

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN**



Carmelo

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller  
en Ciencias y Artes de la Comunicación con mención en Comunicación  
Audiovisual presentado por:

***Joel Andres Bazan Grijalva***

***Eros Macelio Martinez Huilca***

***Andres Anibal Pomalaya Teves***

***Leonardo Andre Quispe Lopez***

***Alexandra Tamara Sotelo Garcia***

Asesor:

***Jose Adrian Portugal Teiller***

Lima, 2022

## **Resumen**

La presente investigación busca detallar los procesos que formaron parte de la realización del cortometraje “Carmelo” inspirado en el cuento “El Caballero Carmelo” de Abraham Valdelomar. Esta adaptación tiene como objetivo representar tres vínculos diferentes: la indiferencia, el abuso de poder y el amor. Así, para la representación de estos vínculos se buscó adaptar los personajes que conformaban el cuento original y ubicarlos dentro del contexto de una familia en un entorno violento tanto por la dinámica familiar como por la labor que llevaba a cabo el personaje principal: las peleas callejeras. Es en ese sentido se describirán todas las etapas de realización, tales como la motivación y la razón de ser del cortometraje junto al desarrollo narrativo de las escenas y perfil de personajes, así como el aspecto técnico que engloba las distintas áreas como Producción, describiendo los procesos de casting y locación; Dirección, mencionando cuál fue su participación desde la etapa de pre-producción; Dirección de Fotografía, desde donde se muestra cómo fue la composición estética del cortometraje; Dirección de Arte, donde se gestó junto al encargado de fotografía cada uno de los matices estéticos que aportarían el desarrollo de arte a la narrativa del cortometraje; Sonido, mencionando entre otras el plan de post de sonido con grabación de foley realizado y Edición. Además, se desarrolla un plan que describe el proceso que atravesará de manera tentativamente el cortometraje “Carmelo” dentro de la etapa de distribución tanto desde el aspecto de la retribución económica como desde la sola exhibición.

## **Abstract**

This research seeks to detail the processes of making “Carmelo”, a short film inspired by the book story “El Caballero Carmelo” by Abraham Valdelomar. “Carmelo” aims to represent three important points with different characteristics: indifference, abuse of power and love. In order to show these points, we look to adapt the main characters from the original story (the book story) and place them in a context of a family violent environment, because of the family dynamics and the main character’s environment and job: street fights. It is in this sense that all the stages of production will be described, such as the motivation and reason for being of the short film together with the narrative development of the scenes and character profiles, as well as the technical aspect that encompasses the different areas such as Production, describing the casting and location processes; Direction, mentioning what their participation was from the pre-production stage; Direction of Photography, from where the aesthetic composition of the short film is shown; Art Direction, where each one of the aesthetic nuances that would contribute the development of art to the narrative of the short film was conceived together with the person in charge of photography; Sound, mentioning among others the sound post production plan with foley recording made and Edition. In addition, a plan is developed that describes the process that the short film "Carmelo" will tentatively go through during the distribution stage, both from the aspect of economic compensation and from the sole exhibition.

## Índice

<b>1. Objetivos del proyecto .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Justificación o relevancia del proyecto.....</b>	<b>1</b>
<b>3. Investigación.....</b>	<b>3</b>
<b>3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos, etc .....</b>	<b>3</b>
<b>3.2. Referencias audiovisuales.....</b>	<b>3</b>
<b>4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia .....</b>	<b>3</b>
<b>5. Realización o ejecución.....</b>	<b>5</b>
<b>5.1. Sinopsis del proyecto audiovisual.....</b>	<b>5</b>
<b>5.2. Desarrollo del guión.....</b>	<b>7</b>
<b>5.2.1. Perfil de personajes.....</b>	<b>7</b>
<b>5.2.2. Descripción del universo.....</b>	<b>17</b>
<b>5.3. Dirección general .....</b>	<b>20</b>
<b>5.4. Producción.....</b>	<b>22</b>
<b>5.4.1. Casting .....</b>	<b>22</b>
<b>5.4.2. Locaciones.....</b>	<b>23</b>
<b>5.4.3. Desglose de presupuesto .....</b>	<b>24</b>
<b>5.4.4. Cronograma.....</b>	<b>25</b>
<b>5.5. Dirección de fotografía .....</b>	<b>26</b>
<b>5.6. Dirección de arte .....</b>	<b>33</b>
<b>5.7. Edición .....</b>	<b>34</b>
<b>5.8. Diseño de sonido.....</b>	<b>39</b>
<b>6. Sostenibilidad .....</b>	<b>41</b>
<b>6.1. Plan de distribución y difusión .....</b>	<b>41</b>
<b>7. Reflexiones finales.....</b>	<b>43</b>
<b>8. Referencias bibliográficas .....</b>	<b>46</b>
<b>9. Anexos .....</b>	<b>48</b>

## **1. Objetivos del proyecto**

Al realizar este cortometraje, como grupo buscamos representar una problemática social por la que han pasado, pasan y continúan pasando jóvenes peruanos. Mediante una analogía del Amo y Animal, buscamos retratar el abuso de poder en relaciones familiares, tales como la de padre e hijo, en nuestro caso. Esta violencia puede reflejarse de manera física, verbal y/o psicológica.

De esta manera, mediante la representación de las dinámicas familiares entre nuestros personajes principales, invitamos a reflexionar a nuestros espectadores sobre esta problemática haciendo una reversión de la clásica obra literaria de Abraham Valdelomar, El Caballero Carmelo cuya esencia radica en la historia de un héroe ignorado y contextualizarlo en una Lima un tanto distópica.

## **2. Justificación o relevancia del proyecto**

Como grupo, creemos que la relevancia de nuestro proyecto reside en dos puntos principales. El primero de ellos es la visibilización de una problemática social, que es la violencia familiar, y el segundo punto es la conmemoración de una obra clásica de la literatura peruana “El Caballero Carmelo” de Abraham Valdelomar.

Según el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, entre los años 2001 y 2005, “se reconoció a la violencia familiar y sexual como un problema que vulnera los derechos y la salud de las personas del país. Así, se promulgó la ley 26260 de protección frente a la violencia familiar, convirtiéndola en un problema de incumbencia pública y creándose para ello mecanismos y estrategias sociales para reportarlas y denunciarlas” (2006, pp. 57). Precisamente es durante esa época, específicamente el año 2001, donde situamos temporalmente nuestro cortometraje Carmelo. Las cifras indican que 1 de cada 25 hombres

ha sido agredido física o sexualmente durante ese año y peor aún, en el caso de las mujeres, donde 1 de cada 2 mujeres indica haber sufrido algún tipo de violencia (MINDES, 2006). Y esta problemática no es ajena a nuestro contexto actual. Una investigación del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) indica que “las medidas para mitigar los contagios por COVID-19 generaron condiciones para una mayor violencia familiar (confinamiento forzado, restricciones de movilidad, estrés económico, etc.)” (2022, pp. 1). Entonces podemos afirmar que la problemática no ha cambiado en los últimos años 20 años, por lo que es necesario continuar visibilizándola de diversas maneras, en nuestro caso en el cortometraje, para así generar un momento de reflexión con el espectador.

El segundo punto de relevancia de este proyecto audiovisual es la referencia a una obra literaria emblemática del Perú. El Caballero Carmelo de Abraham Valdelomar es una de las obras más populares por el tema que aborda: un Perú criollo, relaciones familiares, etc. Según Mariátegui en su libro “Siete ensayos de interpretación de la realidad peruana”, define a Abraham Valdelomar como “un hombre nómada, versátil, inquieto como su tiempo”. Monica Bernabé, en su artículo “Dandismo y rebeldía en el Perú: el caso de Abraham Valdelomar” afirma que el “nomadismo es la clave que nos permite leer en su obra los conflictos que desatan las tensiones entre artificio y autenticidad, entre presentación y representación, entre simulación y verdad” (2003, pp. 41), características que hicieron tan populares sus obras a lo largo del tiempo. Como hemos mencionado, estamos realizando una adaptación cinematográfica del cuento, teniendo como base los personajes, el conflicto y el desenlace. Por el avance tecnológico y la velocidad de la información, las personas tienen mayor interés por consumir productos digitales, interactivos, audiovisuales; generando que cada vez se vaya perdiendo el incentivo hacia la lectura. Nuestra contribución al realizar este cortometraje es que si una persona no ha leído el libro pero sí ha visto nuestro producto audiovisual, tenga interés en leer este cuento.

### **3. Investigación**

#### **3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos, referencias audiovisuales.**

Las referencias audiovisuales que han sido seleccionadas para la realización del proyecto guardan alguna relación con Carmelo, por las temáticas que abordan, tales como la familia, violencia y adolescencia. Además, ya sea porque ocurren en un contexto social similar, los personajes tienen características similares, los espacios donde conviven los personajes son iguales o porque el estilo visual plasmado en el producto audiovisual coincide con la visión que tenemos como grupo para realización de Carmelo. Los productos audiovisuales que hemos tomado como referencia son películas o series, de género drama o acción, en su mayoría.

A continuación, mencionaremos algunos ejemplos de cada una. Para representar a los personajes, el contexto social y el espacio donde iba a transcurrir la historia hemos usado como referencia productos audiovisuales de origen nacional en su mayoría, o latinoamericano en todo caso. Además, uno de los requisitos que tuvimos en cuenta es que estos productos estén contextualizados en la primera década del siglo 21. Algunos de ellos son Paraíso (2009), Días de Santiago (2004), Misterio (2005) y Amores Perros (2000). Con relación al tema de la pelea como eje del cortometraje, se tomó como referencia El Club de la Pelea (1999), Misterio (2005), La Gran Sangre (2006) y Amores Perros (2000). Otras películas como 8 Mile (2002) o The Batman (2022) han servido como referencia para el ambiente subterráneo de pelea y una Lima oscura, tal y como se quiso plasmar en Carmelo.

#### **4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia**

Respecto a la identificación de la audiencia a la cual se dirige el cortometraje “Carmelo” se encontraron algunas características que son compartidas por algunas otras piezas audiovisuales que formaron parte como referentes para la realización del cortometraje.

En primer lugar, el público al cual se dirige “Carmelo” es un público que tiene una alta tolerancia a la violencia. Esta característica es fundamental debido a que “Carmelo” basa su historia en un universo en el que las peleas callejeras son feroces e incluso mortales como fue el caso de Carmelo protagonista. Este nivel de tolerancia es compartido por la audiencia que ha disfrutado de series como “Misterio”, dirigida por Aldo Miyashiro.

Este referente permite explicar otra característica de la audiencia a la que se dirige el cortometraje: esta está en busca de una historia verosímil con la realidad que vivimos cuyos protagonistas tengan problemas reales. Este es el caso de Carmelo quien es un joven que atraviesa una realidad compartida por muchos otros en nuestra sociedad al ser explotado laboralmente para sustentar el hogar.

También es importante recalcar que, a pesar de que la historia puede ser entendida completamente por cualquier persona, resulta de especial interés que la audiencia haya leído o tenga conocimiento a grandes rasgos del cuento de Abraham Valdelomar “El Caballero Carmelo”, pues, de esa manera podrá entender las referencias puestas en los diálogos, la dirección de arte o en la construcción de los personajes.

Finalmente, se requiere aclarar que “Carmelo” es un cortometraje que intenta impactar no por lo sofisticadas de las peleas, sino por lo que ellas conllevan a nivel narrativo. Entender el pesar de los personajes sin caer en el endiosamiento de lo “glorioso” que es ganar una pelea requiere de cierto nivel de madurez. Un artículo virtual del American Academy of Child & Adolescent Psychiatry menciona lo siguiente:

Los niños que se exponen excesivamente a la violencia en la televisión tienden a ser más agresivos.

Algunas veces, el mirar un sólo programa violento puede aumentar la agresividad. Los niños que miran espectáculos en los que la violencia es muy realista, se repite con frecuencia o no recibe castigo, son los que más tratarán de imitar lo que ven. (American Academy of Child & Adolescent Psychiatry, 1999, párr.2)

Es por eso que la edad que idealmente comprende nuestro público objetivo se encuentra a partir de los 17 años.

## **5. Realización o ejecución**

### **5.1. Sinopsis del proyecto audiovisual:**

Se ve a Carmelo pelear con un chico en la calle y a su padre apoyándolo. Carmelo resulta ganador de la pelea y su padre celebra pero se ve en el rostro de Carmelo tristeza e incomodidad.

En casa, Carmelo se encuentra sirviendo el único plato de comida que hay para poder comer con su hermano Pollito; sin embargo, al darse cuenta de esto, Gallón, su padre, le refuta el darle la comida a su hermano y le menciona que quien debe comer es Carmelo porque de lo contrario Ajiseco lo golpearía fácilmente en su próxima pelea.

Ya en la madrugada, mientras Carmelo y Pollito duermen se escuchan los llantos de Gallón ebrio gritando cuánto extraña a su esposa, quien abandonó el hogar hace muchos años. Carmelo no puede continuar durmiendo y se percata de que Pollito se encuentra escuchando lo que su padre vocifera mientras llora.

Al día siguiente, en la sala, ven a su padre sentado dormido por el estado de ebriedad en el que se encontraba. Carmelo alista a Pollito para ir al colegio, pero este antes de salir decide regresar para abrigar a su padre con una manta que se encuentra sobre la mesa.

En el frontis del colegio, Pollito se encuentra desayunando un pan comprado en el emolientero. Pollito empieza a bombardear a Carmelo de preguntas en torno a su actividad como peleador, pero Carmelo se muestra distraído observando una pareja que caminaba cerca hasta que Pollito le pregunta algo que Carmelo no quiere responder y lo envía a que ingrese al colegio.

