

David Alejandro Vargas Echeverri

Las estrategias del suspenso a partir del montaje en el cine de ficción

Asesor

Diana Milena Reyes

Comunicación Social y Periodismo

Universidad de Manizales

2019

Contenido

1. Introducción.....	1
2. Justificación	2
3. Objetivos.....	3
3.1 Objetivo general.....	3
3.2 Objetivos específicos	3
4. Antecedentes	4
4.1. Cine.	4
.....	5
4.2. Literatura.	7
4.3. Tesis.	8
4.4. Artículos científicos.	9
5. Fuentes de Información.....	11
5.1. Teóricas.	11
5.2 Empírica	12
6. Descripción del estudio.....	13
6.1. Fase I.....	13
6.2. Fase II.....	13
6.3. Fase III	13

7. Precisiones conceptuales.....	14
7.1. Cine.....	14
7.2. Suspense.....	16
7.3. Montaje.....	23
7.4. Montaje paralelo y suspense.....	26
8. Conclusiones.....	29
9. Anexos.....	32
9.1 Guion Literario.....	32
9.2 Guion Técnico.....	36
9.3 Storyboard.....	38
10. Bibliografía.....	43

1. Introducción

El proyecto “Las estrategias del suspenso a partir del montaje en el cine de ficción”, se presenta como un acercamiento a la importancia que tiene el montaje dentro del cine de suspenso, es entonces cuando a través de la investigación y el producto mediático se logra evidenciar la importancia del montaje paralelo dentro de la construcción del suspenso. En este trabajo se abordarán conceptos como suspenso, paradoja del suspenso, montaje y montaje paralelo, con el fin de construir una idea más clara del uso de esta herramienta dentro del cine de ficción, materializando esta investigación en un guion de un cortometraje de ficción.

2. Justificación

Este proyecto nace de mi interés por el campo audiovisual y es, en primera medida, para quienes compartan mi interés, más que un trabajo de grado, pretendo dejar este texto para quien se aventure a expandir sus conocimientos conceptuales en el mundo del cine, como yo lo he hecho a lo largo de esta investigación.

Dentro del mundo audiovisual, siempre me decanté por lo misterioso, el suspenso o el terror se configuraron como mis experiencias favoritas dentro del cine de ficción, es justo entonces, teniendo en cuenta el creciente auge del cine en la ciudad, crear nuevos trabajos que presenten una calidad similar y que a su vez traigan contenido innovador para acrecentar la competencia de ideas en este ámbito. Es por eso que el suspenso se convierte en eje central de mi trabajo, pues es en uno de los géneros cinematográficos menos explorados en la ciudad.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Realizar un guion y story board de un cortometraje de ficción, en el que se puedan identificar las características del suspenso desde en el montaje.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar las características del suspenso en el guion del corto “S”
- Evidenciar la relación del suspenso con el montaje paralelo en el storyboard del cortometraje “S”.

4. Antecedentes

4.1. Cine.

Misery (1990)

Storyline: Paul Sheldon un célebre escritor luego de un accidente automovilístico queda al cuidado de Annie, quien declara ser su fanática número 1, pero Paul duda de la cordura de ella.

Director: Rob Reiner

Guionista: William Goldman (Guionista), Stephen King (Obra original)

Protagonistas: Kathy Bates y James Caan

Rob Reiner emplea los planos detalle con una intención clara, notar la situación de Sheldon, acercar al espectador al momento angustioso que vive. Detalles como la posición del pingüino generan en la audiencia sensaciones de frustración por no poder cambiar el orden del mismo, lo que más adelante reconoceremos como suspense.

Además, es importante para el trabajo a presentar, el uso de plano secuencia para generar tensión. Las acciones se cortan en momentos específicos dejando abierta la puerta al deseo del espectador, asimismo, la preocupación latente por la llegada de Annie, que interrumpe la fuga de Sheldon.





Escena: 10



Sandra insiste en encontrar a Gabriel.
Levanta el frasco a la altura del rostro

Escena: 11



Gabriel corre

The Invitation (2015)

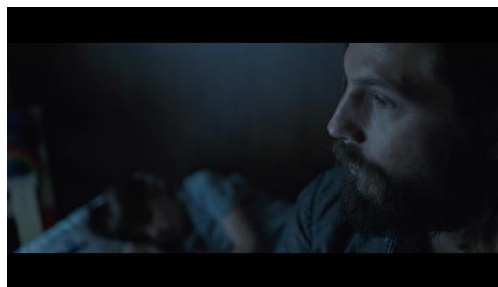
Storyline: Will es invitado a una cena con su novia y antiguos amigos a la casa de su exesposa Eden. Los continuos recuerdos y la extraña actitud de Eden y su nueva pareja David, ponen alerta a Will.

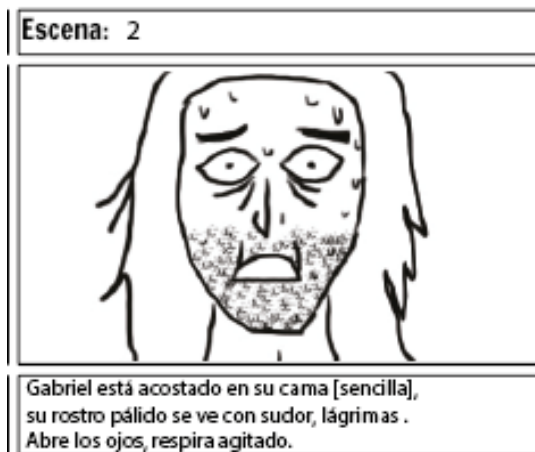
Director: Karyn Kusama

Guionista: Phil Hay y Matt Manfredi

Protagonistas: Logan Marshall-Green, Tammy Blanchard y Michiel Huisman

Esta cinta es una referencia para el trabajo en producción ya que se destaca la construcción de Will, un personaje que se encuentra en el pasado, enfrentado en un modelo de flashback dentro de las secuencias, en donde el pasado y el presente conviven en el mismo lugar sin hacer un salto a los que se acostumbra, además, como en el guion hay dos situaciones coyunturales alrededor del protagonista: el reencuentro con su exesposa y la muerte de su hijo, la primera, evidente para la audiencia, mientras que la segunda se va descubriendo a lo largo de la cinta.





The Voices (2014)

Storyline: Jerry, un simpático trabajador, piensa que puede hablar con sus dos mascotas, un perro y un gato, este último, de naturaleza violenta, le ordena a cometer homicidio.

Director: Marjane Satrapi

Escritor: Michael R. Perry

Protagonistas: Ryan Reynolds, Gemma Arterton, Anna Kendrick y Jacki Weaver.

El personaje de Jerry, simpático, jovial e infantil genera simpatía, llevando al espectador a cuestionarse el porqué de sus asesinatos.

De igual manera el personaje planteado para el guion, presenta emociones similares, una timidez que ligue al espectador con lo vivido por este personaje que tendrá un desenlace tétrico.

4.2. Literatura.

El libro del guion y el manual del guionista – Syd Field

Syd Field, desde la escritura del guion televisivo y cinematográfico, es autor obligado. Su experiencia le permite construir una guía sólida para guionistas en aspectos como la construcción de personaje y la solides de la trama, sin dejar de lado aspectos técnicos.

Jauría Humana: Cine y Psicología – Javier Urra, (otros)

El libro invita a una reflexión acerca de la violencia y desglosa de manera profesional, grandes producciones cinematográficas para entrar en la psique de los personajes, las escenas e incluso el director en muchas decisiones tomadas. Este análisis, desde la psicología, permite vislumbrar características del sujeto y así lograr una construcción más completa de un personaje que se encuentra recluido en un hospital psiquiátrico.

4.3. Tesis.

La función de los tiempos trastocados en la construcción de memoria histórica en la vereda El Congal de Samaná -Caldas - Ricardo Alfonso Giraldo Aristizábal, Esteban Hoyos Jaramillo, María José Uribe Isaza.

Un proyecto de grado en la modalidad de producción mediática, realizado por estudiantes de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales, en el cual se estudia el uso del flashback y flash forward, como recursos para reconstruir la memoria histórica de una población golpeada por la guerra ocasionada por las guerrillas colombianas. El uso del flashback se toma como referente para el proyecto, ya que este sirvió para evocar recuerdos dentro de los habitantes del Congal, asimismo servirá para reconstruir la memoria perdida de Gabriel, protagonista de “S”.

