a través de este nuevo montaje. Obviamente para el director fue una sorpresa y es que para los directores muchas veces las películas son como sus hijos. En este caso su hijo había pasado por una cirugía mayor y eso es algo que toma algo de tiempo asimilar, pero entendía que todos los esfuerzos que se habían hecho habían sido en pos de que el largometraje fuera lo mejor que pudiera ser. El director paso un par de días a solas con el corte, revisándolo, viéndolo. De alguna

manera imagino que acostumbrándose nuevamente a su película y reconociendo de nuevo un hijo que nunca pensó en tener.

Había tenido experiencias previas en las que la película había sido re-escrita en montaje (*Paraíso* 2008) o una gran parte había sido re-estructurada (*Chicama* 2012) sin embargo la forma en la que se trabajó con el director, en ambos casos, fue un trabajo en conjunto y de diálogo en el que poco a poco y en equipo se iba encontrando el camino. Acá la dialéctica se sentía que era una de choque y al haber hecho este trabajo sin la presencia del director, creo que es normal que se tomara un tiempo para asimilar los cambios.

Después de esta proyección los cambios que se hicieron fueron mínimos y se centraron más probar, cambiar tomas y afinar, ajustar momentos de las escenas. En términos estructurales no hubo ninguna observación, tampoco en términos del manejo del tiempo.

“Todavía no sé bien en cuanto tiempo se desarrolla la historia, pero ahora no sé si eso importa mucho” dijo el productor. El director y la producción asumieron con brazos abiertos la propuesta que había hecho. A pesar de cuestionamientos previos y la presión me dieron todo el tiempo y espacio que pudieron para que hacer una propuesta creativa que ayudar a que la película tomara un nuevo giro. Más allá del ritmo vertiginoso y los *jumpcuts*, creo que al ver lo efectiva que era la idea de entrecruzar tiempos en una historia como esta, los convenció de aceptar una propuesta así.

★ Después de la proyección el tiempo nuevamente nos jugaba en contra. No había tanto tiempo para hacer ajustes y había que empezar a preparar el material para los siguientes procesos de post producción. Dos días después de presentar el corte, teníamos el corte final.

Te arrepientes de algo?

Fabio Pallero, editor argentino y coordinador de la cátedra de edición de la EICTV (2002-2006) siempre repetía a los alumnos: Todo trabajo de montaje se termina siempre de manera apresurada. Siempre quieres o necesitas más tiempo del que te

pueden dar. Las películas no se terminan, se abandonan. Esto es algo que se repite en cada área del quehacer cinematográfico.

Siempre pensé que una vez aceptada la propuesta, podría tener algo más de tiempo para poder trabajar y afinar más todos los detalles e incluso encontrar formas de articular mejor la narrativa. Este tipo de cosas solo se puede hacer una vez que se está trabajando con el material, dándole vueltas y revisando, probando. Pero el tiempo nuevamente nos jugaba en contra.

Siempre he sentido que me faltaron dos semanas más para estar completamente tranquilo con la edición y con el corte fino. Con la distancia que te da el tiempo, al volver a revisarla noto y veo muchas cosas que podría haber mejorado.

La duración estaba dentro de lo que se había calculado, 1 hora y 51 min con créditos, sin embargo siempre sentí que podría haberse reducido un poco más si es que hubiera podido tener un tiempo para probar tipos de corte mucho más elípticos, acortar escenas y reducir incluso momentos de los collages de imágenes. Esto es un supuesto y es parte de las cosas que solamente se pueden saber una vez que se está trabajando con el material.

Es curioso como toda la parte de la historia de Félix y la hermandad del Sr de los Milagros es una de las partes en dónde no se producen estos saltos de tiempo constantes. Las escenas de esta historia, ocurren mientras están ocurriendo otras cosas, las vemos en paralelo junto con escenas de las otras historias, sin embargo en ningún momento hacemos un salto de tiempo al interior de ellas, como los que hicimos en las historias de Gamarra o Narciso.

Esto creo que se debe en gran parte a la performance de los actores. Creo que no es casualidad tampoco que los actores que dan vida a esta historia son actores que tienen cierta edad y trayectoria. Creo que supieron crear personajes en base al texto, a las indicaciones de dirección y a través de sus interpretaciones lograron hacer crecer más a los personajes, hacerlos más reales.

Por ejemplo, en el guión original había una línea argumental en la que Félix estaba obsesionado con Rosario y esto se remarcaba a través de escenas, acciones y diálogos. Félix la seguía, la observaba, la dibujaba. Estas acciones y escenas desaparecieron del corte final. Sus partes, sus planos fueron re-significadas y utilizadas en otros momentos.