En casa Gallón le reclama a Carmelo debido a que perdió la última pelea. La discusión escala tanto que Carmelo empieza a reclamarle por el dinero. En ese momento se percató de un hecho clave: Gallón apostó casi todo en esa última pelea al pensar que era segura y ahora se encuentra en una situación débil. Esto es aprovechado por Carmelo para proponerle un trato: él gana la pelea con Ajiseco para que Gallón recupere su dinero, pero luego de eso se retira de ese mundo.

Carmelo habla con su hermano el día previo a la pelea con Ajiseco para decirle que será la última vez y este se muestra tremendamente emocionado, pues ese ha sido uno de sus más grandes anhelos. Sin embargo, en medio de la alegría le deja saber una preocupación: ¿qué pasa si pierde?

Llega el día del combate, al entrar al área junto a Ajiseco percibe que tiene a todo el público en contra, pues su oponente luce más fuerte. Carmelo trata de ignorar la situación y mantener la concentración de la pelea. Intenta encajar el primer golpe, pero se desconcentra al recordar a su hermano, comienza a perder y es golpeado hasta el primer descanso. En este su padre lo presiona a ganar, pero Carmelo sigue pensando en su hermano. Tras volver, tarda un poco, pero logra remontar la pelea. El público lo abuchea y lanza cosas; sin embargo, Carmelo continúa golpeándolo hasta lograr que lo den por ganador. Al ganar, Carmelo camina hacia

fuera del ring, pero Ajiseco toma una botella rota y lo apuñala. En medio de la conmoción, Ajiseco huye del lugar mientras todos rodean a Carmelo para ver qué le sucedió. Carmelo escucha a su padre lisurear sin sentido mientras está desangrándose. Las personas huyen del lugar, mientras que Carmelo dice en voz baja “gané, gané”.

## **5.2. Desarrollo del Guión:**

### **5.2.1. Perfil de personajes:**

**Nombre de personaje: Carmelo**

#### **A. Descripción:**

Carmelo es un joven algo introvertido, que no sabe cómo expresarse bien con palabras, por lo que recurre a sus puños. Le preocupan solamente su hermano y el poder salir de ese mundo, que cada vez lo agobia más, de las peleas callejeras a las que su padre lo forzó a entrar.

#### **B. Vida Anterior**

Carmelo (17), nacido en el 85, creció durante una época de violencia y terror para todo el Perú, especialmente para los jóvenes. Siendo el hermano mayor de una familia de bajos recursos tuvo que cargar con el peso del abandono por parte de su madre, justo cuando su hermano menor había sido concebido. A raíz de esto comenzó a recibir maltratos por su padre, quien también, ahora que su madre no estaba, lo obligaba a participar de una afición peligrosa, las peleas callejeras.

Durante sus primeros años de edad (0-5) vivía presenciando escenas violentas de sus padres (discusiones, peleas físicas, etc.) Estos conflictos escalaron al punto en que su madre decidió abandonarlos (a él y a su hermano recién nacido).

Luego de este hecho, Carmelo asumió un rol de protección con su hermano frente a los ataques de su padre, producto del resentimiento que tenía por el abandono de su esposa.

Durante su niñez intermedia (6-11) su rutina de vida consistía en acompañar a su padre a las peleas callejeras en el gallero luego del colegio. Tanta inmersión en la violencia que veía al día a día le ocasionó problemas en su escuela, haciendo que se pelee, pues era lo que más conocía. Su padre lo vio como una oportunidad, y fomentó que Carmelo continúe resolviendo sus problemas de esa manera, pues, en palabras de su padre, eso es un signo de su hombría, siendo esta idea una de las únicas cosas "positivas" que recibía de su padre.

A los 12 años es expulsado del colegio debido a sus constantes peleas, las cuales ganaba con cierta facilidad debido a que para esa edad ya presentaba un crecimiento físico notorio. Es por estos dos factores que su padre decide que es momento de que Carmelo empiece a pelear por apuestas en el gallero.

Durante sus primeras peleas Carmelo demostró ser un peleador promedio, perdiendo y ganando peleas por igual convirtiéndose en una fuente de ingresos para su padre. Con el pasar de los años la experiencia, y la presión de su padre, permitieron que ganara mejor técnica logrando que se destaque entre muchos de los peleadores y convirtiéndose en uno de los favoritos al momento de apostar.

Los ingresos fueron mejorando con el tiempo; sin embargo, el monto que Carmelo recibía por las peleas ganadas no era proporcional al esfuerzo puesto ni los ingresos generados. Además, de este poco que Carmelo recibía una parte era para su hermano, alcanzando solo para darle ciertos pequeños gustos al mismo.

### C. Vida Actual (Personalidad)

- a. Temperamento/carácter:** Carácter protector, empático y “fosforito” (que tiende a caer en provocación con cierta facilidad). Impulsivo.
- b. Característica dominante:** Violento
- c. Modo de pensar:** “El fin justifica los medios. Mientras su hermano necesite de él, él seguirá peleando“
- d. Actitud ante la vida:** Vive en la apatía pues piensa que él y su hermano merecen más, pero las peleas son lo único que conoce. De esta forma, sigue peleando porque es lo único con lo que puede ayudar a su hermano.
- e. Forma de decidir y actuar:** No evalúa mucho las acciones que tomará, solo reacciona. Impulsividad. Carmelo piensa solo en el resultado inmediato de sus acciones, más no en lo que podría desencadenar o el cómo esto podría afectar a los demás. Su conciencia es limitada.
- f. Forma de sentir y emocionarse:** Normalmente es una persona fría que no exterioriza sus emociones; sin embargo, este rasgo cambia cuando interactúa con su hermano, con quien intenta ser más blando y comprensivo. Sin embargo, a veces puede ser un poco tosco.
- g. Habilidades:** Fuerza, resistencia, velocidad,
- h. Cualidades:** Generosidad, empatía, valentía, responsabilidad, humildad.
- i. Defectos:** Mal manejo de emociones, impulsividad, desconfiado, apático.

### D. Vida Exterior

- a. Vida laboral:** Gana dinero en las peleas, además, en sus tiempos libres busca trabajos en el mercado, usualmente cargando sacos pesados, etc.

- b. Vida personal familiar:** No tiene contacto ni sabe de su madre. Pelea constantemente con su padre, con el cuál solo sabe hablar de peleas. Por otro lado, se lleva bien y cuida siempre de su hermano menor.
- c. Vida Sexual y sentimental:** No ha tenido intimidad con nadie, y la única actividad cercana a lo sexual que ha tenido fue cuando su papá lo llevó a un prostíbulo.
- d. Vida social y amical:** Es alguien solitario, que conoce a algunos chicos del barrio, pero no ha llegado a entablar una verdadera relación de "amistad".
- e. Sus ambientes:** El mercado, el gallero, su casa.
- f. Objetos:** Vendas, gel para el cabello, rosario (o una cruz)
- g. Hobbies y gustos:** Escuchar música chicha.
- h. Lo que detesta:** Que se burlen de su hermano, de su situación económica, arrogancia.
- i. Descripción Física:** Cabello negro/castaño, ojos marrones oscuros, tes trigueña, cara y brazos con cicatrices. Orejas dobladas. Tatuaje en su pierna de un gallo.

**Nombre: Gallón**

**A. Descripción:**

Gallón es una persona que ha sufrido mucho, y producto de este sufrimiento es su alcoholismo y falta de interés o apatía hacia la vida en general.

**B. Vida Anterior:**

"Gallón" (37) nace en la ciudad Tingo María el año 1965 en una familia conformada por padre, madre y su hermano mayor; sin embargo, este último es asesinado en medio del contexto del conflicto armado interno. Esto también llevó a su padre a sufrir una gran

depresión que terminó acabando con su vida. Tras esto, se les dificultó conseguir dinero. Todo se complicó cuando la enfermedad de la madre, una que había escondido a gallón, se agravó, y sin dinero ni tiempo para poder tratarla, esta falleció, dejándolo solo. Sin saber qué hacer, se sumió en el alcohol. Un día, de camino a su bar favorito escucha un gran alboroto dentro del gallero, un antiguo lugar donde se hacían pelear gallos. Este entra y descubre que ahora se organizan peleas a puño limpio. Con la única motivación de desahogar toda su ira, dolor y frustración, se apunta y pelea. Encuentra gusto en estas, pero al no ser muy bueno decidió solo vivir aquella afición a través de las apuestas. Durante una de las peleas conoce a la madre de Carmelo, una persona con problemas con las drogas, pero con quien, para su sorpresa, congenia, apegándose fuertemente a ella. Tras unos meses de salir juntos, tienen un hijo no planeado, Carmelo, al cual Gallón no quería tener, pero la madre lo convence. Los problemas económicos incrementaron al tener que alimentar una boca más, y todo se desbordó al tener otro hijo. Tras el nacimiento de Pollito, la madre abandona la familia, destrozando a Gallón, incrementando sus problemas de alcohol, y haciéndolo volver a ese hoyo en el que se estancó hace mucho tiempo.

### **C. Vida Actual (personalidad):**

- a. Temperamento:** Impulsivo, violento.
- b. Característica dominante:** Poco empático.
- c. Modo de pensar/Actitud ante la vida:** No tiene aspiraciones, y no piensa en ello, vive solo por su adicción y para recordar sus penas
- d. Forma de decidir y actuar:** Impulsivo, no piensa antes de actuar.
- e. Forma de sentir y emocionarse:** Vive reprimido, solo mostrando vulnerabilidad al lamentarse sobre su pasado durante sus borracheras diarias.
- f. Habilidades:** Capacidad de aprendizaje, memoria, habilidad numérica.
- g. Cualidades:** Audaz

**h. Defectos:** Egoísta, descuidado, arrogante, intolerante, pesimista, cruel.

#### **D. Vida Exterior**

- a. Vida laboral:** Trabaja en una mecánica local, pero prefiere ganar dinero en las apuestas que hace en el gallero.
- b. Vida personal familiar:** No tiene contacto con nadie de su familia. No sabe nada de la madre de Carmelo. Vive con sus hijos, pero mantiene una relación abusiva con el mayor, Carmelo. Con el hermano menor, muestra solo desinterés.
- c. Vida Sexual y sentimental:** No consiguió ni buscó conectar con nadie tras la partida de la madre de Carmelo. Suele ir a prostíbulos ocasionalmente.
- d. Vida social y amical:** Solo se junta ocasionalmente con algunos otros apostadores del gallero; sin embargo, es una persona que logra establecer vínculos ocasionales cuando se trata de conseguir alcohol para satisfacer su adicción.
- e. Sus ambientes:** Su casa, la mecánica donde trabaja y el gallero.
- f. Objetos:** Vaso de cerveza.
- g. Hobbies y gustos:** Beber, apostar y ver peleas.
- h. Lo que detesta:** La felicidad o los logros ajenos.
- i. Descripción física:** Trigueño, cabello corto y desordenado, subido de peso, barba desordenada.

#### **Nombre: Pollito**

- A. Descripción:** Es el hermano menor de Carmelo (se llevan 7 años). Actualmente tiene 10 años, quiere mucho a su hermano y desea que este deje de pelear y poner su vida en peligro.

## **B. Vida Anterior:**

Pollito nació en una familia únicamente conformada por su padre y su hermano mayor (Carmelo), pues su madre lo abandonó a muy poco tiempo tras dar a luz. Desde pequeño fue testigo de los maltratos de su padre hacia su hermano Carmelo; sin embargo, Pollito mantiene aún la esperanza de que esto deje de suceder en algún momento.

Durante sus primeros 5 años pasaba el rato jugando con otros niños pequeños del barrio en el que vivía, pues su padre era indiferente frente al cuidado de él. Cuando se enteró que su hermano acudía al gallero para pelear con otras personas no era consciente de lo que aquello realmente significaba. Esto cambió cuando los niños del barrio le contaron historias sobre el "gallero". Entre estas, hubo una especial de un luchador que murió peleando hace muchos años en ese mismo "ring". Desde entonces no vio con buenos ojos que su hermano acuda a ese lugar y en cuanta oportunidad tuviera le manifestaba que deje de ir sin ser consciente de lo que implica que Carmelo deje de pelear a nivel económico.

Cuando empezó a acudir a la escuela, Pollito solía ser un chico bastante alegre, sociable y energético, buscando siempre jugar a algo con los demás. Esto fue hasta el día en que un grupo de niños, mayores a él, lo golpearon tras un partido de fútbol, esto producto de una piconería de uno de los niños más pequeños del equipo rival. Al enterarse de esto, su hermano mayor tomó a Pollito de la mano y fue a buscar a los agresores. Al encontrarlos les propinó los golpes suficientes para que nunca más agredieran a su hermano. Esto logró que Pollito no vuelva a ser golpeado, pero también que los demás niños del colegio dejen de juntarse con él. Además, Pollito, al ver a quienes lo golpearon ahora en el suelo lastimados, se sintió mal por ellos. Entendió que estuvo mal lo que hizo Carmelo, pero lo quería tanto que justificó esto con un "pero creo que se lo merecían".

Entre los 8-12 años de edad, Gallón hizo que aprendiera a curar las heridas de Carmelo, pese a que a este no le gustaba que Pollito viera su cuerpo herido. Aún así Pollito insistía, pues tenía un gran amor y preocupación por la integridad de su hermano.