Construcción Del Personaje Dentro Del Plano En Un Relato Audiovisual - Daniela

Betancourt Arenas.

Tesis realizada por una estudiante de Comunicación Social y Periodismo, la cual se presenta a sí misma como una ayuda en el campo audiovisual para construir psicológicamente a un personaje dentro del plano. La relación que muestra entre las acciones de Antonio, personaje de un filminuto realizado por ella, y su comportamiento psicológico, se vuelve referente para la construcción del guion técnico dentro del proyecto, pues es de vital importancia evidenciar el estado mental de Gabriel frente a la audiencia, tal como se hizo con Antonio y su TOC.

Análisis Semiótico Al Montaje Del Documental Universitario – Mónica Marcela Padilla

Gómez.

Dentro de su tesis de grado, Padilla Gómez, hace un análisis detallado de los tipos de montaje y con qué frecuencia son utilizados en las distintas estructuras del documental universitario. Las definiciones de montaje que reconoce según autores que comparte con este proyecto son claves para construir de la mejor manera el tipo de montaje óptimo para el suspenso.

4.4. Artículos científicos.


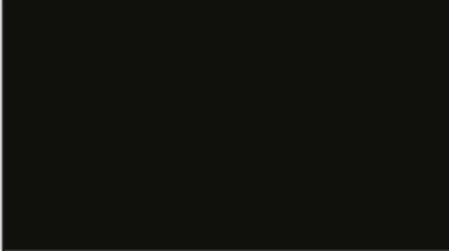

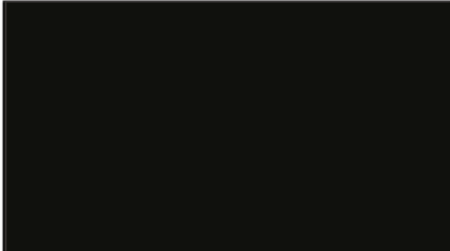


The Desire-Frustration Theory of Suspense – Aaron Smuts

Profesor del departamento de psicología de la Rhode Island College, publica en la revista The Journal of Aesthetics and Art Criticism, un artículo en el que propone resolver la paradoja del suspenso partiendo debatiendo tres premisas propuestas al inicio del artículo.

- El suspenso requiere de lo incierto.
- El conocimiento del resultado de la historia excluye lo incierto.
- El suspenso puede ser respuesta a algunas narrativas, aun conociendo su resultado.

Es importante para el proyecto porque da una mirada moderna al suspenso, una búsqueda a otros aspectos del suspenso que distan de exponer la incertidumbre como eje central. El argumento de su teoría del deseo-frustración refuerza la construcción de un personaje con una fuerte relación con la audiencia, lo que dará resultado a una sensación de impotencia cuando, aun conociendo el final, no se puede hacer nada para evitarlo.

La manera en que se emplea esta teoría en el guion es en mostrar, desde el comienzo, parte del desenlace (la huida de Gabriel), de esta forma daremos más información de la necesaria a la audiencia.

Escena: 1	Escena: 1	Escena: 1
		
El rostro agitado, sudoroso y cansado de Gabriel [Hombre, 30 años, cabello largo a los hombros, poca barba, delgado, con ojeras] mientras corre (huye).	Pantalla Negro. Título 1	Se ve a Gabriel desde la parte de atrás. Gabriel corre por un bosque de árboles con tallo delgado
Escena: 1	Escena: 1	Escena: 2
		
Pantalla Negro. Título 2	Gabriel ve hacia atrás mientras corre. Una mano, de mujer, lo detiene posándose en su pecho.	Gabriel está acostado en su cama [sencilla], su rostro pálido se ve con sudor, lágrimas. Abre los ojos, respira agitado.

5. Fuentes de Información

5.1. Teóricas.

Alfred Hitchcock: director y productor de cine británico. Dedicó la mayor parte de su vida a la implementación de nuevas técnicas que dieron nacimiento a los géneros ‘suspense’ y ‘thriller’ psicológico. Es así como de manera innovadora y transgresora imita la mirada de personaje, alegando que el espectador tiene que experimentar una especie de voyerismo para inmiscuirse en las acciones de los personajes, generando una ansiedad y zozobra en ese personaje adyacente que no es más que el mismo espectador.

Además de su ejecución, las obras creadas por Hitchcock tienen un fuerte blindado desde la construcción del guion. Este se encuentra lleno de giros argumentales que enriquecen la trama y es en este punto donde presenta un elemento que se ha hecho fundamental en las producciones más exitosas del ‘suspense’, algo que el mismo Hitchcock denominó Macguffin. Este instrumento narrativo es sencillo de entender, pues el director en diversas entrevistas lo declaró una treta que sirve para avanzar en la historia, pero no tiene importancia argumental.

Christian Metz: estudioso de la semiología y sociología. Aplicó modelos de la lingüística, como la teoría de ‘Saussure’, al estudio y desarrollo del cine. Publicó varios artículos entre 1964 y 1968, los cuales fueron reunidos en un libro, referente para el estudio del cine: *Ensayos sobre el significado del cine*. En este, descompone la película en componentes mínimos que dota de particularidades específicas.

Aaron Smuts: profesor del departamento de psicología de la Universidad de Rhode Island. A pesar de que su trabajo más reciente se ha enfocado en la importancia de “estar bien” desde el campo psicológico, también se ha interesado por el estudio de la psicología dentro del cine. Su trabajo, en este ámbito, se puede encontrar en philosophyoffilm.com, además de las revistas *Aesthetics and Ethics* y *Philosophy of Film*, de las cuales fue editor. En cuanto al suspenso, su artículo "The desire-frustration theory of suspense" es uno de los fundamentos base para este trabajo.

5.2 Empírica

Andrés Rodelo: Graduado de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales, es también, habitual columnista de medios locales como *La Patria* y *Revista Alternativa*, en los cuáles ha presentado reseñas sobre películas y ha abierto el debate en torno al cine en la ciudad. Como conocedor de la industria del séptimo arte en un ámbito apreciativo, sus conceptos son de gran utilidad para este proyecto.

Andrés nos da, en una entrevista detallada, la importancia del suspenso en el cine. Y algunas conclusiones para definirlo como una herramienta y no como un género cinematográfico.

6. Descripción del estudio

La realización de este proyecto consta de 3 fases que se ejecutarán de la siguiente manera:

6.1. Fase I

1. Revisión de filmografía y bibliografía.
2. Primer acercamiento al guion y realización de escaleta.

2.1 Sinopsis: Gabriel un paciente de un hospital psiquiátrico pasa sus días entre películas románticas y la fantasía de ser doctor. Un personaje de sus películas aparece en la vida real, obligando a Gabriel a descubrir su pasado y la razón de su estadía en ese lugar.

2.2 Escaleta (Anexo 1)

6.2. Fase II

1. Realización y revisión de guion por parte del tutor.
2. Preproducción.

6.3. Fase III

1. Reescritura de la sustentación teórica con respecto al producto realizado.

7. Precisiones conceptuales

7.1. Cine

El cine tiene su origen en la última parte del siglo XIX con la serie de Muybridge, que muestra un caballo galopando, producto de una secuencia de fotos. Esta idea inspiró a los Hermanos Lumière para que en 1895 proyectaran una serie de videos considerados las primeras tres películas en la historia. Desde entonces el cine ha sido enfocado a distintos fines y consideraciones, para algunos autores el cine es considerado una expresión artística, incluso siendo reconocido como el séptimo arte, en otros casos como una industria, para otros, y como este trabajo lo entenderá a continuación, el cine es un medio de comunicación.

El cine, como cualquier movimiento de la humanidad está influenciado por aspectos sociales y tecnológicos. El avance significativo en el proceso de captura de imagen en movimiento, mezclado con los ambientes políticos y socioeconómicos de cada región han dado origen a distintos movimientos y categorías dentro del cine. Este último aspecto que afecta al cine es el que más se tiene en cuenta para categorizarlo como un medio de comunicación que transmite una idea, un sentido, etc.