Ese subtexto implícito, atraviesa la relación entre esos dos personajes. El hacerlo explícito a través de escenas que fueron rápidamente sacadas, no sumaba nada puesto que esa relación en el guión, no llegaba a ninguna parte. Lo que si se hizo fue tratar de remarcar a través de miradas y silencios entre ellos esta relación que estaba latente. Y es que en las escenas que hay entre Félix y Rosario, se logra ver que Félix tiene una cierta atracción hacia ella, esta especie de obsesión que estaba marcada a través de escenas y acciones, finalmente esta presente en la mirada de los actores en otras escenas que a su vez hacían avanzar la historia.

A la vez siento que si bien el lenguaje por el que se apostó funciona a grandes rasgos, hay momentos en los que no esta del todo articulado a nivel narrativo. Hay momentos en los que los saltos de tiempos tuvimos que utilizarlos debido a que era un código establecido y en teoría funcionaban, pero en detalle podrían haber estado mejor.

Un ejemplo es el momento en el que Narciso esta siguiendo al Zorro y descubre que esta vendiendo las entradas de cortesía. Narciso, mientras trabaja de cambista, se encuentra con los personajes de Petete y Rueditas. Estos le cuentan que El Zorro les ha dicho que han reducido la cantidad de entradas de cortesía que el club les da para el estadio. Mientras escuchamos esta conversación vemos como Narciso sigue al Zorro y descubre que esto era una mentira. El Zorro en realidad esta vendiendo las entradas de cortesía. El salto de tiempo, a diferencia de otros momentos no potencia dramáticamente la situación ni el conflicto. Es solo la visibilización de un código lingüístico que nos es necesario repetir para que el espectador no lo olvide.

Una situación similar se da en el momento en el que el personaje de Ramírez, esta a punto de irse con el dinero. Este último es un momento que no esta del todo logrado a nivel de montaje, tenemos un flashback en audio y un salto de tiempo en

imagen, además de una serie de *jumpcuts*. Tenemos todas las técnicas posibles ahí para causar un efecto.

Usualmente cuando saltamos en el tiempo, según el código que establecimos a lo largo del film, hacemos paralelos en las escenas, vamos y venimos en el tiempo. En este momento en la película y para explicar la motivación del personaje, tenemos un flashback de audio, luego cortamos a una escena con Gamarra en el auto, pero es una escena que no se desarrolla. Este es el momento más claro en el que el lenguaje se siente como una imposición más que una cosa orgánica, a diferencia de otros momentos en los que si esta logrado

Otra razón por la cuál este momento siento que no es del todo coherente en términos de lenguaje, tiene que ver con que ya es el momento en el que las historias se han juntado. La idea era que los saltos de tiempos, los paralelos se darían hasta que las tres historias se junten. Para el momento en el que vemos esto, las historias y los personajes ya se han juntado. Va en contra de la propuesta, sin embargo fue necesario volver al juego del tiempo para poder explicar mejor las motivaciones del personaje que están en relación directa con la causalidad interna del relato y con las resoluciones de los distintos personajes. Es decir, si Ramírez no decide traicionar a Gamarra llevándose el dinero, Félix y Narciso, no hubieran podido salir de la fábrica de dólares falsos. Narciso no hubiera podido ir al encuentro de la final de clubes y Félix no hubiera podido ir a buscar a Rosario.

Gran parte de mi trabajo es evaluar el trabajo de los actores. En este caso, había un ritmo que originalmente no se tenía y los actores eran parte de ello. La performance de los actores sin duda sufrió modificaciones. Las líneas argumentales fueron modificadas, más que nada a nivel narrativo que a nivel de narración. En ese sentido, puedo ver ahora que quizás este lenguaje nace de la necesidad de mejorar las performances. De tratar de ayudar a los actores a hacer creíbles las historias a través del lenguaje. Y es que como editor uno esta al servicio de la película y del material. Tratar de potencializar lo bueno e intentar amortiguar aquello que no esta del todo logrado.

He mencionado que en la historia de Félix, casi todo se desarrolla linealmente. Al interior de las escenas, no hay el tratamiento que hay con las historias de Narciso y

de Gamarra en la cuál saltamos en el tiempo, cruzamos tiempos y hacemos paralelos entre escenas que dan nuevos significados y ayudan a la progresión dramática. Creo que esto nace también de la necesidad de perfilar las actuaciones a través del corte.

La actuación de Giovanni Ciccía, Jimena Lindo y Cindy Díaz sentía que estaban lejos de lo natural o realista que se buscaba. Probablemente a ello se debe no solo los ajustes en cuanto a sus expresiones y silencios, sino también el que el lenguaje audiovisual, esta apuesta narrativa, se haya acomodado de mejor a sus diversas escenas. Y es que los saltos de tiempo siento que están mejor articulados para fines de esta historia y ayudan a dejar muy en claro cuales son las relaciones que hay entre los personajes. Volviendo a la idea generadora de todo, la escena de sexo entre Nancy y Gamarra y la escena de sexo entre Julia y Gamarra, al entrecortarlas, unir las y hacer de ellas una sola secuencia, podemos llegar a sentir la confusión y el conflicto del personaje a través de sus acciones y sus miradas sin necesidad de diálogos.