### **C. Vida Actual (personalidad):**

- a. Temperamento:** Tranquilo.
- b. Característica Dominante:** Empático
- c. Modo de pensar/ Actitud ante la vida:** "Todo va a mejorar algún día"
- d. Forma de decidir y actuar:** Intenta resolver los problemas de la manera menos conflictiva posible, motivando a su hermano a no hacer caso a lo que le dice su padre, etc.
- e. Forma de sentir y emocionarse:** El amor por su hermano lo lleva a ser efusivo en la expresión de ciertas emociones como en los momentos en los que siente que su hermano no entiende el peligro de acudir a las peleas.
- f. Habilidades:** Sabe algunos tips o tradiciones de medicina natural por la experiencia de ayudar a su hermano a curar sus heridas.
- g. Cualidades:** Honestidad, esperanza, paciencia, empatía, lealtad, perceptivo.
- h. Defectos:** Ingenuidad.

### **D. Vida Exterior**

- a. Vida laboral:** Asiste a la escuela.
- b. Vida personal familiar:** Vive con su papá y hermano. Es testigo de sus problemas familiares, pero sigue esperando en que algún día todo cambie para bien.
- c. Vida sexual y sentimental:** Aún no inicia.

- d. Vida social y amical:** Tiene amistades entre los niños del barrio, con quienes juega de vez en cuando, pero no con los del colegio.
- e. Sus ambientes:** Casa, escuela y barrio.
- f. Objetos:** Un polo de los looney tunes que le regaló su hermano en uno de sus cumpleaños.
- g. Hobbies y gustos:** Jugar fútbol, o cualquier otro juego, con sus amigos del barrio.
- h. Lo que detesta:** El "pasatiempo" de Carmelo (Que su hermano ponga en peligro su vida).
- i. Descripción física:** "Chato", ojos y cabello oscuro (corto, semi rapado), delgado.

**Nombre: Ajiseco**

**A. Descripción:** Es un peleador con preparación para llevarse la victoria en cada una de las peleas. Mayormente es presentado como la apuesta ganadora.

**B. Vida Anterior**

Ajiseco nació en una familia promedio. Sus padres, tras su trabajo, no le prestaban mucha atención, y en ocasiones solían tener conflictos por cosas que no le conciernen a Ajiseco. Al entrar al colegio tuvo problemas para hacer amigos, pues tenía un comportamiento generalmente agresivo, producto de sus inseguridades y miedos que nunca eran escuchados por sus padres. Esto se incrementó hasta el punto de iniciar peleas dentro de su escuela. En una de estas, ganó a un alumno mayor que él con tal facilidad que el profesor de educación física se fijó en él y en el potencial que tendría como luchador. El entrenador esperaba mucho de Ajiseco, quien lo vio con el tiempo como la figura paterna que quería. Con el tiempo Ajiseco mejoró mucho, pero nunca cumplió las expectativas de su ahora "entrenador", volviéndose más amargado e inseguro. Dejó de lado sus esperanzas de algún día ser boxeador

profesional, y se encerró a sí mismo en el gallero, yendo semana tras semana para mostrar su valía, la cual solo conseguiría ganando.

### C. Vida Actual (personalidad):

- a) **Temperamento:** Colérico
- b) **Característica Dominante:** Agresividad
- c) **Modo de pensar/ Actitud ante la vida:** Ganar cueste lo que cueste
- d) **Forma de decidir y actuar:** Es impulsivo al momento de tomar decisiones, las cuales generalmente están ligadas, en un inicio, a no dejarse humillar, un sentimiento que surgía debido a sus inseguridades. Posteriormente, esto evolucionó a que ganar era la única forma que veía para asegurar su valía.
- e) **Forma de sentir y emocionarse:** No siente mucha empatía por sus contrincantes y entra en un trance de emociones cuando siente que la tribuna lo ovaciona que lo motivan a atacar con mayor agresividad.
- f) **Habilidades:** Sabe pelear muy bien, tanto en calle como en artes marciales mixtas.
- g) **Cualidades:** Persistente, orgulloso.
- h) **Defectos:** Impulsivo. Muy inseguro.

### D. Vida Exterior:

- a) **Vida laboral:** Entrena todos los días en un gimnasio/dojo para volverse peleador profesional de artes marciales.
- b) **Vida personal familiar:** Vive con su padre y madre. La relación con sus padres es de poca comunicación. No hay un nexo fuerte que los una. Sus padres cumplen con las necesidades básicas que él necesita pero cada uno vela por sí mismo fuera de eso.

- c) **Vida sexual y sentimental:** Es un chico popular entre algunas mujeres que acuden al gallero.
- d) **Vida social y amical:** Es un tipo de pocos amigos.
- e) **Sus ambientes:** El gallero y su local de entrenamiento
- f) **Objetos:** Vendas en las manos
- g) **Hobbies y gustos:** Entrenar
- h) **Lo que detesta:** Verse en una situación de humillación pública. Verse vulnerable.
- i) **Descripción física:** Ajiseco es un joven de 1.78 metros, de contextura delgada y músculos tonificados. Tiene el cabello corto. Suele vestir ropa deportiva siempre (buzos, zapatillas de correr, vincha, gorra)

### 5.2.2. Descripción del universo:

#### a) Nivel literario de la obra:

El universo sobre el cual se ha adaptado el cortometraje “Carmelo” está ubicado en las páginas del cuento “El caballero Carmelo” de Abraham Valdelomar, el cual describe una familia, ubicada en la ciudad de Pisco - Perú, que es partícipe del retorno de uno de los miembros de su familia: Roberto, el hijo mayor. Al volver, este entrega regalos a los miembros de su familia entre los cuales destaca un gallo de pelea al cual llaman Carmelo. En el contexto del cuento Carmelo es un gallo que logra ganar por años muchas de sus peleas, pero que ya en sus años más débiles es enviado a pelear contra “Ajiseco”, un gallo joven y fuerte. Esta decisión muestra dos vínculos que son plasmados también en la adaptación al cortometraje: el abuso por parte de unos miembros de la familia al enviar a un viejo gallo a pelear contra un gallo joven sin importar las consecuencias y la tristeza de otros miembros que han desarrollado un cariño especial por Carmelo y temen que les suceda algo, como describe una de las

líneas del cuento de Abraham Valdelomar “El Caballero Carmelo a través de la edición de Eduardo Ponce García en la Biblioteca Virtual (2010) que menciona "Hacía ya tres años que estaba en casa, había él envejecido mientras crecíamos nosotros. ¿Por qué aquella crueldad de hacerlo pelear?" (Biblioteca Virtual, 2010, pp.4)

**b) Nivel espacio-temporal del cortometraje:**

El lugar sobre el que transcurren los hechos es en un hogar pobre de la ciudad de Lima y los lugares cercanos a este como “El gallero” o la escuela del personaje de Pollito y el tiempo en el que transcurren son alrededor del año 2000. Se escogió ese espacio y tiempo porque, en primer lugar, como se mencionó anteriormente, se buscaba plasmar tres vínculos importantes: el abuso, el amor y la indiferencia. En el caso del abuso, esto venía principalmente de la explotación “laboral” del padre Gallón hacia Carmelo. Este vínculo de abuso que Carmelo soportaba para poder mantener económicamente a su hermano era verosímil en un contexto de pobreza en el cual el personaje de Carmelo encuentra una necesidad para soportar la explotación ejercida por su padre. Esto puede ser respaldado por información brindada por la Organización Internacional del Trabajo. Esta institución hace un desglose de tipos de explotación infantil y menciona la “servidumbre por deudas” y el “trabajo forzoso” como dos de las maneras de ejercerla.

La servidumbre por deudas equivale al trabajo forzoso, cuando se ofrece mano de obra a modo de reembolso de un préstamo que no se consigue restituir en efectivo o en especie. Por ejemplo, una familia pobre puede entregar a uno de sus hijos en pago de una deuda, y el niño tendrá que trabajar durante años hasta saldarla.

El trabajo forzoso es el que se obliga a realizar a alguien contra su voluntad. Por ejemplo, se compele a los niños en conflictos armados a combatir y a servir de cocineros,

cargadores y mensajeros. Son objeto de malos tratos y de explotación, y se les exige que maten o mutilen a otros seres humanos. (Organización Mundial del Trabajo, s.f, párr.5-7)

Es por eso que en la elaboración del cortometraje encontramos verosimilitud planteando el relato en el seno de un hogar con carencias económicas.

Por otro lado, los años 2000 fueron años post-violencia conformados por un mundo en el que todavía las telecomunicaciones y el internet no se encontraban desarrollados y, por lo tanto, resultaba verosímil la existencia de actividades de este tipo entre jóvenes sin la preocupación de estas peleas clandestinas pudieran salir a la luz. Es decir, esto permitía que este submundo pudiera existir en la capital con total desparpajo.

**c) Descripción del universo narrativo del cortometraje:**

El universo ficticio que se ha elaborado para este cortometraje adaptado está basado en una familia conformada por tres miembros: el padre, Gallón; el hijo mayor, Carmelo; y el hijo menor, Pollito. Carmelo y Gallón tienen un vínculo de abuso de poder, pues Gallón explota a Carmelo enviándolo a participar en peleas callejeras para poder vivir con el dinero de las apuestas; sin embargo, dentro de este entorno familiar Gallón mantiene otro vínculo distinto con su hijo menor Pollito, pues no ejerce violencia en contra de él, pero sí mantiene una completa indiferencia frente a su cuidado. Es dentro de esa indiferencia que se logra realzar el otro vínculo existente en esa casa: el de Carmelo y Pollito. Carmelo asumió el cuidado de su hermano menor como su hijo, lo cuida, lo alimenta, lo lleva al colegio y, además, es el motivo principal por el que permite la explotación de su padre, pues sabe que es gracias a su habilidad para las peleas que se logra tener un poco de dinero para que su hermano pueda vivir. Pollito, además, no solo tiene una relación de amor frente a su hermano,

sino que también tiene un cariño especial por su padre, pues, a pesar de las escenas de violencia con su hermano, también ha sido testigo de los momentos de debilidad de su padre, quien aún sufre emocionalmente por el abandono de su esposa hace muchos años.

Respecto al mundo de las peleas de esta adaptación, estas transcurren en un lugar llamado “El Gallero”, lugar en el que anteriormente se practicaban peleas de gallos, pero que en la actualidad es un espacio en el que personas se pelean a puño limpio y ganan dinero a través de las apuestas. En el universo planteado, estas peleas son populares y los luchadores suelen formar parte del boca a boca del vecindario. Además, es muy común ver luchar en este lugar a peleadores de diferentes rangos de edad, pues incluso se han podido ver peleas realizadas por jóvenes menores de edad.

### **53. Dirección general**

Desde el inicio de la realización de este proyecto audiovisual, la persona encargada del área de dirección se mantuvo durante todas las etapas del proceso. El encargado de esta área también se encargó de la realización del guión literario de la obra audiovisual. La redacción del guión se realizó de manera conjunta con 2 miembros más del equipo; sin embargo, el encargado de dirección era quien tomaba las decisiones finales. Por tal motivo, la dirección estaba ya al tanto de todos los detalles de la historia y tenía conocimiento sobre los diálogos de todos los personajes, cómo debía ser su puesta en escena, con qué sentimiento debían decirlo y demás detalles, cosa que facilitó el trabajo de dirección al momento de realizar el registro.

El proceso de selección de actores fue decisión de esta área. Se revisaron los perfiles de cada uno de los postulantes y finalmente se seleccionó a 4 de ellos para encarnar a los personajes de la historia. El trabajo con ellos consistió en entregarles el guión finalizado, junto con el

perfil completo de personajes con 2 a 3 semanas de anticipación para que se vayan familiarizando con los diálogos. Durante la etapa de rodaje, los actores debían venir con los diálogos repasados, de manera que se realizaban ensayos previos a las grabaciones para definir únicamente la intención con la que se iban a decir los mismos. También se definían las acciones a realizar acorde al espacio. Si bien había un guión literario ya establecido, el trabajo conjunto de dirección y actores permitía modificar este durante las grabaciones, ya que a veces surgían modificaciones en los diálogos que mejoraban la fluidez entre actores, por ejemplo.

El área de dirección supervisó el trabajo de las demás áreas, tales como Dirección de Fotografía, Dirección de Sonido y Dirección de Arte. Este trabajo conjunto se realizó desde la etapa de preproducción hasta la etapa de post producción. Las áreas traían sus propuestas y se hacían sugerencias a manera de mejorar la visión que se había plasmado durante la realización del guión, y en la medida de lo posible, estas eran aceptadas, modificadas o rechazadas de acorde a la viabilidad del proyecto.