En instancias políticas y sociales, el cine de manera comunicativa suele ser entendido como promotor de ideologías, esta definición acotada por Allen & Gomery (1993) se refiere a un contexto marxista donde la ideología es la evolución y arma de legitimización de la conciencia social, que a su vez es precedida por las reglas políticas y sociales de una clase dominante, entonces el cine, entendido de esta manera, ratifican las ideas sociales. (pág. 135)

(Blanch, 1996) cita en su texto a Metz para separar el cine del contexto de las bellas artes y enfocarlo en la comunicación.

El cine puede compararse, más que a los sistemas de comunicación especializados, a esos amplios "lenguajes" complejos y, por así decirlo, profundamente socio-culturales - imposibles, por consiguiente, de reducir a un código único - que son las demás artes más antiguas, los mitos, los rituales sociales, las creencias, las representaciones colectivas, los cuentos, los comportamientos simbólicos y las ideologías. (Como se cita en Metz, 1973, págs. 61-62)

Es importante precisar que tampoco se abandona la concepción estética del cine, pues al ser considerado "el séptimo arte" se ha "abrazado el fin del concepto del arte en beneficio de una hermenéutica interpretativa de la obra singular, de su unicidad como texto y objeto estético." (Blanch, 1996, págs. 131-132)

Metz, no abandona la concepción artística del cine, pero la encierra en la creación y planeación de la imagen, que es, para él, la que da comienzo al estudio del cine. "la imagen aislada no ofrecía en esencia más que una muda analogía con un fragmento de lo real" (Metz, 2002, pág. 103) Es entonces cuando podemos considerar, según Metz, al montaje como el elemento más importante del cine y centro de todo estudio semiológico del cine, pues "La fotografía es ante todo analogon, pseudo-realidad; el filme es, en primer lugar, "habla". Lo que permite que la fotografía se haga "lenguaje" son, por así decirlo, sus márgenes, mientras que la sucesión de fotografías -el filme- es lenguaje en su centro y toda extensión". (Metz, 2002, pág. 104)

7.2. Suspense

Antes de entrar en la definición de suspense es importante aclarar que para este trabajo no se entenderá al suspense como un género cinematográfico, pues es esta definición sería imprecisa, como señala Ramírez López (2016) “el suspense se puede encontrar en cualquier género: comedia, terror, acción. La confusión, y posible explicación, se debe a que generalmente el suspense está presente en las películas de terror y misterio.” (pág. 53). Del mismo modo atribuye esta confusión a una mala traducción de la palabra thriller, considerado como género cinematográfico, que se define como la esencia de las películas de acción, “son películas que abordan situaciones muy espectaculares, enérgicas, que requieren de muchos medios; en la cual los protagonistas están envueltos en situaciones inverosímiles” (Rodelo, 2018). Ramírez sugiere en el uso de suspense como la correcta traducción de suspense y entenderlo como estrategia narrativa para llegar a la audiencia, “el suspense en principio se define por el efecto emocional (angustia) que causa en el espectador”. (Fernández Reyes, 2007, pág. 17), Además Fernández nos da un argumento por el cuál, para su estudio, es mejor desligar al suspense de su connotación como género, ya que, como su texto cita; “toda narración mantiene en mayor o menor medida “estrategias de demora” (suspense).

Si bien existen géneros afines al suspense, con los cuales se suele confundir, es importante destacar, desde este punto, que existen diferencias entre ellos, por lo tanto, diferentes maneras de emplearlo. El misterio y el thriller encabezan la lista, pues en la primera tenemos como intención develar un secreto, del cual nos van dando pistas a lo largo del filme. Por lo tanto, el cine de misterio pretende poner al espectador en el rol de investigador, con ritmos por lo general lentos, dictados por los mismos personajes con la intención de demorar la emoción del espectador, tenerle atento para cuando el descubrimiento llegue. Por otro lado, el thriller es más frenético, el

suspense que se maneja en este tipo de cine es marcado por la acción, la importancia y temprana detección de un antagonista previenen al espectador. El papel del suspenso en el thriller es el de mantener al espectador a la espera, se le anticiparon detalles importantes, por lo cual intenta resolver la trama.

Thriller	Misterio
Ritmo frenético marcado por la acción y lo emocionante de los eventos.	Ritmo pausado, manejado por los personajes en su rol de investigadores.
Se busca una respuesta emocional por parte del espectador.	Se busca una respuesta racional por parte del espectador.
Se quiere prevenir lo que va a suceder.	Se intenta resolver lo que sucedió.

Es menester para hablar de suspense mencionar a uno de sus mayores expositores y maestro en la materia, Alfred Hitchcock. Él en su extensa entrevista con François Truffaut. Lo define como la sensación que se genera en la audiencia cuando se le entrega información crucial que los personajes de la obra aún ignoran. Esto separa al suspense de otras emociones como la sorpresa o la curiosidad, estas emociones son espontáneas y no dependen de los eventos que lo anteceden; mientras tanto, el suspenso parte de la incertidumbre del espectador al conocer un evento inicial y una larga lista de resultados posibles del mismo. El ejemplo más común de esto lo expresa Lütticken (2006) haciendo referencia a Hitchcock.

Supongamos que hay una bomba bajo esta mesa en la que nos encontramos. Nada sucede, y luego, de repente: ¡boom!, hay una explosión. El público está sorprendido, pero antes de esta sorpresa, tuvo que haber una escena absolutamente ordinaria, sin consecuencia alguna.

Ahora tomemos una situación de suspenso. La bomba está bajo la misma mesa y el público lo sabe, probablemente porque vieron al anarquista ponerla ahí. (págs. 95-96)

Es entonces cuando el concepto de suspenso se liga a cualquier evento que afecte el curso de nuestro protagonista, en un buen o mal sentido. El miedo y la esperanza se convierten en las emociones bases del suspenso, la combinación de estas dos representa lo más primitivo del mismo.

Hasta este punto, el suspenso presenta una relación con lo desconocido, “cuando sentimos suspenso requerimos tener incertidumbre de lo que sucederá a partir de un evento sobre el cual la narración nos provee de información relevante.” (Argüello Manresa, 2016, pág. 51)

Bajo este esquema, al repetir la cinta el espectador ya no experimentará las emociones que deriva el suspenso, pues ya conoce la solución única a la situación planteada, pero, Según Walton, esto no sucede. Este es el punto de partida de la paradoja del suspenso, pues “si bien sabemos lo que va a suceder, la ausencia de un estado de incertidumbre ante lo ya conocido no nos impide sentir de nuevo suspenso.” (Argüello Manresa, 2016, pág. 51)

7.2.1. Paradoja del suspenso

Aaron Smuts, propone resolver la paradoja en su publicación, *The desire-frustration theory of Suspense*, su conclusión será el referente para este trabajo, en ella explica en principio por qué no se necesita de la incertidumbre para generar suspenso y como este puede surgir a pesar de conocer las situaciones futuras que el guion nos plantea.

Smuts entonces, menciona tres sentencias que pretenden resolver la paradoja del suspenso.

- El suspenso requiere de lo incierto.
- El conocimiento del resultado de la historia excluye lo incierto.

- El suspenso puede ser respuesta a algunas narrativas, aun conociendo su resultado.

Pero antes de llegar a su conclusión es necesario poner en discusión las consumaciones de autores más antiguos.

Richard Gerrig apela a la memoria y la en la imposibilidad que tenemos los seres humanos “para recordar los eventos repetidos de ciertas historias, ya que no hay eventos exactamente repetidos en la naturaleza”, (Smuts, 2008, pág. 282) garantiza que siempre hay inciertos cognitivos a pesar de conocer el resultado de la historia.

Gerrig debate a Walton en su proposición, *make-believe*, en el cual el espectador se predispone para el suspenso. Para Gerrig esta sensación es natural y no requiere esfuerzo alguno de quien la experimenta. Gerrig alude a “la experiencia de unicidad” (Gerrig, 1989, pág. 279) , pues defiende que el ser humano repite experiencias en su vida diaria, pero ninguna es igual a otra debido a que el tiempo es unidireccional. Pero cuando experimentamos eventos repetidos en los cuales el tiempo no afecta, como la vida diaria, esta “experiencia de unicidad” falla porque “violamos la regla general de no repetición”. Es entonces que Gerrig (1898) explica como los inciertos cognitivos dan pie a que las experiencias repetidas sean como la primera vez, “Cuando éste tiene incertidumbre frente al resultado de eventos repetidos, su memoria no funciona de manera completa y olvida ciertos momentos cruciales que le impiden tener una visión precisa de lo que va a suceder.” (Argüello Manresa, 2016, pág. 54)

Para Kendall Walton las sensaciones producidas por un evento ficticio son imaginarias, un reflejo de lo que hemos experimentado en la no ficción. Para Walton, el juego *make-believe*, desemboca en las cuasi-emociones, que no son más que emociones imaginarias que fisiológicamente podemos sentir igual. “El ejercicio mental de esta simulación lleva incluso a

una situación extraña en la cual, si una persona simula sentir terror-horror, y su cuerpo empieza a agitarse ante ese fingimiento, las personas alrededor no comprenderían dicho estado y posiblemente buscarían ayuda médica o psiquiátrica.” (Ramírez López, 2016, pág. 51) De esta manera al repetir la experiencia con la cinta volveremos al juego de las emociones imaginarias con el cuasi-suspense como resultado.