Con la historia de Narciso también sucedió algo similar, más allá de las partes de la historia que se recortaron con lo cuál salieron varios personajes, sentía que la mayoría de veces, Sebastián Monteghirfo recitaba sus diálogos, estaba por momentos muy sobre actuado, exagerado y muchas veces carecía de ese tono realista que al parecer se buscaba. Tenía como contraparte a chicos que eran mucho más naturales, como Carlos Montalvo que interpretaba al Zorro.

De esta manera la articulación del lenguaje o de la narrativa, veo ahora, que esta ligada de manera muy cercana no solo a la progresión dramática, sino también a las actuaciones. Creo que esta propuesta ayudo a estas interpretaciones e hizo que el resultado final este más cercano a lo que se buscaba originalmente.

Consideraciones finales.

La estructura funcionó tan bien que incluso algunos críticos comenzaron a alabar el guión. El que pensarán que esta había sido la forma en que había sido concebida la película desde un principio, significaba que las “costuras” no eran perceptibles y eso era un logro. Lo que se busca siempre es un relato coherente, dentro

de su propia lógica y lenguaje. Se había podido reformular con mucho esfuerzo un relato que basándose en una forma de contar más compleja que la original, ahora era más claro y hasta deslumbraba.

En los trabajos sucesivos a *El evangelio de la carne* hay realizadores que me han buscado pensando que sus largos necesitaba un tipo de corte parecido. A su vez, hay realizadores con los que he trabajado que me han expresado su preocupación a que vaya a imponerle un estilo de corte similar a su largometraje.

Cada película es distinta, cada una es un lenguaje propio y único que se va descubriendo y afianzando en la medida que el relato progresa. El espectador lo va asumiendo y en ese sentido es participe del devenir de las imágenes.

El hablar del proceso de montaje en un largometraje sigue siendo un secreto del cual solo saben aquellos que participan de él. En muchas situaciones los mismos realizadores no desean que se sepa. Nadie quiere que se sepa la angustia del primer corte, los problemas que se vislumbraron ahí, que tan extenso y repetitivo era y cómo se llegó a una posible solución. Esto, en un medio lleno de óperas primas como el nuestro, en el que no hay una continuidad, a veces genera un vacío que no le hace bien a un oficio que esta terminando de afianzarse. Se crean falsas expectativas e incluso una ilusión difícil de cumplir y que termina por viciar los roles al interior de una producción.

El editor puede mejorar o potencializar aquello que este a su alcance. Si bien es capaz de crear, este crea teniendo una base que es el material grabado. El buen editor, creo que sabe reconocer el potencial en un material a través de diversos aspectos. No solo el técnico o el expresivo, sino la conjunción de diversos elementos que hacen que el plano sea lo que es inequívocamente. A la vez uno no puede imponer un estilo, el estilo de cada film es único. En ese sentido es la película la que manda, pero para poder hacerle caso, es necesario un tiempo para aprender a escucharla.

REFERENCIAS

- Bischetti, P., Kushner, P. (productores) & Apple, W. (director). (2004). *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*. [cinta cinematográfica]. EE.UU. Starz Encore Entertainment.
- Bordwell, D. (1996). *Narración en el cine de ficción*. Barcelona, España: Paidós
- Bordwell, D. (2006). Subjective Stories and Network Narratives. En *The way Hollywood tells it* (pp. 101-141). Los Angeles, EE.UU: University of California Press.
- Chion, M (1992). El montaje. En *El cine y sus oficios* (pp. 321-349). Madrid, España: Catedra
- Mamet, D. (1991). The tasks of the director. En *On Directing Film* (p67-78). Nueva York, EE.UU: Penguin Books
- Mujica D. (26 de diciembre de 2013). Las cintas peruanas más taquilleras del 2013. *Gestión*. Recuperado de <https://gestion.pe/tendencias/cintas-peruanas-mas-taquilleras-2013-2084561>
- Murch, W. (1995) *In the blink of an Eye*. Beverly Hills, CA, EE.UU: Silman-James Press
- Parsi P. (Diciembre 1999). The Talented Mr Murch. *Filmsound*. Recuperado de <http://filmsound.org/murch/talented.htm>
- Perpignani, R. (Marzo de 2001). *El Montaje cinematográfico*. Texto mimeografiado presentado en la EICTV. La Habana, Cuba.

ANEXOS

(Documentos complementarios)

- **Guion original de El Evangelio de la Carne agosto 2009**
- **Primer corte de El Evangelio de la Carne 2010**
- **Corte final de El Evangelio de la Carne 2013**