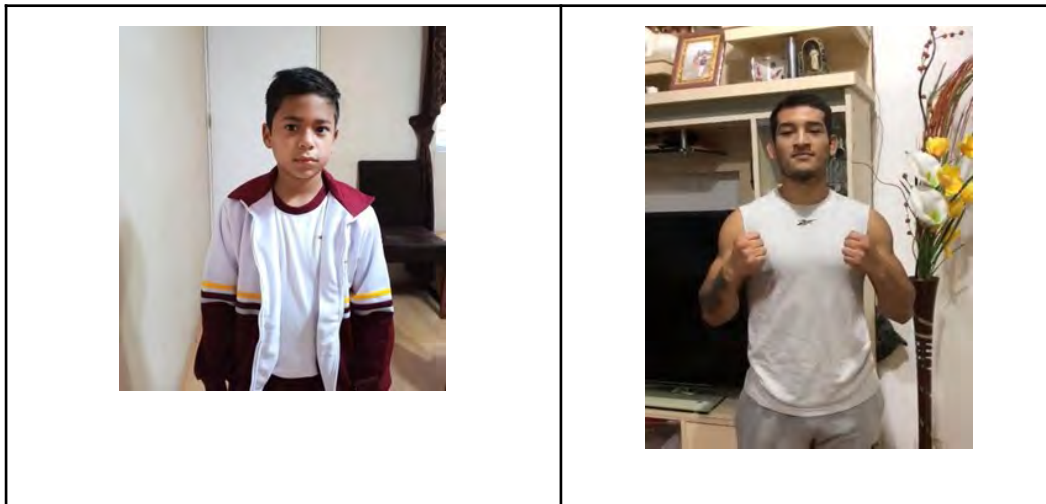
Durante la etapa de edición y post producción, tanto de sonido como colorización, fue un trabajo conjunto de la misma manera en que se trabajó con las demás áreas. La persona encargada de la edición se atuvo al guión; sin embargo, durante las etapas de revisiones, la manera en que la historia se fue ensamblando tuvo algunos cambios con el transcurso del tiempo, teniendo unas 3 o 4 versiones. En estas versiones, se iba mejorando el ritmo de las escenas, una mejor elección de planos, sugerencias con lo que se debería oír, qué colores realzar o experimentando con la edición para generar sensaciones en los espectadores.

## **5.4. Producción**

### **5.4.1. Casting**

Con respecto al casting, la selección de participantes se dio en dos etapas a través de una convocatoria abierta en la plataforma de Facebook, en grupos de casting y actores. En la primera etapa pedimos un reel actoral a los postulantes para poder ir descartando a los que nos encajaban con el perfil que el director tenía en mente. En la segunda fase, se citó a los postulantes seleccionados a un casting presencial donde se evaluó a los actores en perfil recitando escenas previamente seleccionadas esenciales para el personaje. Quedando así los tres actores seleccionados para representar a los personajes de la historia. El casting de Ajiseco fue diferente, ya que en este personaje buscamos priorizar el conocimiento previo de artes marciales, debido a su personaje y su rol en la historia.

<b>Walter Chunga como Carmelo</b>	<b>Sergio Muñoa como Gallón</b>
	
<b>Fernando Reynoso como Pollito</b>	<b>Miguel Ángel Meza como Ajiseco</b>



#### 5.4.2. Locaciones

Como locación principal tuvimos a AEDOS (Av. Bolívar 882 - Pueblo libre), en el cual se desarrollaron los siguientes espacios:

- La sala/ comedor / cocina
- El cuarto de Carmelo y pollito
- El gallero, donde ocurre las peleas

Seleccionamos esta locación por el hecho que encajaba con la idea de diseño fotográfico que tenía el DF, un cuarto cerrado y un sótano de aspecto deplorable y con poco acceso de luz exterior. Además, se ahorró tiempo ya que este se lugar se encontraba a escasas cuadras de la universidad. Para esta locación se gastó un total de 700 soles por el total de los tres días de grabación, lo cual se puede observar en el presupuesto.



Además de AEDOS, se filmó una escena en exteriores para la cual grabamos en el jirón Moreyra y Riglos. El cual se encontraba a una cuadra del lugar de grabación principal. Para grabar en este espacio se solicitó un permiso a la municipalidad de Pueblo Libre.

#### **5.4.3. Desglose de presupuesto**

Para llegar al monto final del costo del cortometraje se tomó en cuenta el pago realizado a los actores, el pago único de locación, el costo del catering por día y la utilería y más, el cual engloba a los asistentes, coreógrafos y demás.

PRESUPUESTO	CANTIDAD	TOTAL					
<b>ACTORES</b>	<b>DIA 1</b>	<b>50</b>	<b>DIA 2</b>	<b>300</b>	<b>DIA 3</b>	<b>1150</b>	<b>TOTAL</b>
Carmelo (Walter)		0		0		450	<b>450</b>
Gallon (Sergio)		0		0		300	<b>300</b>
Pollito (Fernando)		50		50		400	<b>500</b>
Ajiseco (Miguel Angel)				250			<b>250</b>
<b>LOCACION</b>		<b>700</b>					
<b>CATERING</b>							
	<b>DIA 1</b>	<b>531,7</b>	<b>DIA 2</b>	<b>626,5</b>	<b>DIA 3</b>	<b>366</b>	
Desayunos		91		65		58.5	
Almuerzos		102		216		152	
Meriendas		240		240		125	
Bebidas		70.7		92.5		30.5	
Extras		28		13			
<b>UTILERIA Y MAS</b>	<b>DIA 1</b>	<b>600.4</b>	<b>DIA 2</b>	<b>734.1</b>	<b>DIA 3</b>	<b>144.6</b>	
Asistentes	5	30.0	5	50	3	20	
Maquillaje y caracterizacion	1	80.0	1	80			
Coreografo			3horas	150			
Ropa, utileria...		253.8		362.6		91.6	
Extras		236.6		91.5		33	
<b>TOTAL</b>							
DIA 1		1645.5					
DIA 2		1569.1					
DIA 3		1627.6					
<b>TOTAL FINAL</b>		<b>4842.2</b>					

#### 5.4.4. Cronograma

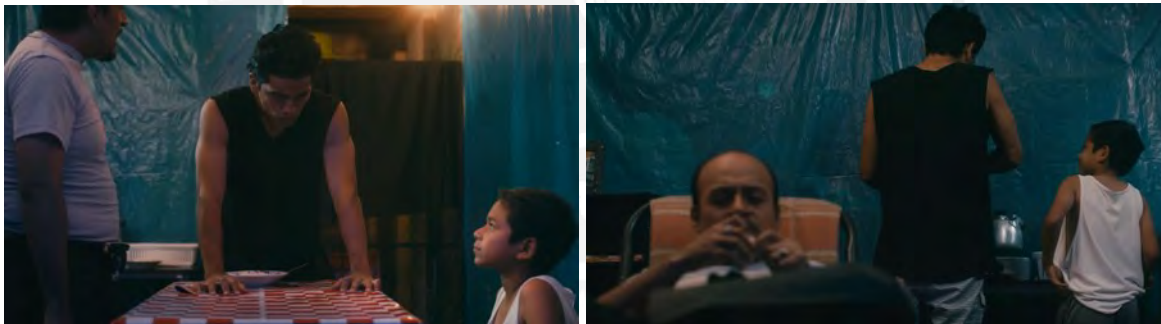
Como determina la universidad, solo son 3 días de grabación de 11 horas, los días de semana y 8 horas, los fines de semana. Nosotros grabamos dos días lunes, 23 y 30 de mayo, y el sábado 28 de mayo.

DÍA	
23 de mayo	Día de grabación 1
28 de mayo	Día de grabación 2
30 de mayo	Día de grabación 3
11 de junio	Grabación de Foleys - cabina de audio

18 de junio	Corte grueso
25 de junio	Corte fino
3 de julio	Corte final

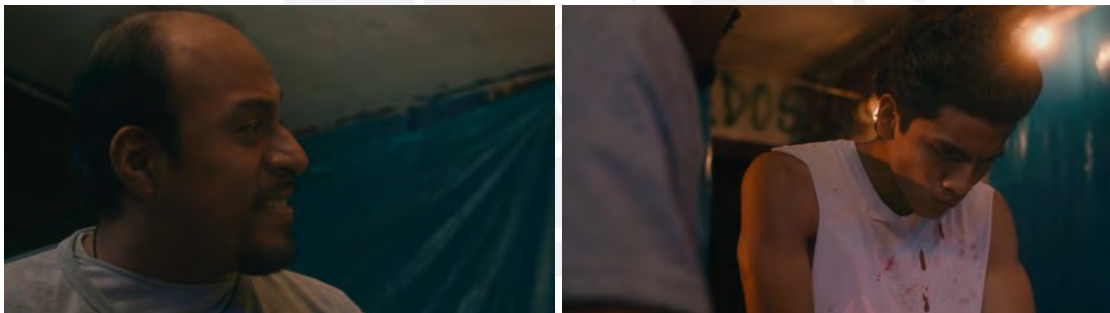
### 55. Dirección de fotografía:

Para efectuar un acabado ideal en la dirección de fotografía del presente cortometraje se consideró, en primer lugar, los tres espacios en los que se transita durante la narrativa: la casa, la calle, y el gallero. Para los tres casos, se trabajó una imagen contrastada y de clave baja que denotara el día a día de Carmelo en espacios violentos donde él desea no estar. Aún así, dependiendo de cada espacio y de lo ocurría en la escena, el nivel de contraste y movimiento de cámara varía para así acentuar la intención de sensación que se busca producir.



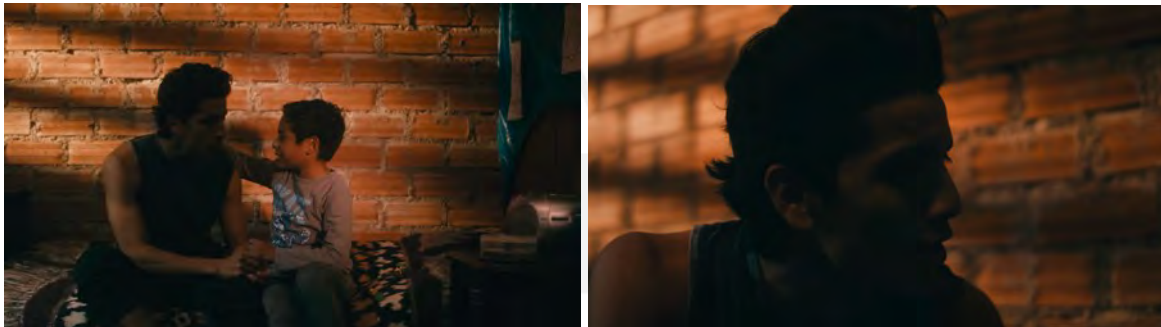
Para desarrollar la fotografía de los espacios de la casa, se compuso los planos de tal forma que se expusiera la relación convulsiva y abusiva de Gallón con Carmelo y Pollito. Para ello,

en los planos generales y medios, se compuso los planos de tal manera que se genere cierta distancia entre los personajes; en específico, con la presencia de Carmelo entre Gallón y Pollito. Para estos tres primeros planos de ejemplo, se posicionó a Carmelo entre Gallón y Pollito de tal forma que funcionara como una barrera y así evocar la protección que este siempre busca brindar a su hermano menor. Asimismo, en el plano 3, se distanció a los hermanos de Gallón aún más para denotar la relación familiar resquebrajada. Por otro lado la iluminación en estos planos se trabajó de tal forma que los personajes no estén del todo iluminados e incluso que se dé la sensación de que toda la imagen está ligeramente subexpuesta. Esto se logró no apuntando las luces directamente a la escena, sino rebotándolas a otra superficies para conseguir un acabado menos duro y utilizando luces a menos potencia para acentuar siluetas y detalles en el cuerpo.



Con respecto a otras escenas dentro de la casa, las discusiones entre Carmelo y Gallón se trabajaron de tal forma que se percibiera la sensación de ofuscamiento y frustración de Carmelo. Para ello, los contraplanos de él se formularon con una interferencia del cuerpo de Gallón para así denotar un sentimiento de encajonamiento. Por su parte, los contraplanos de Gallón no presentan esa interferencia pero son mucho más cerrados que los de Carmelo. Esta elección en el composición es adrede para establecer el control que posee Gallón en la mayoría de discusiones, así como su performance mucho más alterada que la de Carmelo. La iluminación en estos casos también es contrapuesta. La imagen de Gallón se trabajaron de tal

forma que la mayoría de su rostro esté oscurecido y que la luz que le llega le genere sombras en sus ojos para así acentuar lo agresivo de la escena. Por su parte, Carmelo presenta una imagen mucho más iluminada: luces anaranjadas le pintan el lado izquierdo del cuerpo así como unas luces detrás de él que lo despegan del fondo. Esto sirve para demostrar que su personaje no busca un beneficio propio sino que la protección de Pollito es el eje de sus decisiones.



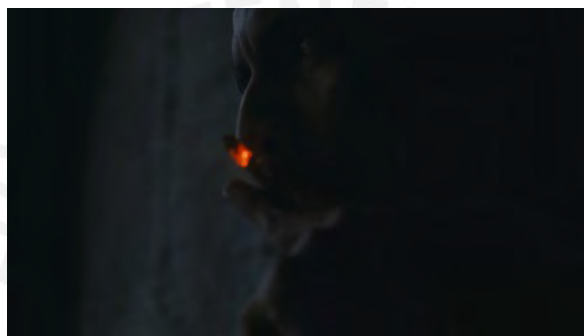
Por otro lado, en las escenas de solo Carmelo y Pollito, se busca realzar la emotiva y sana relación entre ellos. En ese sentido, los planos dejan de ser en cámara mano para otorgar estabilidad a la conversación. Asimismo, se presenta ambos en de manera muy cercana en la composición. En este caso específico de la última conversación de los hermanos antes de la pelea con Ajisecho, se busca acentuar el cariño que tiene Pollito hacia su hermano, así como la soledad de Carmelo al estar enfrentando los problemas él solo. Para ello, se iluminó el rostro de Pollito con una luz solo apuntando hacia él para realzar su inocencia, así como representarlo como el motivo que impulsa las acciones de Carmelo. En contraparte, el rostro

de Carmelo está casi completamente oscurecido para resaltar su soledad y preocupación por la pelea; asimismo, esta ausencia de luz en Carmelo funciona a modo de presagio narrativo de su futura muerte para el final de la historia. Por último, se utilizó una luz principal junto con un foam cortado como rejilla para emular una luz de atardecer colándose por la ventana para dar calidez y textura a la escena.