Noël Carroll encuentra en el libro de Walton varios puntos debatibles. Para él es importante destacar los pensamientos por encima de las creencias, pues no podemos jugar un juego que no sabemos que estamos jugando, “además, el énfasis en los pensamientos en lugar de las creencias no solo elimina la necesidad de un juego de rol, sino que también nos da una imagen más satisfactoria de nuestra respuesta emocional a la ficción” (Carroll, 1995, pág. 99)

Carroll disuelve la paradoja del suspense ofreciendo la siguiente lectura más precisa de la premisa de incertidumbre: el suspense requiere incertidumbre real o incertidumbre entretenida (la primera, epistémico el último, suposicional) (Uidhir, 2011, pág. 162)

Aunque esta sentencia parece un tanto similar a la que Walton propone difieren en que Walton nunca excluye la incertidumbre ficticia.

Según lo propuesto por Walton, el lector es incapaz de entrar en un estado de incertidumbre, porque sabe bien lo que va a suceder, lo que puede hacer es imaginarse la incertidumbre, pero en este punto entra en un bucle infinito.

Si imaginarse estar en un estado de incertidumbre frente a una obra implica imaginarse no conocer el curso que tomarán los acontecimientos, también sería necesario imaginar olvidarlos, ya que previamente había certeza de conocerlos... se presentarían distintas cuasi-emociones, una cuando el espectador se imagina teniendo una emoción por

primera vez frente a un contenido que imagina como ficcionalmente verdadero por primera vez, y otra cuando la experiencia se repite, puesto que el espectador entonces se imagina teniendo una emoción por segunda vez, ahora gracias a que se imagina estando en un estado de incertidumbre por primera vez frente a un contenido que imagina que no conoce pero que a su vez imagina como ficcionalmente verdadero por segunda vez. (Argüello Manresa, 2016, pág. 53)

Robert Yanal propone una teoría más radical, en cuanto propone que los espectadores no pueden sentir suspenso al repetir una cinta del género.

“La teoría de la “identificación emocional errónea” propuesta por Robert Yanal, niega explícitamente la repetición como premisa de suspenso, y así implica que los repetidores no pueden, incluso en principio, sentir suspenso “. (Uidhir, 2011, pág. 164)

Es hasta entonces donde Aaron Smuts debate estas teorías y expone la propia, la teoría del “deseo frustración” Smuts dista de sus pares cuando elimina la relación estricta que existe entre incertidumbre y suspenso. Smuts no deserta de lo incierto como herramienta para generar suspenso, pero considera que no es incondicional ¿Entonces cómo más se genera suspenso sin incertidumbre? Para Smuts la frustración de ciertos deseos funciona como motor del suspenso, la preocupación por el resultado de la situación conocida pesa más que la incertidumbre. “...la frustración de un fuerte deseo de afectar el resultado de un evento inminente es necesaria y suficiente para el suspense.” (Smuts, 2008, pág. 289)

Smuts centra entonces la atención del suspenso en la situación propuesta y la empatía de la audiencia. “Una potencial “resolución” a manera de hipótesis es que durante la experiencia del [...] suspenso en el cine se genera un efecto de catarsis y de goce para el espectador,

intensificándolo en la medida que se aumenta tanto el peligro del protagonista como el riesgo o el grado de la trasgresión a las normas sociales” (Fernández Reyes, 2007, pág. 107)

Para Smuts la frustración de un deseo tiene más peso en el suspenso que lo incierto, esto se da por la imposibilidad que, se supone, existe en alterar el resultado de los eventos en una ficción, contrario a lo que sucede en nuestra vida diaria (no-ficción), somos artífices de todo y por lo general las actividades realizadas tienen en final deseado. Smuts explica, desde Hitchcock, cómo funciona el suspenso en las situaciones que este plantea, para demostrar una vez más el punto central de su teoría. “Sentimos suspenso, no simplemente porque sabemos algo que podría salvar la vida de un personaje, pero como no importa cuánta fuerza deseemos ayudar, no podemos hacer nada con nuestro conocimiento” (Smuts, 2008, pág. 289)

Dentro de la teoría de Smuts no hay cabida a tal paradoja, pues la incertidumbre queda rezagada, ante la frustración, las sensaciones que derivan del suspenso son producto de la impotencia fruto de las narrativas ficticias no interactivas, al repetir la experiencia y conocer el desenlace, estas sensaciones seguirán ahí, incluso mayores.

La razón por la que la escena de la oficina en Psicosis es más suspensa en las posteriores visitas, no se da porque la audiencia se entere de que el resultado es tan incierto como lo fue en su primera visualización; más bien, es más suspensa porque saben con certeza que Marion Crane pronto será asesinada, no quieren que suceda, y no pueden hacer nada al respecto. (Smuts, 2008, pág. 289). En la Teoría del deseo-frustración, la relación espectador-personaje tiene que ser muy fuerte, pues si no hay simpatía por el personaje la preocupación por este queda relegada, centrando el suspenso a la incertidumbre o la sensación de misterio que se nos pueda presentar. Como señala Fernández Reyes (2007) en el suspenso son importantes los estados emocionales

del espectador y del protagonista, en relaciones de mayor y menor intensidad respectivamente, son una lucha de fuerzas antagónicas en tonos melodramáticos. (pág. 20)

7.3. Montaje

Históricamente se ha podido determinar que, desde comienzos del siglo XX, existe una exploración en la realización cinematográfica para encontrar nuevas formas narrativas. En conjunto estas metodologías conforman el lenguaje cinematográfico. D.W Griffith es considerado el padre del cine moderno, acotado por él mismo, debido al uso de técnicas como el primer plano, que, si bien ya existían en filmes anteriores a los suyos, fue la combinación en práctica estas técnicas lo que le valió la relevancia histórica.

Sergei Eisenstein, cineasta ruso, propone comparar los kenshis con el lenguaje cinematográfico para entender la función significativa del montaje. Eisenstein explica entonces que cada kenshis se constituye como un objeto, confrontado con el plano, se entiende que cada uno de estos tiene un significado unitario. La unión de los kenshis no se puede considerar una suma, ya que esta unión no resulta en dos significados adheridos, más bien adquieren un valor en otra dimensión, se entienden como concepto, lo mismo sucede con cada toma, se convierte en un todo con un significado simbólico. “La toma es una célula de montaje” (Éjzenštejn & Taylor, 1991)

Anteriormente, grandes maestros del cine como Méliès exponían sus obras imitando al teatro, es decir, una cámara estática que pretendía el punto de vista del espectador, sin embargo y como lo menciona Metz en su ensayo, Méliès ya consideraba al cine como “una sucesión de planos yuxtapuestos”, esta definición primaria de lo que es el montaje cobra relevancia para el uso de

este proyecto, pues la idea del montaje paralelo se direcciona a la yuxtaposición para la creación de simbologías. Como se expuso con brevedad anteriormente en este trabajo, Metz (2002) explica que el movimiento de la cámara fue necesario para que las producciones hechas en este medio se consideraran películas y no piezas de un medio de comunicación. Esta “liberación de la cámara” se da de dos maneras: la primera es el movimiento en sí dentro de un mismo plano (segmento que conoceremos más adelante) o por el montaje, que él le define como la unión sucesiva de varios planos que difieren entre sí, por su “incidencia angular y por su distancia axial” formando una escena y a nivel superior el film. (pag.100-101)

La “liberación de la cámara” trajo consigo conceptos que en el cine moderno los vemos comunes, incluso violentarlos se hace cada vez más atractivo. “entre 1905 y 1920 [...] se dieron cuenta que si querían conservar la ilusión de espacio teatral (espacio real, inmediata y constantemente comprensible) -pues tal fue el fin, y tal para muchos, sigue siéndolo-, si no querían que el espectador perdiese pie, perdiese ese sentido de orientación que conserva frente a la escena teatral (y, así lo cree, frente a las “escenas” de la vida), debían observarse ciertas reglas. Fue así como nacieron las nociones de *raccord de dirección*, de *mirada* y de *posición*. (Burch, 2004, pág. 19)

Para Metz, similar a lo que propone Eisenstein, el film se compone de segmentos autónomos, que solo adquieren sentido cuando se reúnen en el gran sintagma, el film. Tras esta división que hace Metz se encuentran los siguientes elementos: escena, secuencia, sintagma descriptivo, sintagma frecuentativo, sintagma alternante y plano autónomo; este último no es un sintagma, es decir, una construcción de planos, sino una construcción de segmentos autónomos en un solo plano. Para este trabajo se estudiará el denominado sintagma alternante, conocido también como montaje paralelo o montaje alternado en otros autores.

7.3.1 Montaje paralelo

Eisenstein establece una clasificación dentro del montaje que denomina secuencia semántica, propone diferenciar cinco tipos de montaje paralelos.

- Montaje paralelo al desarrollo del acontecimiento.
- Montaje paralelo al desarrollo de varios grupos de acción.
- Montaje paralelo a la percepción o de comparación simple.
- Montaje paralelo a la percepción y al significado o de formación de imagen.
- Montaje paralelo de ideas.

El sintagma alternante propuesto por Metz, logra construir una idea completa manteniendo juntas dos líneas de acción diferentes. Este sintagma se divide en tres subcategorías teniendo la denotación temporal como criterio para establecer la alternancia.

Montaje alternativo: Se alternan acciones diferentes, pero que comparten un mismo espacio.

Montaje alternado: Se alternan acciones simultáneas que confluyen entre sí por lo general, pero suceden en espacios distintos.

Montaje paralelo: Las acciones presentadas no tienen relación espacial o temporal, se logran conjugar entre sí por yuxtaposición de planos que “abre la puerta a todos los ‘simbolismos’, para los que el montaje paralelo es un lugar privilegiado. (Metz, La gran sintagmática del film narrativo, pág. 149)

El montaje paralelo puede optar por no hacer uso de algunos parámetros del montaje como el eje de acción, pues el montaje paralelo no se puede vincular a la continuidad, está no es prescindible para su ejecución, lo que este busca es proporcionar un significado en distintas dimensiones. Truffaut no habla propiamente del montaje paralelo, pero desafía la continuidad del mismo, además, tiene una concepción muy libre respecto a la idea de montaje la cual se ha ido empleando de manera paulatina en el suspenso y sus géneros afines. El cutaway como concepto, interrumpe la acción para emitir cortes que fungen como nota, no necesariamente de la misma acción.

Además de su estrecha relación con el suspenso, el montaje paralelo, según (Mascelli, 1998) se utiliza para crear conflicto, aumentar el interés, marcar contraste y hacer comparaciones.

7.4. Montaje paralelo y suspenso

Dentro del cine, uno de los elementos más importantes es la emotividad del público, como este experimenta sensaciones a través de la pantalla. Debido a esto los cineastas a lo largo de la historia han entrelazado estrategias para lograr transmitir estas sensaciones.

Ya existe claridad en las intenciones del suspenso en cuanto a las emociones a las que quiere llegar, la angustia, incertidumbre o bien sea la frustración (como lo expresa Smuts) tienen una fórmula para llegar a ellas. Que bien esta fórmula no funciona como un paso a paso o una regla absoluta, es más bien una estrategia para quienes tienen un primer acercamiento al mundo de la realización. Dial S for Suspense, se nos presenta como esa guía para la realización del suspenso,

en ella se recomiendan acciones en cuanto a la creación de un personaje, la corrección del color e iluminación, el montaje, entre otras.

El montaje paralelo como herramienta para generar suspenso aparece enmarcado en este texto, citando a Gunning argumenta que

El montaje paralelo deriva su efecto de cambiar de una línea de acción a otra. Es el siguiente paso lógico para hacer el cambio en el punto más alto de tensión, suspendiendo no sólo el despliegue de la acción, sino también un gesto dramático. (Lamb, 2012, pág. 76)

Entonces la pregunta es: ¿Existe una relación entre el montaje paralelo y la sensación de suspenso? Para Morales Morante (2005), sí, en su investigación “Las variaciones métricas del montaje paralelo y su relación con la respuesta emocional del receptor (el estrés)” asegura que Este tratamiento impulsa la actividad perceptiva del espectador, conduciéndolo con mayor o menor rapidez de uno a otro lugar de la acción; y creemos que el aumento o disminución de dicha actividad mantiene una relación con la sensación creciente o decreciente de ansiedad y emoción que puede experimentar el receptor del mensaje. (pag. 143, 144)

Las variaciones métricas que presente el film serán, en gran parte, las que nivelen las emociones de la audiencia. Alejarse del *raccord*, ignorando concepciones espaciotemporales suspenden la emoción del espectador. El ejemplo puesto al principio, de la película *Misery* (Dir. Rob Reiner) se puede tener en cuenta como un muy buen modelo para explicar lo anterior. La escena comienza con planos lentos, detalles prolongados, en los que se ve a Sheldon explorando el lugar donde está recluso. En el momento en que Annie emprende su regreso, el tiempo de cada plano se hace menor, y se estrecha aún más en el momento en que Sheldon nota la

camioneta de Annie. Cada vez que el tiempo se acorta y la distancia espacio-temporal se apura el espectador queda suspendido en esa sensación emocionante de un escape inminente que se verá frustrado.

En este ejemplo vemos y entendemos la importancia de las variaciones métricas entre plano y plano, si bien mostrar dos situaciones que se contraponen en una misma escena crean un significado, interpretado como angustia para el espectador, la duración de los planos y el raccord mantienen esta emoción, dando paso a una angustia prolongada, suspendida, esencia del suspenso.

8. Conclusiones

A lo largo de la realización de este trabajo se ha descubierto que la palabra suspenso presenta una fuerte relación con varios géneros cinematográficos, incluso se llega al punto de considerarle uno, cuestión que, para el estudio, resulta complejo. De esta manera se clasifica a un filme en un género impreciso y con poco detalle, pues la sensación de suspenso (suspensión) se encuentra en distintas películas de distintos géneros más específicos. Este, es quizás uno de los problemas más grandes al enfrentarse a esta palabra, su imprecisión, es por eso por lo que en este trabajo se entendió como elemento narrativo, que dista de la sorpresa y la incertidumbre.

Entendiendo el suspense de esta manera se identifica la importancia del montaje para llegar a este. Pues no vale con plantear una incógnita, sino construir un texto cinematográfico, pensando particularmente en la audiencia y las potenciales soluciones que configuren en sus cabezas. La idea de Smuts encaja con esta intención, la frustración de que los eventos no se resuelvan como se desea.

Adicional a las ideas de Smuts, para la realización del guion se empleó lo que se conoce como intriga de predestinación, que palabras más, palabras menos, se define como la entrega de información esencial en los primeros momentos. Lauro Zavala, investigador mexicano, cita a Jaques Amount quien identifica que la intriga de predestinación se puede presentar de tres maneras:

Explícitamente: ofreciendo al espectador la resolución del conflicto narrativo desde el inicio de la película.

Implícitamente: presentando el suceso central del relato, pero no sus causas, las cuales serán entonces el objeto de la narración.

Alusivamente: en las imágenes presentadas durante los créditos. (Zavala)

Siguiendo las clasificaciones que nos presenta Amount en el guion se utilizó de manera implícita porque como lo explica Zavala

Una variante de esta fórmula se encuentra en el cine clásico de suspenso, definido por la presentación inicial de una evidencia que convierte al espectador en un cómplice moral de alguno de los personajes. En la secuencia inicial el espectador es testigo de un acontecimiento que los demás personajes ignoran, y solo después se dará al espectador la información que determina la lógica causal de este acontecimiento.

La aplicación de este método puede verse evidenciada en la primera escena del guion, la persecución predispone al espectador y lo pone en búsqueda, a lo largo del corto, de lo que sucede y la razón de tal comienzo.