Para la escena de calle-día, se eligió grabar dos tipos de planos: uno busto para la conversación entre Carmelo y Pollito, y otra secuencia de planos entre detalles y medios del lugar donde ocurre la conversación. Para la conversación entre hermanos, se compuso la imagen de tal manera en que ambos estén presentes y con una presencia equilibrada (Carmelo es más grande pero está alejado de la cámara, Pollito es más pequeño pero está en primer término). Además, se buscó que el fondo otorgue un punto de fuga a la imagen que dirija al espectador hacia los hermanos. Con respecto a la iluminación, no se utilizó más que luz natural pero se eligió la una de la tarde como hora de grabación para posicionar a las personajes de tal forma que la luz del sol les iluminara la espalda para despegarlos del fondo. Por otro lado, la secuencia de planos del lugar, se trabajó de tal manera que se inmersa al espectador en el espacio en que los hermanos conversan, como si de otro transeúnte se tratara. De ese modo, se buscó componer los planos con cierta simetría o de objetos y acciones del día a día: árboles y plantas moviéndose por el viento, las pies de una niña con su

padre, etcétera denotan calma a la escena así como la vida que ambos hermanos solo pueden soñar.



Para la escena de calle-noche, se compuso tres planos: uno general, uno busto y uno detalle. El propósito de esta escena es demostrar la soledad que siente Carmelo cuando no está con Pollito: esa faceta que solo muestra para sí mismo. De ese modo, se comienza del plano más abierto hacia el más cerrado para insertarnos cada vez más adentro de lo que siente Carmelo; en suma, se utilizó cámara en mano para añadirle más naturalidad a cada plano. Con respecto a la iluminación, se busca una fuente de luz grande -en este caso, el portón enrejado- para que ilumine solo un lado del cuerpo de Carmelo y que parezca que está siendo absorbido por las zonas oscuras. En este caso en específico, la composición e iluminación natural se decidieron en el momento. Como se expone en “Maestro de la luz”, más allá de ver cómo iluminar, se prioriza producir la sensación que el director ya determinó (Schaefer y Lavato, 1998, pp. 138). Así, la sensación de soledad y melancolía ya había sido preestablecida, por lo que se realizó un scouting al momento en la locación donde nos encontrábamos y se decidió

posicionar al personaje cerca a la fuente de luz, e ir acercándonos poco a poco mediante los tipos de planos.



Para ambas peleas en el gallero, se utilizó un esquema de luces que focalice a los contrincantes para otorgarles el protagonismo, y que oscureciera al público para mantener la sensación de misterio y clandestinidad del Gallero. ¿Por qué solo iluminar a los contrincantes y no al público? Solo se necesita una cantidad mínima de visibilidad para iluminar una escena (Schaefer y Lavato, 1998, pp. 141). Así más allá de que toda área de la escena debe estar bien expuesta, la prioridad es dar entender la intención y sensación fundamental de la escena, mediante ello es que se eligió solo focalizar la luz en los peleadores. Debido a que el espacio no era tan amplio, se optó por posicionar las luces en forma de círculo como parte de la escenografía. Para la pelea inicial, se compuso el plano con el abre el cortometraje uno donde Carmelo sea iluminado por una luz detrás -la cual también aparece en cámara- para asentar la idea desde el inicio de que es el protagonista de la historia. Asimismo, se colocó a dos extras a modo interferencia para aumentar la sensación de encajonamiento a la que Carmelo se somete al pelear. Por otro lado, los otros planos que acompañan la secuencia se caracterizan por ser primeros planos de las acciones de la pelea. Sin embargo, se compuso de tal manera que nunca se vea por completo los golpes en sí mismo y así dejar a la imaginación del espectador cómo y en dónde ocurren.



Para la pelea final del cortometraje, se utilizó dos esquemas de cámaras que emulara como se ve una pelea en vivo. Para ello, se grabó toda la pelea con una cámara en el plano general y un contraplano desde el lado izquierdo del ring. En dicho esquema, la cámara del plano general se consideró como la fundamental para toda la escena, mientras que la del contraplano izquierdo era un adicional para captar los diálogos iniciales de Ajiseco. El segundo esquema consistió en los contraplanos principales de la pelea: una cámara al lado izquierdo apuntando a Ajiseco y la otra al lado derecho apuntando a Carmelo. Para ambos esquemas, se mantuvo a ambas cámaras en trípode para lograr el acabado de una pelea televisada. Por su parte la iluminación, como ya se explicó consistió en hacer un círculo con las luces, la angulación de algunas se moduló para que en el contraplano de Carmelo este esté ligeramente más oscuro que Ajiseco en su contraplano.



Por último, en el momento en que Carmelo está en su lecho de muerte. Los contraplanos contrastan con los de la pelea al ser mucho más cerrados. En ese sentido, se compuso el contraplano de Pollito de tal forma en que solo se le vea una porción del rostro de este, así como una oscuridad desde donde se encuentra el cuerpo de su hermano. Por su parte, el contraplano de Carmelo se posiciona desde una perspectiva donde no se ve su reacción a puertas de su muerte para así dar cabida a la imaginación del espectador para entender lo que atraviesa el personaje en ese momento.

#### **5.6. Dirección de arte:**

Lo planteado para la propuesta de arte fue representar a la casa como un espacio de carencia, un hogar que se había quedado a medio construir. Se tenía que notar la falta de interés por el aspecto de la casa y como es que se encontraba lejos de ser un lugar seguro. La locación elegida se adapta muy bien a esta propuesta, era un espacio que podía considerarse estrecho y contaba con paredes descuidadas y manchadas con pinturas y aerosoles. De todas maneras, fue necesario añadir otros elementos para lograr un espacio que sea verídico. Entre estos elementos se encontraban: una mesa, algunas sillas, una pequeña cocina de dos hornillas, algunas ollas y platos, etc. Otro elemento bastante importante fue el del plástico azul, el cual cumplía dos funciones. Por un lado, ayudaba bastante a cubrir dibujos en las paredes que podían distraer la vista del espectador o quitarle credibilidad al espacio, haciendo que el espectador note que no se trata de una casa real. De no haber usado este elemento, se tendría

que haber añadido otros elementos de arte como estantes o reposteros, lo cual haría que se pierda la idea de una casa de bajos recursos. Por otro lado, a nivel más simbólico, este elemento reforzaría la idea de que se trata de un hogar a medio construir, el cual no se ha podido terminar debido a la ausencia de la madre.

Con respecto al gallero, se pensó en representar un lugar clandestino e improvisado, el cual era visto como un lugar apropiado para las peleas. Esto se logró aprovechando los elementos disponibles en la locación como: planchas de madera, tachos de basura, neumáticos usados como sillas. Se añadieron cajas de cervezas, costales de aserrín y las luces que resultaban similares a aquellas usadas en construcciones. Los extras fueron caracterizados con colores oscuros y prendas informales como polos, bividis y poleras. Se les dio vasos y latas de cerveza, las cuales también serían lanzadas en el clímax de la película.

#### **5.7. Edición:**

Para este cortometraje, la edición se planificó en dos etapas: montaje y colorización. Previo a la etapa de montaje, se estableció un procedimiento de seguridad y catalogado para asegurar la integridad del material:

1. En primer lugar, se procedió a hacer dos backup de los más de 800 Gb's de material que se grabó en los dos días y medio de realización: el material original en un disco duro externo del editor, una copia en la computadora misma del editor, y otra copia en un disco duro externo del director de fotografía. De ese modo, se prevé la pérdida material por borrado accidental o materiales corruptos.
2. Luego, se procedió a crear el proyecto con una nomenclatura específica: DÍA.MES.AÑO - TÍTULO\_INICIALES DEL PROPIETARIO(en este caso, "22.05.31 - Carmelo\_JS").

3. Por último, se importó todo el material al proyecto de premiere y se procedió a generar los proxys (copia de baja calidad) correspondientes para que el programa de edición pueda leer de manera eficiente al editar.

Para la etapa de montaje, se establecieron dos dinámicas principales: diálogos entre personajes y las peleas. Sobre los diálogos entre personajes, se priorizó siempre tener en pantalla la reacción de quien escucha más que ver quién está hablando. Por ejemplo, en las discusiones entre Carmelo y Gallón, Gallón continuamente es el que grita a Carmelo. Una lógica de continuidad sería mostrar a Gallón cada vez que grita pero la intención de estas escenas es denotar la actitud abusiva de Gallón frente a sus hijos. En ese sentido, en cada diálogo de Gallón, se alterna entre mostrarlo a él en pantalla y ver el rostro de Carmelo al escuchar a su padre gritarle. Otro recurso que se utilizó en la primera escena y en la penúltima -ambas consisten en diálogos entre los hermanos- es el uso del corte en “L” para finalizar cada escena. Para ambos casos, solo se llega a ver imagen en pantalla hasta la penúltima línea diálogo; en ese momento, la imagen pasa a negro para dar a paso a la última línea de diálogo. Como indica Murch, el objetivo de todo filme narrativo es más complicado porque busca denotar estados internos de un personaje (2001, pp.9). En ese sentido, el corte en “L” se utiliza para acentuar lo dramático de estas oraciones finales y focalizar la atención del espectador en lo que sienten los personajes, y así mantener su atención cautivada para la siguiente escena.

Para el caso de la primera escena del gallero, se jugó con la dinámica de componer un *in crescendo* entre los frames en negro y las planos de la pelea. Conforme avanza la secuencia, los frames en negro son cada vez más pequeños y los planos van aumentando su tiempo para así llegar a un clímax donde Carmelo le da el golpe final a su contrincante y los planos dejan de ser interferidos por frames en negro. Asimismo se utilizó el movimiento de Carmelo de un

lado del plano a otro para insertar el título del cortometraje de tal manera que se vea orgánico dentro de la composición. Por su parte, la pelea final se montó de tal forma de que se camuflen los golpes entre Carmelo y Ajiseco. Como comenta Murch, a veces el continuo uso de detalles puede opacar la vista general de una escena (2001, pp. 17). En ese sentido, sin la necesidad de hacer un corte a cada momento, cada vez que ocurre algún golpe clave la edición alterna entre los contraplanos o el plano general para darle dinamismo a la narrativa visual. Del mismo modo, también se utilizan *jumpcuts* y rampas de velocidad para acentuar la ferocidad de los golpes entre los peleadores. Asimismo, se insertan los planos del público gritando al inicio de la pelea para contextualizar al espectador dentro de qué espacio se encuentra y qué es lo que hay ahí. Sin embargo hacia el final de la pelea estos planos están insertados para realzar el clímax que se alcanza cuando Carmelo empieza dominar el encuentro. Por último, en el caso de la pelea final, se utilizó el recurso de doble opacidad en los planos donde Ajiseco despierta luego de perder la pelea y cuando Carmelo recibe la herida mortal. La elección de este efecto fue ideal para asentar la sensación de confusión e impacto que se buscaba resaltar para este momento final.



Otro recurso que se utilizó con bastante frecuencia en el montaje es la creación de falsos planos. Al haber elegido grabar el cortometraje en una resolución de 4K otorgó la capacidad de utilizar el material hasta en un 200% de su tamaño original. De ese modo, en planos como el de Carmelo con Pollito en la segunda escena, permite crear un plano más cerrado de ellos,

el cual ayude a evocar la calidez en su relación. Este recurso se utilizó en mayor medida durante la pelea final para acentuar golpes críticos o las reacciones de los contrincantes.



Sobre la colorización, se manejaron tres colorizaciones para el etalonaje de todo el cortometraje: la casa, el gallero y exteriores. En primer lugar, la sensación que se buscaba de desarrollar en la casa es la de un espacio convulsivo y lleno de peleas familiares, así como denotar que hay cierta paz como es en los momentos donde Carmelo y Pollito se relacionan sin la presencia de Gallón. Así, se colorizó una imagen que tuviera bastante contraste entre zonas iluminadas y zonas oscuras, pero que la imagen en general tuviera este carácter subexpuesto para acentuar la poca luminosidad en la casa. Asimismo, la imagen fue desaturada en casi todos los colores menos el naranja para que se manifestara lo poca vitalidad dentro del hogar de Carmelo. A su vez, se pintó las sombras de un azul verdoso para que se complemente con lo anaranjado de la piel de los personajes así como las luces puestas en escena.



Por otro lado, la escena en exterior se colorizó manteniendo las sombras azuladas de los planos en interior, pero se añadió un tinte cálido a las altas luces para denotar la calidez e inocencia de Pollito hacia Carmelo. A diferencia de la colorización de la casa, en el caso de exteriores no se disminuyó el nivel de saturación en la mayoría de colores, sino que se mantuvo su nivel saturación natural para que la imagen sea más orgánica al ser una escena que se desarrolla en un parque. Por su parte, la escena en exterior de Carmelo fumando solo mantuvo este tipo de colorización pero al ser una imagen con alta presencia de zonas oscuras se optó por saturar más las zonas oscurecidas de un tinte azul para que se evoque en mayor medida la melancolía y soledad que siente Carmelo en ese momento.



Por último, para entender la colorización de la pelea es importante poner en claro el ambiente en el que ocurren estas peleas. Dentro del universo construido para el cortometraje, se concibió a las peleas como encuentros clandestinos que ocurren en almacenes abandonados o sótanos aislados, lugares oscuros en los que uno no espera que haya gente reuniéndose. Así, se contrastó la imagen de tal forma que las altas luces tengan una sensación de ligera sobreexposición y que los peleadores se resalten frente al espacio, mientras que las sombras se oscurecieron al punto de estar sub expuestas completamente para denotar el misterio de las personas que asisten a esta clase de lugares. Además, se tiñó la imagen en tonalidades amarillentas y verdosas para darle este aspecto sucio y clandestino: las sombras fueron

pintadas de verde; por su lado, a los tonos medios -primordialmente las pieles- y las altas luces se les alteró la tonalidad ligeramente para fueron más amarillentas dando una ligera palidez o carácter enfermizo a estas áreas.