Con un espectador incitado a la prevención, es importante la suspensión de esa emoción. En películas como *Misery* se logra, incluso aumentar esta suspensión, con el montaje paralelo, el manejo del *racord* y la variación métrica de los planos alternados. Manteniendo la postura de Metz, este tipo de montaje genera simbolismos, que en este caso no son más que resultados posibles, gestados en la cabeza del espectador y como bien expresa Morales (2005) las variaciones métricas influyen potencialmente en las emociones del espectador, alternar estas de igual manera, con duraciones oscilantes que dependen solo de la importancia de la imagen presentada, van a potenciar esa emoción, en nuestro caso, la suspensión de esta.

Esto se puede evidenciar en el story board desde los últimos planos de la escena 5 en adelante. En este punto, Gabriel huye de su lugar de reclusión, sus captores van tras él y al mismo tiempo se nos devela el pasado de este personaje en líneas espaciotemporales distintas. Por esta razón se considera el montaje paralelo y no los otros propuestos por Metz, ya que la distancia espaciotemporal entre plano y plano es muy lejana.

Por último, de ser necesario en este punto, personalmente clasificaría el corto dentro del género thriller psicológico, una variación del cine de misterio en el que se combinan elementos del thriller o el terror, para mi caso, el thriller. Elementos que, a diferencia del misterio, se alejan de la realidad y son fieles a la lógica de la ficción, pero se sostiene la intención de develar el secreto dentro de la trama.

9. Anexos

9.1 Guion Literario

S.

ESC 1. EXT. DÍA. CALLE.

Gabriel (30), delgado, estatura media, cabello desordenado, barba desordenada. Usa un pantalón de pijama con cuadro, una camiseta azul que cubre con una bata blanca. Huye a través de un bosque.

Pantalla a negro.

ENTRA EL TÍTULO.

ESC 2. INT. Habitación Gabriel. NOCHE.

En una habitación pequeña con una ventana cubierta por cortinas blancas, tiene paredes blancas envejecidas hay una cama sencilla, al lado una mesa de noche encima de la mesa hay un par de tarros de pastillas, un sillón café, al frente de este hay un televisor pequeño sobre una mesa, en este se reproduce una película. En esta habitación se encuentra Gabriel acostado sobre la cama. Usa pantalón de pijama y camiseta azul, encima lleva puesto una bata blanca. Gabriel se despierta, su rostro sudoroso se encuentra pálido, algunas lágrimas caen.

Jadeante Gabriel toma un frasco de pastillas, lo voltea sobre sus manos para ver que no sale ninguna pasta.

Fuera de la habitación, a través de la ventana se ve una mujer, Sara, (30) delgada, cabello rubio, corto y suelto. Lleva puesto un vestido blanco y un collar de plata. Ella observa atenta las acciones de Gabriel. Gabriel voltea a ver a la mujer. Se levanta de golpe de la cama dejando caer el frasco de pastillas, cierra las cortinas.

ESC 3. INT. Sala de hospital. DÍA.

Una sala amplia, de ventanas grandes, con paredes envejecidas. En esta sala hay cuatro sillas plásticas, una mesa de centro baja, sobre la mesa hay unos juegos de mesa en desorden. En dos de las sillas hay dos personas, pacientes del hospital. (paciente 2 lleva puesto un pijama blanco, sobre esta un saco café, paciente 3 lleva puesto una sudadera gris y una camiseta verde). Gabriel (pantalón café, camisa blanca,

bata y fonendoscopio) está sentado frente a paciente 1. Una mujer (20), de corta estatura, cabello negro largo y despeinado. Lleva puesto un saco de mangas largas, los puños cubren sus manos, un pantalón de sudadera ancho. Gabriel pone el fonendoscopio sobre el pecho de paciente 1 mientras mira su reloj. Gabriel se levanta de la silla, mira a paciente 1.

GABRIEL

Todo en orden.

Paciente 1 mira a Gabriel y sonríe.

ESC 4. INT. Consultorio Sandra. DÍA.

Consultorio pequeño, de paredes blancas impecables. En él hay un escritorio, sobre el escritorio hay un computador portátil, unos libros de medicina y carpetas con hojas. En el consultorio también hay un par de sillas a lado y lado del escritorio, en estas sillas se encuentran Gabriel (Pantalón café, camisa blanca, bata y fonendoscopio) y Sandra. Mujer (40), Estatura pequeña, cabello rubio y recogido. Lleva puesto un saco negro cuello tortuga, una falda de color oscuro y una bata de médico encima y gafas cafés.

GABRIEL

He estado muy estresado estos días, se me acabó el medicamento y creo que hay alguien que me está asechando.

SANDRA

¿Asechando?

GABRIEL

Sí, una mujer rubia.

Sandra abre un cajón del cual saca un nuevo frasco de pastas. Se las entrega a Gabriel.

SANDRA

Mira, toma estas, son un poco más fuertes, pero te ayudarán con tu estrés.

Gabriel se levanta de la silla.

GABRIEL

¿Y con la mujer que hago?

SANDRA

Gabriel (pausa) ¿me lo dices en serio?

Gabriel mira el frasco de pastas.

GABRIEL

Tienes razón, debe ser el agotamiento.

ESC 5. EXT. Jardín Hospital. Día.

Un jardín afuera del hospital, pocos árboles. Gabriel (pantalón pijama, camiseta azul y bata de médico) se encuentra sentado en el pasto, al lado paciente 1. Sara, de vestido blanco, collar de plata, descalza. Se acerca a Gabriel. Gabriel la observa asustado, no se mueve. Sara se agacha, y toma a Gabriel de la mano mientras lo mira fijamente a los ojos, pone su otra mano en el rostro de Gabriel y comienza a acariciarlo. Gabriel de manera agresiva rechaza las acciones de Sara. Sara se levanta y se va. Gabriel pasa su mano sobre su rostro mientras observa como Sara se va. Gabriel se levanta.

ESC. 5. INT. Habitación Gabriel niño. Día.

(flashback) - Animación.

En una habitación de niño, de una cama sencilla se levanta Gabriel (10), con un pijama azul. Al lado de la cama se ve un portarretratos donde Gabriel está al lado de Sara. Gabriel sale corriendo de la habitación.

ESC 6. EXT. CALLE. DÍA.

Gabriel corre.

ESC 7. INT. Habitación Gabriel. DÍA.

La puerta de la habitación se abre de golpe. Un enfermero, (45) contextura gruesa y alto, entra a la habitación acompañado de Sandra.

ESC 8. EXT. Calle afuera hospital. DÍA.

Gabriel corre, en el camino ve a una señora atajar a un niño.

ESC 9. INT. Habitación Hospital. DÍA.

(flashback) - Animación.

En una habitación oscura se encuentra Gabriel (10), lleva puesto una bata blanca que le llega a las rodillas. En la habitación también hay 2 médicos y 3 enfermeros quienes sostienen a Gabriel en una silla con amarras mientras es obligado a ver una pantalla. Gabriel grita y forcejea con los médicos.

MÉDICO 1

¡Gabriel!

ESC 10. INT. Habitación Gabriel. DÍA.

SANDRA (al enfermero)

¡Gabriel! ¡¿Dónde está Gabriel?!

Sandra levanta el frasco de pastas que le había dado con anterioridad a Gabriel.

SANDRA

Necesitamos encontrarlo ya.

ESC 11. INT. Pasillo casa. DÍA.

Gabriel huye, mirando hacia atrás. Ve sus manos, hay sangre en ellas.

ESC 12. INT. Pasillo casa. DÍA.

(flashback) - Animación.

En un pasillo iluminado por la luz del sol. Se ve a Gabriel (10) con un pijama azul, el cabello desordenado. Lleva un chuchillo goteando sangre en la mano. Gabriel persigue a una Sara que gatea herida en la espalda.

SARA

¡Para!

ESC 13. EXT. CALLE. DÍA.

Sara pone la mano en el pecho de Gabriel.

SARA

Para.

Gabriel agarra el cuello del Sara.

ESC 14. INT. Pasillo casa. DÍA.

(flashback) - Animación.

Gabriel toma el cuello de Sara. La apuñala repetidas veces.

ESC 15. EXT. CALLE. DÍA.

Gabriel, con una maldad no vista antes en su persona adulta agarra la cruz de una lápida como si fuese el cuello de una persona.




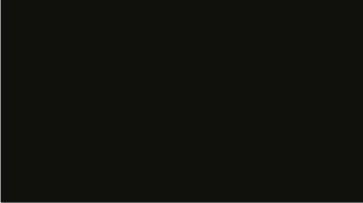




9.2 Guion Técnico













Imagen					
ESC	N° Plano	Imagen	Plano	Punto de vista	Cámara (P)
1	1	El rostro agitado, sudoroso y cansado de Gabriel [Hombre, 30 años, cabello largo a los hombros, poca barba, delgado, con ojeras] mientras corre (huye).	Primer plano	Normal. Frontal	Hombro
	2	Pantalla Negro. Título 1			
1	3	Se ve a Gabriel desde la parte de atrás. Gabriel corre por un bosque frondoso	Plano americano	Normal. Trasero	Hombro
1	4	Pantalla Negro. Título 2			
1	5	Gabriel ve hacia atrás mientras corre. Una mano, de mujer, lo detiene posándose en su pecho.	Plano medio	Normal. Frontal	Hombro
2	6	Gabriel está acostado en su cama [sencilla], su rostro se ve con sudor, lágrimas y pálido. Abre los ojos, respira agitado.	Primer Plano Cerrado al rostro	Normal. Cenital	Hombro
2	7	Negro. Título 3 (S)			
2	8	En una mesa de noche al lado de la cama de Gabriel se encuentran: unos papeles, un portarretrato infantil sin foto y unos frascos de medicamentos. La mano de Gabriel, quien se ve desenfocado en el fondo, entra al plano y toma uno de los frascos de medicamentos.	Primer plano	Normal. Lateral (A)	Fija.
2	9	Gabriel (Lleva puesta una camiseta básica azul claro, envejecida), temblando, destapa el frasco de medicamento, lo sacude sobre su mano y no sale ninguna pasta. Se escucha un golpe en el vidrio (Lado derecho). Gabriel voltea a mirar al lado derecho.	Plano medio	Normal. Frontal	Fija
2	10	Se ve la mano de una mujer en la ventana de la habitación de Gabriel. La cámara se aleja hasta quedar en un plano general (Es una habitación pequeña en la que se puede apreciar una mesa de noche, una cama y un sillón al lado de esta). Gabriel entra al plano corriendo, deja caer el frasco de medicamento en el camino. Se lanza sobre la ventana a cerrar la cortina	Primer plano/Plano general	Normal. Frontal	Zoom out
2	11	La cortina se cierra	Primer plano	Normal	Fija
3	12	La mano de Gabriel sostiene el fonendoscopio en el pecho de paciente 1. Retira el fonendoscopio. Se ve a paciente 1 y la espalda de Gabriel.	Plano detalle/plano medio	Normal	Zoom
3	13	Gabriel habla con paciente 1.	Plano medio	Contraplano	Fija
3	14	Gabriel se levanta. Paciente 1 Sonríe	Plano medio	Contraplano/Picado	Fija
3	15	Se ve la sala del hospital. Paciente 2 y 3 sentados en las sillas. Tiran los juegos de mesa al piso.	Plano general	Normal	Fija
4	16	Gabriel se sienta	Plano medio	Lateral	Fija
4	17	Gabriel habla a Sandra	Contraplano		Fija
4	18	Sandra responde	Contraplano		Fija




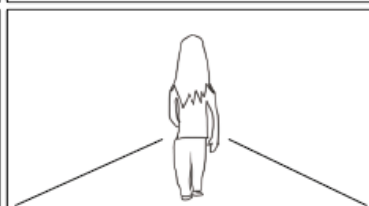

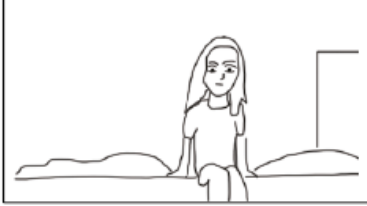



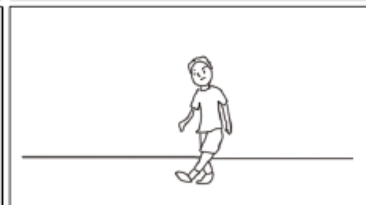
4	19	Gabriel se soba el rostro	Primer plano	Inclinado	Fija
4	20	Sandra abre el cajón saca las pastas	Primer plano	Picado	Fija
4	21	Sandra pasa las pastas a Gabriel. Gabriel se levanta. Habla a Sandra	Plano general		
4	22	Sandra cierra el cajón. Responde	Contraplano		
4	23	Gabriel mira las pastas	Plano detalle		
5	24	Gabriel está sentado al lado de paciente 1. Sara se acerca a ellos. Se agacha al frente de Gabriel	Plano General abierto	Picado	zoom (muy leve)
5	25	Se ve a Sara de espaldas. Se ve en rostro asutado de Gabriel.	Primer plano	Picado	Fija
5	26	Se ve la mano de Sara tocando el rostro de Gabriel	Primer plano cerrado	Normal	fija
5	27	Gabriel quita la mano de Sara. Sara se levanta	Plano medio		

9	39	Se ve a Gabriel forcejear con dos médicos	Plano general cerrado		Animación
9	40	Se va a Gabriel sentado en una silla con amarras	Primer plano		Animación
9	41	Se ven los ojos de Gabriel obligados a ser abiertos	Plano detalle		Animación
9	42	Se ven imágenes felices (anotar después)			Animación
9	43	Se ve a Gabriel, al lado de él un médico	Plano medio		Animación
10	44	Se ve a Sandra preguntar por Gabriel al enfermero. Sandra camina a la mesa de noche	Plano medio	lateral	paneo
10	45	Sandra toma el frasco de pastas	Plano detalle		
10	46	Sandra insiste en encontrar a Gabriel. Levanta el frasco a la altura del rostro	Primer plano		
11	47	Gabriel corre	Plano americano		hombro
11	48	El rostro agitado de Gabriel mientras corre. Voltea a mirar atrás.	primer plano		hombro
12	49	Se ve la espalda de Gabriel llevando un cuchillo	Plano medio		Animación
12	50	Se ve el cuchillo goteando	Plano detalle		Animación
12	51	Se ve a Gabriel caminar detrás de Sara mientras esta gatea herida	Plano general cerrado		Animación
13	52	Sara pone la mano sobre el pecho de Gabriel	Subjetivo		
13	53	Gabriel ahorca a Sara.	Plano medio		
14	54	Gabriel toma a Sara del cuello	Primer plano		Animación
14	55	Se levanta el cuchillo	Primer plano		Animación
14	56	Se ve sangre	Primer plano		Animación
14	57	Se levanta el cuchillo	Primer plano		Animación
15	58	Se ve la espalda de Gabriel mientras aprieta una cruz	Primer plano		
15	59	Gabriel levanta la mierada	Primer plano cerrado		

9.3 Storyboard

Escena: 1	Escena: 1	Escena: 1
		
El rostro agitado, sudoroso y cansado de Gabriel [Hombre, 30 años, cabello largo a los hombros, poca barba, delgado, con ojeras] mientras corre (huye).	Pantalla Negro. Título 1	Se ve a Gabriel desde la parte de atrás. Gabriel corre por un bosque de árboles con tallo delgado
Escena: 1	Escena: 1	Escena: 2
		
Pantalla Negro. Título 2	Gabriel ve hacia atrás mientras corre. Una mano, de mujer, lo detiene posándose en su pecho.	Gabriel está acostado en su cama [sencilla], su rostro pálido se ve con sudor, lágrimas. Abre los ojos, respira agitado.
<small>Creo.wa.his.creations Storyboard That</small>		
Escena: 2	Escena: 2	Escena: 2
		
Negro. Título 3 (S)	En una mesa de noche al lado de la cama de Gabriel se encuentran: unos papeles, un portarretrato infantil sin foto y unos frascos de medicamentos. La mano de Gabriel, quien se ve desenfocado en el fondo, entra al plano y toma uno de los frascos de medicamentos.	Gabriel (Llevo puesta una camiseta básica azul claro, enviejada), temblando, destapa el frasco de medicamento, lo sacude sobre su mano y no sale ninguna pasta. Se escucha un golpe en el vidrio. (Lado derecho). Gabriel vuelve a mirar al lado derecho.
Escena: 2	Escena: 2	Escena: 3
		
Se ve la mano de una mujer en la ventana de la habitación de Gabriel. La cámara se aleja hasta quedar en un plano general (Es una habitación pequeña en la que se puede apreciar una mesa de noche, una cama y un sillón al lado de esta). Gabriel entra al plano corriendo, deja caer el frasco de medicamento en el camino. Con rapidez asustadiza cierra las cortinas	Las manos de gabriel terminan de cerrar las cortinas	La mano de Gabriel sostiene el fonendoscopio en el pecho de paciente 1. Retira el fonendoscopio. Se ve a paciente 1 y a Gabriel.