### **5.8. Diseño de sonido:**

El apartado sonoro se fue desarrollando en base a la idea de que Carmelo es un relato violento, pero sobre todo trágico. Con esto en mente, se buscó crear ambientes tensos y hostiles en los que fuese verídico el comportamiento agresivo de los personajes. Estos ambientes también ayudarían a resaltar y cargar de mayor importancia a los pocos momentos de calma y tranquilidad que se encuentran en el relato.

Se identificaron tres espacios fundamentales en la historia: la casa, la calle y el gallero. Estos debían de encontrarse claramente diferenciados, pero mantener una misma sensación de intranquilidad.

Finalmente, se tomó en cuenta durante la preproducción que el apartado sonoro sería fundamental para lograr la verosimilitud en las escenas de pelea. Como preparación para el rodaje, se realizó una investigación previa en la que se analizó detenidamente el aspecto sonoro de producciones nacionales en las que se mostraban escenas de peleas callejeras. No se pudo realizar pruebas de sonido con los actores y/o los extras debido a las pocas sesiones de aprestamiento de equipos que se tuvo.

Durante el rodaje, la mayor complicación que se tuvo en escenas de diálogos fueron los gritos. El cambio súbito de un tono de voz normal a una gritando generaba bastante saturación en el registro. Afortunadamente, esto se pudo solucionar rápidamente reduciendo la ganancia del micrófono de caña, de tal forma que éste captará los gritos de manera clara, mientras que los micrófonos pecheros priorizaron los diálogos con un registro de voz normal.

En cuanto a las escenas grabadas en la calle, en los diálogos era posible escuchar ruidos atmosféricos provenientes de autos, personas o animales. Esto no fue un inconveniente pues se había establecido en el guión que en estos espacios se debía de mantener un ambiente hostil, el cual fue logrado por la presencia de distintos elementos sonoros que resultaban disruptivos y evitaban tener una escena de absoluta tranquilidad.

Para las escenas de pelea, se aprovechó la presencia de los extras para grabar la mayor cantidad posible de gritos, abucheos y demás reacciones que se daban durante la pelea. Al momento de la pelea, se tuvo a los extras realizando sus gritos en un tono de voz bastante bajo, priorizando las pocas, pero importantes, líneas de diálogo que ayudaban a construir la personalidad de Gallón y Ajiseco.

Posterior al rodaje, fue necesario una sesión en la que se grabaron foleys. Principalmente, se registraron audios relacionados a las peleas como: golpes (en distintos materiales con el fin de tener un efecto final cargado de varias texturas), pasos, sonidos de botellas, respiraciones agitadas, vasos de plástico, etc.

En la etapa de post producción se fueron agregando sonidos ambientales y efectos de sonido entre los que se destacan: sonidos de autos pasando y bocinas, zumbidos provenientes de los focos de la casa de Carmelo, el rechinar de una silla en la que se sienta Gallón, los pasos y golpes que da Gallón en estado de ebriedad, entre otros.

Respecto a la musicalización se emplearon tres canciones para los siguientes momentos: el final de la primera pelea, la conversación de Carmelo y Pollito en la calle, la entrada de Carmelo a la pelea final y la muerte de Carmelo. Todas las canciones fueron obtenidas de la biblioteca de sonidos de Youtube y usadas de manera provisional hasta tener el tiempo necesario para realizar composiciones originales. De todas maneras, las canciones elegidas logran apoyar a la ambientación que se busca en cada situación. Un ambiente agresivo para la

primera y última pelea de Carmelo con las primeras dos canciones. Por otro lado, se tiene un ambiente calmado y casi onírico para la conversación entre Carmelo y Pollito, tema que se estaría repitiendo al momento de la muerte de Carmelo.

## **6. Sostenibilidad:**

### **6.1. Plan de distribución y difusión:**

Respecto al plan de sostenibilidad del proyecto Carmelo se han planteado 2 etapas: exhibición y búsqueda de estímulos económicos.

La primera etapa consiste en la exhibición del cortometraje a través de la participación en convocatorias abiertas que admitan el tipo de cortometraje que se ha realizado. Para esta etapa se contemplan las siguientes convocatorias:

-34° FICVIÑA -Festival Internacional de Cine de Viña del Mar que se realizará desde el lunes 14 de noviembre hasta el sábado 19 de noviembre de 2022, pero que mantiene su convocatoria abierta hasta el 14 de agosto de 2022.

La postulación a este festival se haría a través de la categoría “Cortometraje Ojo Latinoamericano” que explica en el documento de sus bases lo siguiente:

4.4.-Competencia de CORTOMETRAJES “OJO LATINOAMERICANO”: Para obras de ficción, documental y animación habladas o subtituladas al español, que posean una duración máxima de 30 minutos y que NO hayan sido estrenadas comercialmente en Chile. Pueden participar de esta categoría obras independientes o de escuelas de cine y audiovisual latinoamericanas. (FICVIÑA, 2022, pp.2)

-Semana de Cine - Jóvenes Realizadoras y Realizadores de Latinoamérica y el Caribe (CELAC). Esta convocatoria se llevará a cabo hasta el 18 de julio para la postulación y permitiría la exhibición y conversatorio de los trabajos que queden seleccionados.

Además, es importante aclarar que el Cortometraje “Carmelo” cumple con las condiciones técnicas establecidas por la Embajada Argentina en Perú (2022 a través de su cuenta de facebook que detalla que “se recibirán propuestas en nuestro correo (cultural\_eperu@cancillería.gob.ar) hasta el lunes 18 de julio inclusive. El formato requerido para el envío del material es: archivo H264 (1920x1080) FULL HD / sonido estéreo/ 5.1” (Embajada Argentina en Perú, 2022, párr.4)

-3° Lima Alterna Festival Internacional de Cine:

Este festival realizado en Perú se encuentra en convocatoria abierta hasta agosto del 2022 y las obras seleccionadas serán exhibidas desde el 13 de octubre hasta el 23 de octubre de 2022. En el caso de este festival existen dos categorías a las que “Carmelo” podría postular: competencia de cortometrajes y competencia peruana de cortometrajes.

Competencia de cortometrajes: Pueden postular cortometrajes de ficción, documental creativo, experimental y de animación realizados en cualquier país incluido Perú. Se aceptan películas con un máximo de 29 minutos de duración.

Competencia Peruana de cortometrajes: Pueden postular películas de ficción, documental creativo, experimental y de animación realizadas en Perú. Se aceptan películas con un máximo de 29 minutos de duración. (DAFO, 2022, párr.6-7)

Para la segunda etapa se encontró una convocatoria para la recepción de un estímulo económico que permita difundir el material; sin embargo, los detalles de esta aún no se

encuentran disponibles. Igualmente esta permanecerá en el radar para poder tenerla en cuenta apenas se habilite la convocatoria:

-El 12 de julio se habilitará otra convocatoria de DAFO para fomentar la distribución y circulación de obras. La información de esa próxima convocatoria estará disponible en la web del Ministerio de Cultura como detalla la web de la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los nuevos medios (2022), la cual coloca “22 de julio 5:00 p.m. Estímulo para la circulación y distribución de obras audiovisuales. Registro próximamente.” (2022, párr.12).

## **7. Reflexiones finales**

Respecto al proceso aprendizaje es importante mencionar que la experiencia de realización del cortometraje Carmelo brindó una nueva perspectiva acerca de la complejidad que envuelve cada área. En ese sentido, se puede ejemplificar el caso del Asistente de Producción Andrez Bazán, quien detalló que “Carmelo” fue su primera experiencia desde el área de producción y que, hacia final del rodaje, manifestó que pudo finalmente comprender cuán laboriosa es la labor de producción de un cortometraje desde lo técnico y la labor de encaminar todas las áreas hacia una misma ruta hasta la enorme tarea de reducir el costo de la producción al máximo.

Desde el área de dirección general, se concluye que la organización y comunicación entre todas las áreas es fundamental para el correcto desarrollo de cualquier proyecto audiovisual. En nuestro caso, la experiencia de haber trabajado durante varios años en otros trabajos universitarios permitió tener confianza el uno al otro para poder realizar cada uno lo que tenía en mente. De todas maneras, una supervisión sobre lo planteado por cada uno del grupo es

necesaria. De esta manera, no nos desviamos de la visión que se había planteado en un principio. Con respecto al trabajo con actores, la realización del casting y la elección de los actores para la interpretación de cada uno de los personajes fue un poco tediosa pero se pudo sobrellevar. El trabajo de dirección, ensayos previos, comunicación constante con los actores fueron factores que permitieron sacar nuestro proyecto audiovisual adelante.

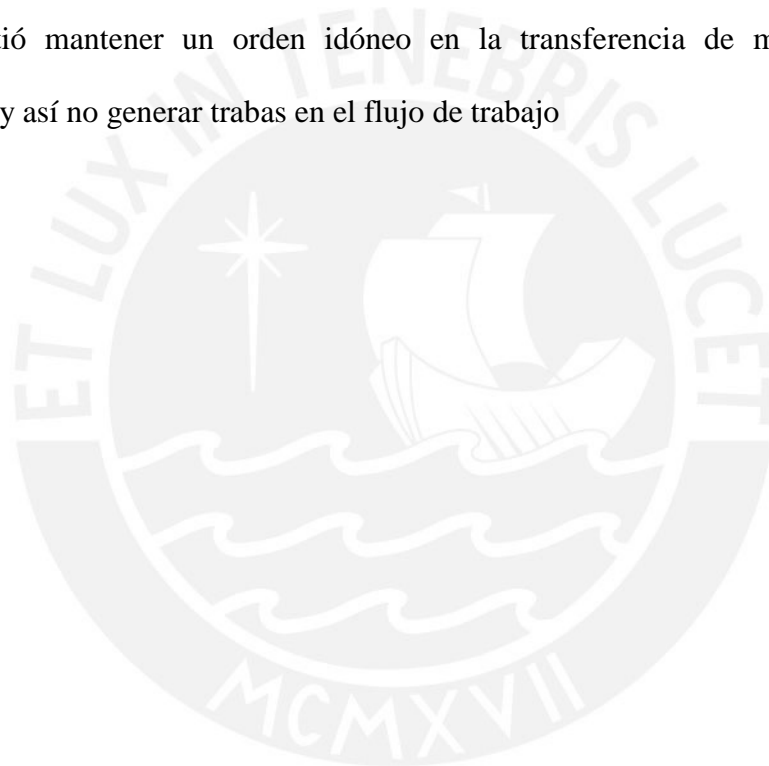
Desde el área de producción, dio a relucir que mediante un esquema de organización y dedicación por parte del equipo de producción en la preproducción del proyecto se pudo lograr un rodaje sin mayores inconvenientes. Además de un trato fluido con los actores para lograr que se sientan cómodos y siempre estén dispuestos. Y un manejo de plan de rodaje con las demás áreas de rodaje. Toda esta organización se ve reflejada en el corto en sí.

Desde el área de sonido se pudo observar cómo es que un buen diseño sonoro puede potenciar y engrandecer el trabajo de las demás áreas. Esto se vio especialmente en las secuencias de pelea, donde es gracias al sonido que se llega a sentir el impacto y la potencia de los golpes. De igual manera, es gracias al sonido que los momentos emotivos son potenciados y logran transmitir lo esperado en el espectador.

Desde el área de Dirección de fotografía, se logró notar que la planificación de un esquema de luces moldeable, puesto que, al no tener una prueba de luces en locación, existía cierta incertidumbre sobre el seteo de luces que se necesitaría. Así, al enfrentar imprevistos como el tamaño del espacio donde se grababa, modificar el seteo de luces no fue un problema al tener un objetivo definido de lo que se buscaba lograr en la fotografía. Por otro lado, parte importante del acabado de imagen consistió en experimentar con los equipos de cámara e iluminación. Decidir en el momento hacia dónde no apuntar una luz, utilizar foam para dar texturas y siluetas, incluir las luces como parte de la escenografía, ese conjunto de decisiones

parecían arriesgadas pero el trabajo en equipo para desarrollar una propuesta sólida permitió lograr el acabado de imagen que se buscaba.

En el área de edición, se observó que la disposición a realizar cambios con respecto al storyboard fue un aprendizaje fundamental. Entender el storyboard y el guión como una guía y no como documentos inamovibles permitió proponer ideas como la doble opacidad, los *jumpcuts*, los falsos planos, que sumaban a desarrollar un dinamismo en la narrativa visual del cortometraje. Asimismo, haber establecido un esquema de backups y nomenclatura de archivos permitió mantener un orden idóneo en la transferencia de material entre las diferentes áreas y así no generar trabas en el flujo de trabajo



## 8. Referencias bibliográficas:

American Academy of Child & Adolescent Psychiatry. *Los Niños y la Violencia en la Televisión*. (s.f).

[https://www.aacap.org/AACAP/Families\\_and\\_Youth/Facts\\_for\\_Families/FFF-Spanish/Los-Ninos-y-la-Violencia-en-la-Television-013.aspx](https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Spanish/Los-Ninos-y-la-Violencia-en-la-Television-013.aspx)

Bernabé, M. (2003). Dandismo y rebeldía en el Perú: el caso de Abraham Valdelomar. *Iberoamericana* (2001-), 3(11), 41–63.

<http://www.jstor.org/stable/41673275>

Biblioteca Virtual Universal. (2010). *El Caballero Carmelo*. Eduardo Ponce García.

Revisado 07 de julio 2022, recuperado de:

<https://biblioteca.org.ar/libros/142437.pdf>

Dirección del Audiovisual, la fonografía y los nuevos medios. (01 de febrero de 2022). *[Abierta] 3° Lima Alterna Festival Internacional de Cine*.

<https://dafo.cultura.pe/abierta-3-lima-alterna-festival-internacional-de-cine/>

Dirección del Audiovisual, la fonografía y los nuevos medios. (22 de junio de 2022).

*[Abierta] Semana de cine – Jóvenes realizadoras y realizadores de Latinoamérica y el Caribe (CELAC)*.

<https://dafo.cultura.pe/abierta-semana-de-cine-jovenes-realizadoras-y-realizadores-de-latinoamerica-y-el-caribe-celac/>

Dirección del Audiovisual, la fonografía y los nuevos medios. (10 de mayo de 2022).

*Charlas informativas – Estímulos Económicos 2022*.

<https://dafo.cultura.pe/charlas-informativas-estimulos-economicos-2022/>

Festival Internacional de Cine de Viña del Mar (2022). *Bases 2022*. [Archivo PDF].

<http://cinevina.cl/wp-content/uploads/2022/06/BASES-34o-FICVINA-2022-20-de-mayo.pdf>

Hernández, W. (5 de mayo de 2022). *El impacto de la pandemia por la COVID-19 sobre la violencia familiar: diferenciando víctimas, tipos de violencia y niveles de riesgo en el Perú*. Grupo de Análisis Para El Desarrollo.

<https://repositorio.grade.org.pe/handle/20.500.12820/682>

*Las peores formas de Trabajo Infantil*. (s.f). Organización Mundial del Trabajo.

<https://www.ilo.org/ipeccampaignadvocacy/Youthinaction/C182-Youth-oriented/worstforms/lang-es/index.htm>

Ministerio de la Mujer y Desarrollo Social (2006). *Estado de las Investigaciones sobre Violencia Familiar y Sexual en el Perú 2001 - 2005* [Archivo PDF].

[http://www.mimp.gob.pe/files/programas\\_nacionales/pncvfs/libro\\_Estado\\_investigaciones.pdf](http://www.mimp.gob.pe/files/programas_nacionales/pncvfs/libro_Estado_investigaciones.pdf)

Murch, W. (2001). *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. Silman-James Press

Schaefer, D. y Salvato, L. (1998). *Maestros de la luz: conversaciones con directores de fotografía*. Plot Ediciones

**9. Anexos****"CARMELO"****ESCRITO POR: LOS CARMELOS****ESC 1. INT. GALLERO. DÍA 1**

En el ambiente se escuchan gritos de gente, sonidos de roces de piel y zapatillas sobre el suelo. Carmelo se encuentra haciéndole una llave en el cuello a su contrincante, el cual intenta zafarse. Ante la imposibilidad de lograrlo, empieza a perder el conocimiento y Carmelo lo suelta, dando la pelea por terminada. Al alzar la mirada, encuentra el rostro decepcionado de su padre que lo presiona a terminar la pelea contra su contrincante hasta que este se rinda. Todo el público grita para que Carmelo termine la pelea. Carmelo hace una expresión de molestia con el rostro y pateo a su contrincante en la cara y lo deja inconsciente. Todos se callan. Carmelo se retira del gallero.

**ESC 2. INT. COCINA/COMEDOR CASA DE CARMELO. NOCHE 1**

Gallón se encuentra de pie contando los billetes ganados en la pelea. Carmelo entra a la cocina y ve a su padre. Este le devuelve la mirada, levanta los billetes, los agita y asiente con la cabeza. Carmelo, disgustado, vuelve a lo suyo. Gallón toma asiento en su perezosa para continuar su conteo. Carmelo, junto a Pollito, se preparan para comer. Carmelo agarra una de las dos ollas que están sobre la cocina y empieza a raspar el contenido.

POLLITO  
(curioso)  
¿Qué es?

Carmelo mira a su hermano pícaramente mientras raspa las ollas. No responde a la pregunta de Pollito. Vuelve a mirar la olla de manera preocupada, para sí mismo, porque solo alcanza para un plato. Sirve todo en un plato, voltea y golpea la oreja de Pollito. POLLITO voltea y lanza un pequeño quejido. Carmelo lo ve le entrega un recipiente plástico con cubiertos a su hermano.

CARMELO  
Ponlos...con cuidado eh

Pollito se acerca a la mesa, coloca los cubiertos y se sienta. Carmelo se acerca a la mesa y coloca un plato con frijoles y arroz frente a Pollito. POLLITO muestra un rostro de decepción y Carmelo desordena su cabello.

CARMELO

Servido. Si te comes toda tu parte, te cuento sobre la vez que - gané por primera vez -

Gallón voltea, se percata del hecho y enojado, interrumpe a Carmelo.

GALLÓN

¿Qué haces?

Gallón se acerca a la mesa, le quita el plato a Pollito y se lo pone frente a Carmelo.

Carmelo vuelve a colocar el plato entre él y su hermano.

GALLÓN

(molesto)

Oe, tú tienes que tragar bien ¿o quieres que Ajiseco te pare de cabeza?

CARMELO

La firme que en vez de chuparte la plata, deberias comprar más comida ¿o no ves que también tiene hambre?

Gallón se queda mirándolo por haberlo retado.

GALLÓN

Ah yaaa, ahora vas a venir a hablarme así de fresco.

Gallón mete su mano al bolsillo, suenan monedas. Saca algunas monedas y las coloca sobre la mesa con un fuerte golpe.

GALLÓN

Anda, compra pe.

Pollito mira la moneda dudoso, estira el brazo para agarrar la moneda pero Carmelo lo detiene. Gallón los mira un par de segundos.

GALLÓN

Mocosos de mierda.

Gallón guarda los billetes en un canguro, se dirige a la puerta de salida y la cierra fuertemente. Carmelo espera unos segundos, mira a su hermano y le hace un gesto para comenzar a comer. Carmelo se sienta y agarra su cuchara y come un bocado.

Carmelo  
 (Con la boca llena)  
 ¿terminaste tus tareas?

Pollito  
 (remedando)  
 ¿terminaste tus tareas?

Le tira un "lapo" suave en la nuca y deja su mano ahí. Pollito y Carmelo se miran

CARMELO  
 Anda trae tus cuadernos.

POLLITO  
 (emocionado)  
 ¡Sí, señor!

POLLITO hace un saludo militar y sale corriendo a traer sus cuadernos de la habitación. Carmelo lo mira sonriente pero luego se torna más serio.

CARMELO  
 (para sí mismo)

Y cuando acabes el colegio, nos vamos

### **ESC.3 INT. CUARTO DE CARMELO. NOCHE 1**

Carmelo mira el techo de su habitación. Escucha que su padre intenta abrir la puerta de la casa. Golpea la puerta con algunas botellas de licor que traía. Carmelo mira a Pollito, pero lo ve durmiendo. Se ve pasar la silueta de Gallón detrás de la sábana que tiene por puerta el cuarto de Carmelo. Se sienta en la mesa y coloca las botellas encima. Agarra un vaso y se sirve más licor. Carmelo escucha que su padre comienza a llorar.

GALLÓN  
 (sollozando)  
 Cómo extraño regresar a la casa y verte  
 esperándome

Gallón toma un sorbo largo de trago.

GALLÓN  
 Lo que daría por poder hablar contigo de  
 nuevo.

Carmelo se acomoda de costado en su cama.

GALLÓN

¿Por qué te fuiste, corazón mío?

Gallón tira el vaso y la botella al suelo. Gallón sigue sollozando. Se ve el rostro de Pollito con los ojos abiertos.

**ESC.4 INT. SALA DE CARMELO. DÍA 2**

En la mañana, Carmelo cruza la cocina en dirección a la puerta. Gallón está cabizbajo durmiendo en la mesa. Carmelo camina con cuidado por el vidrio regado por el suelo. POLLITO entra a la cocina, pisa un vidrio y se quiebra. Carmelo voltea a verlo y le hace un signo de silencio. Pollito camina despacio mirando el suelo y llega hasta donde Carmelo. Este se agacha y termina de acomodar el uniforme del colegio de su hermano. A Pollito le ruge el estómago y se lleva las manos a la barriga. Carmelo se percata de esto

CARMELO

Vamos rápido a ver si todavía  
encontramos algo

Carmelo le acomoda la boina, levanta su mochila y sale por la puerta, pero POLLITO retrocede unos pasos y abriga a su padre con una casaca que estaba a su costado. Luego de eso sale corriendo por la puerta.

**ESC.5. EXT. FRONTIS DEL COLEGIO DE POLLITO. DÍA 2**

Carmelo y POLLITO se encuentran sentados al lado de un puesto de emoliente. POLLITO se encuentra comiendo un pan con palta. Una pelota pasa cerca de los pies de Carmelo y dos chicos (15-16) la recogen. Al irse corriendo, uno de los chicos se tropieza y empiezan a reírse. Carmelo se queda observándolos y suelta una pequeña sonrisa. POLLITO sigue comiendo. Carmelo continúa mirando a los dos chicos mientras estos siguen su camino entre risas.

POLLITO

¿Tú vas a comer?

CARMELO

No no, come tú nomás. No tengo hambre

POLLITO parte un pedacito de su pan y se lo entrega a Carmelo. Carmelo lo mira de reojo y se lleva el pedazo de pan a la boca. Pollito continúa comiendo.

POLLITO

Oye, ¿cuándo vas a dejar de pelear?

CARMELO

No lo sé

Carmelo sigue viendo hacia otro lado, distraído.

POLLITO

¿Por qué no le dices a papá que no te gusta pelear? No debería obligarte.

CARMELO

Sí, supongo

Pollito

Entonces, ¿sí tienes que pelear con Ajiseco?

CARMELO

¿Y tú cómo sabes eso?

Pollito

(Dubitativo)

Papá lo dijo ayer

CARMELO

Ah

POLLITO

Ajiseco... ¿y tú tienes algún apodo?

CARMELO

No, ahora; pero antes me decían "Caballero"

POLLITO

Y por qué ya no

CARMELO

Vas a llegar tarde, entra al cole

POLLITO, incómodo, coge su mochila y entra al colegio sin despedirse. Carmelo se pone de pie y se queda observando.

**ESC.6 INT. CASA DE CARMELO. NOCHE 2**

Se ve a Carmelo con el ojo morado y una herida en la ceja. Gallón camina de lado a lado frente a él. Se detiene, se acerca a él y se agacha un poco para encararlo.

GALLÓN

(molesto)

¿Qué tenías en la cabeza? Dime. Tabas ahí mirándolo como huevon ¿Te templaste del zambo y por eso no pudiste agarrar a puñetes?

Gotea sangre de su herida. Carmelo está cabizbajo y no mira ni responde a Gallón. Con su polo, se limpia la sangre.

GALLÓN

Ta que, si sigues así la firme que Ajiseco te saca la mierda la próxima semana. Hasta el cojo de la esquina te tumba

Carmelo sigue sin decir nada.

GALLÓN

Y tú ya sabes como es la cosa. Si pierdes, no hay plata, y si no hay plata, alguien más va a ponerse a mechar.

Gallón mira de reojo a POLLITO. Carmelo lo ve, se para y lo toma de la camisa.

CARMELO  
(Molesto)

No. Tú ya sabes cómo es. Pollito se queda fuera de esto, no lo metas

GALLÓN

Oe ¿tu tas bien huamán, no?

Gallón empuja a Carmelo y se arregla la camisa.

GALLÓN

¿Qué vas a hacer tú? Encima con la que se viene...

CARMELO

¿Con la que se viene, qué?

GALLÓN

no vamos a tener plata para nada.

CARMELO

¿Vamos? ¿Desde cuando esa plata era de todos?

GALLÓN

(Lanza al aire lamentándose)  
¡Era una pelea fácil, una pelea segura!

CARMELO  
¿Segura?

Gallón camina de un lado a otro y muestra algo de preocupación en su rostro.

CARMELO  
¿Cuánto apostaste?

Carmelo mira el canguro sobre la mesa. Gallón se percata de eso y ambos intentan coger el canguro pero Carmelo llega primero. Carmelo abre el canguro, rebusca en el interior pero no encuentra nada en ninguno de los bolsillos

CARMELO  
¿Dónde está toda la plata?

GALLÓN

(molesto)

En el bolsillo del huevón que te ganó. Lo perdiste todo

Carmelo lo mira desafiante.

CARMELO  
En vez de gritarme así deberías estar rezando para que gane esa pelea

Gallón se mofa.

GALLÓN  
Cría cuervos y te sacarán los ojos carajo.  
Lo que tengo que escuchar..

Carmelo le lanza el canguro a Gallon

CARMELO  
Supongo que quieres tu dinero de vuelta

Carmelo se detiene un momento

pero tú me enseñaste que nada es gratis en la vida ¿verdad?

Carmelo coge una silla y la arrastra al costado de la mesa. Se sienta frente a Gallón y se miran.

**ESC. 7 EXT. CASA DE CARMELO. DÍA 3**

Carmelo se encuentra fumando un cigarrillo mientras tiene los brazos cruzados por el frío. Al acabar, tira la colilla al piso y da un par de pasos hacia la puerta de su casa, pero antes de entrar se detiene para arrancar y frotar en sus manos algunas hojas del pasto/una planta para quitarse el olor.