Escena: 3	Escena: 3	Escena: 3
		
Gabriel habla con paciente 1.	Gabriel se levanta. Paciente 1 Sonríe	Se ve la sala del hospital. Paciente 2 y 3 sentados en las sillas. Tiran los juegos de mesa al piso.
Escena: 4	Escena: 4	Escena: 4
		
Gabriel se sienta	Gabriel habla a Sandra	Sandra responde
<small>Creo sus los proyectos en Storyboard That</small>		
Escena: 4	Escena: 4	Escena: 4
		
Gabriel se soba el rostro	Sandra abre el cajón saca las pastas	Sandra pasa las pastas a Gabriel. Gabriel se levanta. Habla a Sandra
Escena: 4	Escena: 4	Escena: 5
		
Sandra cierra el cajón. Responde	Gabriel mira las pastas	Gabriel está sentado al lado de paciente 1. Sandra se acerca a ellos. Se agacha al frente de Gabriel
<small>Creo sus los proyectos en Storyboard That</small>		

Escena: 5	Escena: 5	Escena: 5
		
Se ve a Sara de espaldas. Se ve en rostro asutado de Gabriel.	Se ve la mano de Sara tocando el rostro de Gabriel	Gabriel quita la mano de Sara. Sara se levanta
Escena: 5	Escena: 5	Escena: 5
		
Se ve el rostro molesto de Gabriel	Se ve a Sara caminar	Gabriel se levanta del suelo.
<small>Crear web los proyectos en Storyboard That</small>		
Escena: 6	Escena: 6	Escena: 6
		
Gabriel (niño) se levanta de la cama	Se ve la habitación de Gabriel. Gabriel sale de la habitación	Se ve la foto de Gabriel y Sara
Escena: 7	Escena: 8	Escena: 8
		
Se ve la habitación de Gabriel. Se abre la puerta. Entra el enfermero, detrás de él Sandra	Se ve a Gabriel corriendo.	Se ve un niño caminar solo.
<small>Crear web los proyectos en Storyboard That</small>		

Escena: 8	Escena: 8	Escena: 9
Gabriel voltea a mirar	Una señora detiene al niño que camina solo	Se ve a Gabriel forcejear con dos médicos
Escena: 9	Escena: 9	Escena: 9
Se va a Gabriel sentado en una silla con amarras	Se ven los ojos de Gabriel obligados a ser abiertos	Varias pantallas en las que se proyectan imágenes que van rotando. La temática de las imágenes gira entorno a la felicidad.
<small>Crear web los proyectos en Storyboard That</small>		
Escena: 9	Escena: 10	Escena: 10
Se ve a Gabriel, al lado de él un médico	Se ve a Sandra preguntar por Gabriel al enfermero. Sandra camina a la mesa de noche	Sandra toma el frasco de pastas
Escena: 10	Escena: 11	Escena: 11
Sandra insiste en encontrar a Gabriel. Levanta el frasco a la altura del rostro	Gabriel corre	El rostro agitado de Gabriel mientras corre. Voltea a mirar atrás.
<small>Crear web los proyectos en Storyboard That</small>		

Escena: 12	Escena: 12	Escena: 12
		
Se ve la espalda de Gabriel llevando un cuchillo	Se ve el cuchillo goteando	Se ve a Gabriel caminar detrás de Sara mientras esta gatea herida
Escena: 13	Escena: 13	Escena: 14
		
Sara pone la mano sobre el pecho de Gabriel	Gabriel ahorca a Sara.	Gabriel toma a Sara del cuello
<small>Clave web los proyectos en Storyboard That</small>		
Escena: 14	Escena: 14	Escena: 14
		
Se levanta el cuchillo	Se ve sangre	Se levanta el cuchillo
Escena: 15	Escena: 15	Escena:
		
Se ve la espalda de Gabriel mientras aprieta una cruz	Gabriel levanta la mierada	
<small>Clave web los proyectos en Storyboard That</small>		

10. Referencias

- Allen, R. C., & Gomery, D. (1993). *Film history : theory and practice*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Argüello Manresa, G. (2016). La paradoja del suspenso anómalo. *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, 50-65.
- Betancourt Arenas, D. (2014). *Construcción del personaje dentro del plano en un relato audiovisual*. (Tesis pregrado). Universidad de Manizales. Manizales.
- Blanch, D. F. (1996). *El declive del espectador. Sobre la imagen contemporánea y sus modelos de uso*. Barcelona: Departamento de Periodismo y de Comunicación Audiovisual de la Universidad Rompeu Fabra de Barcelona.
- Burch, N. (2004). *Praxis del cine* (octava ed.). (R. Font, Trad.) Madrid: Editorial fundamentos colección arte.
- Carroll, N. (1995). Critical Study. Mimesis as Make-believe. *The Philosophical Quarterly*, 94-99.
- Dos Santos, M. F. (2017). Walton's Quasi-Emotions Do Not Go Away. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* , 265-274.
- Éjzenštejn, S., & Taylor, R. (1991). *Selected Works: Towards a Theory of Montage*. Londres: BFI. Publ.
- Fernández Reyes, Á. A. (2007). *Crimen y suspenso en el cine mexicano 1946-1955*. México: Colegio de Michoacán .
- Field, S. (2008). *The screenwriter's workbook*. New York: Dell Publishing.
- Frensham, R., & Frensham, R. (2011). *Break into screenwriting*. London: Teach Yourself.

- Giraldo Aristizábal, R., Hoyos Jaramillo, E., & Uribe Isaza, M. (2017). *La función de los tiempos trastocados en la construcción de memoria histórica en la vereda El Congal de Samaná – Caldas* (Pregrado). Universidad de Manizales.
- Gerrig, R. G. (1989). Reexperiencing fiction and non-fiction. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* , 277-280.
- Lamarque, P. (1991). Essay Reiew. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 161-166.
- Lamb, B. (2012). Dial S for Suspense. *Screen Education*, (67), 70-79.
- Lütticken, S. (2006). Suspense and...surprise. *New Left Review* 40, 95-109.
- Mascelli, J. (1998). *The five C's of cinematography*. Hollywood: Silman-James P.
- Metz, C. (1973). *Lenguaje y cine*. Barcelona: Planeta.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972)* (Vol. II). Barcelona: Paidós.
- Metz, C. (s.f.). La gran sintagmática del film narrativo. *Centro nacional de la investigación científica, Paris*, 147-153.
- Morales Morante, L. F. (2005). *Las variaciones métricas del montaje paralelo y su relación con la respuesta emocional del receptor (el estrés)*. Bellatera: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Prentice, D. A., & Gerrig, R. J. (1991). The Representation of Fictional Information. *Psychological Science*, 336-340.
- Prentice, D. A., Gerrig, R. J., & Bailis, D. S. (1997). Whatreaders bring to the processing of fictional texts. *Psychonomic Bulletin & Review*, 416-420.
- Ramírez López, A. (2016). La arquitectura de un falso género. *Escribanía*, 35-55.

Rodelo, A. (23 de Octubre de 2018). Entrevista con Andrés Rodelo. (D. A. Vargas, Entrevistador)

Smuts, A. (2008). The Desire-Frustration Theory of Suspense. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* , 281-290.

Truffaut, F. (1974). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.

Uidhir, C. M. (2011). The Paradox of Suspense Realism. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* , 167-171.

Yanal, R. J. (2010). Hybrid Truths and Emotion in Film. *Midwest Studies In Philosophy*, 180–189. Obtenido de <https://doi.org/10.1111/j.1475-4975.2010.00212.x>

Zavala, L. (s.f.). *Chasque.net*. Recuperado el febrero de 2019, de

<http://www.chasque.net/frontpage/relacion/0007/visualizaciones.htm#Visualizaciones>