**ESC.8 INT. HABITACIÓN DE POLLITO/CARMELO. DÍA 3**

Carmelo entra a su habitación y encuentra a POLLITO escuchando un partido en la radio.

COMENTARISTA DEPORTIVO

...corre sobre la banda, está solo, está solo y se la falla..

POLLITO

¡Putá mare era gol!

CARMELO apaga la radio.

POLLITO

¡Oe, pero es la final!

CARMELO

¿Qué te dije de decir malas palabras?

POLLITO

Sí... perdón...

CARMELO

POLLITO, quiero hablarte, es sobre la pelea...

CARMELO se sienta al lado de POLLITO

POLLITO

Con Ajiseco ¿verdad?

CARMELO

Sí, mira ¿te acuerdas de lo que me preguntaste ayer?

POLLITO

(Emocionado)  
¡¿lo de tu apodo?!

CARMELO se ríe y le da un golpe en el hombro y deja su mano ahí.

CARMELO  
Me dijiste cuándo dejaba de pelear.

POLLITO y Carmelo se miran unos segundos. Carmelo le sonrío.

POLLITO  
De..¿de verdad?!

POLLITO se lanza a abrazar a Carmelo.

CARMELO  
Hablé ayer con GALLÓN ...con Ajiseco se acaba todo.

POLLITO  
No te preocupes, si algo te pasa estaré ahí con las vendas y todo lo que necesites

CARMELO deja de abrazar a POLLITO

CARMELO  
POLLITO, ya hemos hablado de eso antes

POLLITO  
Pero esta vez..

CARMELO  
Ya dije que no irás

POLLITO

Pollito lo mira.

POLLITO  
Hermano... ¿y qué pasa si pierdes?

#### **ESC. 9. INT. GALLERO. NOCHE 4**

Se escuchan sonidos lejanos de cuerpos golpeándose acompañados de gritos eufóricos del público. Vemos la antesala de la pelea final. Carmelo se está preparando. Carmelo piensa en ajiseco. Carmelo termina de acomodarse los vendajes en la mano. Cierra

los ojos y se observan sus labios rezar en silencio hasta que suena una campana y abre los ojos.

Carmelo respira hondo y salta levemente para soltar el cuerpo y se tira algunas bofetadas antes de avanzar.

Se presenta el "Cuadrilátero" donde peleará. Una voz anuncia la llegada de Carmelo, quien recibe algunos aplausos. De pronto todo se silencia y la voz anuncia a su oponente, la estrella del gallero, Ajiseco. El público grita eufórico. Carmelo mira fijamente como este avanza y sale por el lado contrario, caminando hacia el centro del Gallero. Ajiseco llega al centro y da un grito que es seguido por el público. Se lo ve alzar las manos cerrando los ojos, como si estuviera en trance. El anunciador indica que la pelea está por comenzar. Carmelo siente la presión del público, que se ve abrumadoramente a favor de Ajiseco. Esto él ya lo sabía, y trata de ignorarlo, mirando fijamente a Ajiseco. Ajiseco, sonriendo, ve a Carmelo.

Ajiseco  
(burlesco)

Así que tú eres el que ahora intentará  
"tumbarme"

Ajiseco lanza una carcajada que es acompañada por parte de los espectadores, luego se quita el polo y muestra su musculatura. Ajiseco se fija en los moretones que dejó la última pelea a Carmelo.

Ajiseco  
¿Qué pasó? ¿Te han chanco?

Ajiseco se ríe de Carmelo en su cara

Ajiseco  
Ahórrate los golpes entonces  
todavía te puedes largar

Carmelo lo mira fijamente. Suena súbitamente la campana. Carmelo sube su guardia y se mueve rápidamente hacia Ajiseco tratando de encajar el primer golpe con un Jab. Esto sorprende a Ajiseco, quien casi lo recibe. El público vuelve a estar eufórico.

AJISECO hace un gesto burlón de aprobación

Ajiseco  
(Burlándose)

Bien ah, estás rápido.  
Si no te estuvieras cagando de miedo  
quizás me dabas

Ajiseco baja la mirada, escupe al suelo y al alzarla nuevamente mira a Carmelo con la "mirada endemoniada".

Ajiseco

Mi turno

Ajiseco se acerca descubierta a Carmelo y utiliza un Jab como distracción, seguido de esto, se agacha golpeando a Carmelo con rectos al estómago. Carmelo se encuentra desconcertado. Carmelo se aleja un poco tratando de buscar espacio, pero Ajiseco no lo deja respirar.

Ajiseco

¿Qué pasa? Defiendete gallina

Se le acerca y arremete al rostro de Carmelo, el cual logra cubrir. Carmelo trata de responder con una combinación de golpes pero uno de estos, su gancho derecho, es perfectamente esquivado y aprovechado para darle uno igual. Ajiseco se aleja un poco de Carmelo y da una vuelta con los puños arriba por el ring, el público lo ovaciona. Carmelo se ve desorientado. Se escucha a su padre gritar.

GALLÓN

¡Levanta la mirada carajo!

Ajiseco se acerca a Carmelo y comienza una lluvia de golpes Jab y Rectos. Carmelo reacciona y logra cubrir algunos de estos pero se ve acorralado. AJISECO lo toma de los hombros y lo empuja fuertemente al medio del ring. CARMELO se tropieza un poco pero se mantiene de pie y solo lo mira jadeante. Alguien del público le grita a Carmelo palabras de aliento, Ajiseco se distrae con esto y Carmelo aprovecha para acercarse rápido y tirarle un Recto pero Ajiseco lo esquivo y se prepara para contestar con un golpe que parece definitivo. El tiempo parece ralentizarse un poco. Carmelo mira fijamente el puño de Ajiseco pasar a milímetros de su rostro. Carmelo logra

esquivar el uppercut de Ajiseco de último momento. Ajiseco prepara otro golpe en un instante. Suena la campana pero Ajiseco ya está por conectar su golpe, dándole directo en el rostro a Carmelo.

AJISECO

Lo siento, yo no soy tan caballero

Ajiseco sonrío y se va a una esquina para el entretiempo. Carmelo va despacio hacia su esquina, donde Gallón está impaciente.

GALLÓN

Sabía que esta huevada no iba a funcionar.  
Ni cagando le ganas. Encima que todo lo  
que te he enseñado por las huevas porque  
está que te hace lo que quiere.

Carmelo respira fuerte mientras se echa agua en el rostro.

GALLÓN

Huevón, tú y yo quedamos en algo  
¿Te quieres retirar? Gana esta mierda  
¿entendiste?  
Así como ayer te las diste de valiente,  
más te vale  
que le saques la mierda porque quiero cada  
maldito  
centavo que me hiciste perder de regreso

Carmelo toma un sorbo de agua, toma un fuerte respiro y se levanta. Gallón se queda callado. Carmelo lo mira cansado y avanza hacia el centro del gallerero. Ajiseco se para frente a él y lo mira molesto.

AJISECO

Ah, te gusta seguir sufriendo

La campana suena y Ajiseco vuelve a embestir con golpes a Carmelo. Un cruzado conecta pero Carmelo no se cae. Sus piernas comienzan a temblar. Ajiseco arremete nuevamente pero aún así, no logra volver a conectar más que un par de Jabs directos a Carmelo. El público grita y presiona a Ajiseco.

Público

(eufórico)

¡Hazlo mierda Ajiseco! ¡Acáballo!

Ajiseco siente la presión y grita antes de cargar contra Carmelo. Este sube la guardia y lo espera mirándolo fijamente. Ajiseco vuelve a dar una lluvia de golpes a las que Carmelo parece estar reaccionando mejor. Ajiseco prepara y lanza un cruzado con la derecha. Carmelo se ve concentrado. Realiza un bending hacia abajo y sorprende a Ajiseco con un Upper que este logra esquivar apenas. No causa mucho daño, pero Carmelo ve que conectó el golpe, pues Ajiseco se ve algo desorientado. Ajiseco no se mueve. El público presiona más a Ajiseco, lanzando cosas al ring. Parte de este público también le aplaude a Carmelo. Carmelo se acerca a Ajiseco y conecta un golpe. Ajiseco trata de defenderse en su sitio solo esquivando pero se ve obligado a, por primera vez, subir su guardia. Gallón se ve atento a la pelea, serio. Carmelo arremete e inicia a conectar más golpes. Ajiseco, estando a punto de recibir un uppercut de Carmelo logra cubrirse y el golpe hace contacto con su codo (a propósito). Carmelo muestra gestos de dolor, pero continúa golpeando a Ajiseco, ahora con su izquierda. Ajiseco se siente abrumado. Trata de responder a los golpes pero sólo puede cubrirse. Se ve a un lado en el público a Pollito, quien se une al mismo para apoyar a su hermano.

POLLITO

¡Vamos Carmelo, cháncale!

Algunos del público se unen a pedir un uppercut a Carmelo, quien sigue sin poder golpear con su derecha. Con la bulla, Carmelo no logra escuchar que es pollito, pero se siente más motivado. Sigue golpeando a Ajiseco con su izquierda, Jab, gancho, gancho al estómago. A Ajiseco se le complica más defenderse, los golpes anteriores están pasando factura y aunque ya puede moverse un poco más, no encuentra un ritmo para seguir a Carmelo. Ajiseco sacrifica su guardia para asestar un golpe definitivo a Carmelo.

AJISECO

De un combo acabo contigo

Ajiseco, agitado, recibe un izquierdazo de Carmelo y con el mismo movimiento responde y conecta un derechazo tirando al piso, sobre sus rodillas a Carmelo. Ajiseco se queda mirándolo.

AJISECO

(agitado)

Ya, ríndete.

Apenas termina de hablar Ajiseco, Carmelo se levanta dando una vuelta de 180 y prepara un gancho a la cabeza de Ajiseco. Sus reflejos vuelven un poco en sí, y logra cubrirlo. Carmelo tira un par de golpes más y prepara un derechazo. Ajiseco se prepara para recibir el derechazo, pero Carmelo lo cambia a mitad de su preparación para un Uppercut con su lastimada mano derecha. Ajiseco no logra cambiar su postura para esquivarlo, y Carmelo conecta el gran golpe tumbando a Ajiseco en el suelo.

El público se queda en silencio. Gallón mira sorprendido. Pollito muestra una gran sonrisa y todo el Gallero explota, algunos confundidos, pero casi todos, aplaudiendo y celebrando a Carmelo. El presentador anuncia su victoria mientras da pequeños saltos.

Presentador del Gallero

¡Ya tenemos ganador!

¡Ya tenemos ganador!

Ajiseco, aún algo atontado, trata de levantarse con dificultad. Carmelo se queda aún con el puño levantado del anterior golpe. Este comienza a sangrar. Carmelo se ve asombrado.

CARMELO

(atónito)

¿Gané?

El público sigue felicitando y preguntando al aire cómo lo hizo. Carmelo baja su puño sangrante y levanta el izquierdo hacia el techo como signo de victoria. Carmelo suelta una sonrisa y voltea para ver a Gallón, quien sigue aún quieto y mudo por lo que acaba de pasar. Ajiseco sigue intentando levantarse, mientras parte del público aún le tira cosas. Ve una botella reventada a su lado y la agarra. Volvemos a Carmelo, detrás de él se ve a Ajiseco pararse y mirarlo con rabia. Ajiseco corre torpemente hacia Carmelo y le clava la botella rota en su espalda. Carmelo siente un fuerte dolor y cae rápidamente sobre sus rodillas. El público se queda mudo. Ajiseco, temblando, ve la herida que le ha hecho a Carmelo y sale corriendo por un lado. La gente le tira cosas con molestia. Gallón reacciona y grita.

GALLÓN

¡Carajo, alguien agárrelo!

De pronto, ve a Carmelo, y se percata que este tiene la mirada perdida y se está desplomando. Pollito sale de entre el público hacia Carmelo y trata de sostenerlo.

POLLITO  
(preocupado)  
¡Carmelo!

Carmelo reacciona un poco y ve a Pollito.

CARMELO  
(desorientado)  
Pollito, te dije que no podías venir

POLLITO  
(lagrimeando)  
Lo sé y lo siento, pero estoy aquí.  
Tranquilo hermano, respira.

Pollito ve la herida CARMELO. Gallón ve esto y, en medio de sentimientos encontrados, solo opta por gritar por ayuda.

GALLÓN  
(desesperado/preocupado)  
¡Alguien ayúdelo, se está desangrando! Y  
chapen al mocoso de mierda...Tamare te  
cagaron huevón. ¡Chápenlo!

CARMELO  
El viejo grita mucho

Carmelo baja la mirada, se está desangrando y Pollito no puede hacer más que hablarle para tratar de mantenerlo despierto.

POLLITO saca unas vendas de su bolsillo e intenta "curar" a su hermano torpemente.

POLLITO  
Hermano, ganaste. Piensa en todo lo que  
haremos ahora que tienes tiempo libre

CARMELO  
Verdad, gané.

Carmelo comienza a cerrar los ojos. El público inicia a movilizarse. Gallón sigue gritando. Pollito trata de levantar la cabeza de Carmelo.

POLLITO

Carmelo no te mueras,  
no te mueras por favor no te mueras

CARMELO

(MORIBUNDO)

Gané, hermano. Gané.

Un rostro de alivio se dibuja en el moribundo Carmelo. Mientras su hermano rompe en llanto. Todos están conmocionados. Se ve a Carmelo siendo abrazado por pollito y al público corriendo a su alrededor. Carmelo ha muerto.

Fin.

