

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Carrera de Cine y Audiovisuales

“Estudio de la reescritura de guion aplicado al cortometraje *Cinco.Cero.Siete*”

Proyecto de investigación previo a la
obtención del título de Licenciado en Cine
y Audiovisuales.

AUTOR:

Juan Pablo Toledo Garzón

ASESOR:

Mgs. Carlos Camilo Luzuriaga Arias

CUENCA-ECUADOR

2015



Resumen

Este proyecto de investigación tiene como finalidad transmitir, a través de una mirada objetiva, algunos procedimientos que se siguieron durante el estudio y aplicación de la reescritura del guion *Cinco.Cero.Siete*. A su vez, se sustenta teóricamente en varios autores que escriben sobre la misma temática abordada desde una perspectiva diferente, entre ellos encontramos a: Parker, Field y Mckee, entre otros. El proyecto se nutre de ejemplos basados en el proceso de reescritura del guion *Cinco.Cero.Siete*, lo que nos lleva a mostrar los cambios realizados en sus varias versiones.

Palabras clave

- Reescritura
- Cine
- Ficción
- Guión cinematográfico
- Relectura
- *Cinco.Cero.Siete*



Abstract

This investigative project aims to communicate, by means of an objective perspective, some of the methods that were followed during the study and application of the rewriting of the script *Cinco.Cero.Siete*. It is supported theoretically by several writers that have addressed the same topic from a different viewpoint, including: Parker, Field and McKee, among others. In turn, the project is fed by examples that are based on the rewriting process of the script *Cinco.Cero.Siete*, which demonstrate the changes that have been made in its various versions.

Keywords

- Rewriting
- Film
- Fiction
- Cinematographic Script
- Rereading
- *Cinco.Cero.Siete*.



Índice

| | |
|---|----|
| Taglines:..... | 10 |
| Sinopsis breve:..... | 10 |
| Sinopsis: | 10 |
| 1. Tema: Estudio de la reescritura de guion aplicado al cortometraje | |
| <i>Cinco.Cero.Siete</i> | 12 |
| 1.1. Antecedentes: | 12 |
| 1.2. Justificación | 13 |
| 1.3. Delimitación y planteamiento del problema | 14 |
| 1.4. Objetivos: | 15 |
| 1.4.1. Objetivo principal | 15 |
| <input type="checkbox"/> Fortalecer el guion <i>Cinco.Cero.Siete</i> a través de la reescritura. | 15 |
| 1.4.2. Objetivos secundarios | 15 |
| <input type="checkbox"/> Investigar cómo debe reescribirse un guion para poder comenzar con el trabajo. | 15 |
| <input type="checkbox"/> Aplicar la reescritura en reuniones con el equipo en las que se analizarán las escenas para conseguir diferentes opiniones o sugerencias..... | 15 |
| <input type="checkbox"/> Reescribir el guion del cortometraje <i>Cinco.Cero.Siete</i> para no perder la oportunidad de fortalecer el contenido. | 15 |
| 2. Capítulo I: La investigación del guionista | 16 |
| 2.1. ¿Qué es la reescritura de un guion? | 16 |
| 2.2. ¿Cómo ponerla en práctica? | 19 |
| 2.3. Lectura y análisis del guión <i>Cinco.Cero.Siete</i> | 24 |
| 3. Capítulo II: El análisis de escenas en la mesa de trabajo con el equipo | 29 |
| 3.1. Comunicar la idea general del cortometraje | 29 |
| 3.2. Analizar con el equipo cada escena | 31 |
| 3.3. Receptar y anotar las ideas | 33 |
| 4. CAPÍTULO III Reescritura en el guion en base a las conclusiones | 39 |
| 4.1. Replanteamiento de escenas | 39 |
| 4.2. Reescritura del guion | 46 |
| 4.3. Lectura del nuevo guion con el equipo | 48 |
| 5. Conclusiones | 50 |



| | |
|---|-----------|
| 6. Bibliografía..... | 52 |
| 6.1. Libros teóricos..... | 52 |
| 6.2. Obras cinematográficas..... | 53 |
| 6.3. Artículos impresos o de internet..... | 54 |
| 7. Anexos..... | 55 |
| 7.1. Guiones | 55 |
| CINCO. CERO. SIETE..... | 55 |
| (NO SABEMOS TODAVÍA)..... | 55 |
| Primera versión..... | 55 |
| CINCO.CERO.SIETE..... | 83 |
| Versión final | 83 |



Universidad de Cuenca

Cláusula de propiedad intelectual

Yo, Juan Pablo Toledo Garzón, autor del proyecto de investigación “Estudio de la reescritura de guion aplicado al cortometraje Cinco.Cero.Siete”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, Abril de 2015

Juan Pablo Toledo Garzón

CI 0104627617



Universidad de Cuenca

Cláusula de derechos de autor

Yo, Juan Pablo Toledo Garzón, autor del proyecto de investigación “Estudio de la reescritura de guion aplicado al cortometraje Cinco.Cero.Siete”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en cine y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no impedirá afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, Abril de 2015

Juan Pablo Toledo Garzón

CI 0104627617



Dedicatoria

A Dios.

A mis Padres, Segundo Toledo y Mery Garzón.

A mi familia.

A la magia del cine.

A la TV y los dibujos animados.

A la mirada distinta.



Agradecimientos

A mi gran y admirado profesor, Mgs. Camilo Luzuriaga, por esparcir sus gratas enseñanzas.

Al Dr. Carlos Pérez Agustí, por los conocimientos impartidos y por ser uno de los precursores en la creación de la carrera de Cine y Audiovisuales de la Universidad de Cuenca.

A mi equipo técnico y a quienes supieron apoyar en la realización del cortometraje *Cinco.Cero.Siete*.

A mis padres, por inculcarme el cine desde pequeño y brindarme el apoyo durante estos años de estudio.

A la Carrera de Cine y Audiovisuales de la Universidad de Cuenca por abrirme las puertas.



Taglines:

- El trabajo bien remunerado, no siempre es el mejor pagado.
- *Cinco.Cero.Siete* nunca pensó que el primer caso sería su propio caso.
- *Cinco.Cero.Siete* para poder graduarse primero tendrá que defenderse.
- *Cinco.Cerro.Siete* no sabemos todavía (qué sucederá).

Sinopsis breve:

José, un tipo solitario, dedica sus últimos cinco años a trabajar como conserje y a estudiar derecho. Finalmente, se recibe como abogado, pero es acusado de un crimen que no cometió. Sin nadie a quien recurrir, deberá defenderse por sí mismo, ya que su libertad, futuro y dignidad corren riesgo.

Sinopsis:

Después de cinco años de ser conserje en un edificio de la ciudad para costear sus estudios en leyes, José está listo para celebrar su último día en la ciudad antes de regresar a su pueblo natal. Mientras conversa con su madre desde un teléfono público, Alicia, la propietaria del apartamento *Cinco.Cero.Siete*, lo encuentra y de manera autoritaria le pide que arregle un problema con la tubería de su departamento, a lo que José, por su carácter, acepta sin mencionar que desde ese día ya no trabaja como conserje. Sebastián, hermano de Alicia, prepara una cámara de video con la que planea averiguar dónde esconde el dinero su hermana para así poder comprar una consola de video. Alicia, apurada por salir del lugar, saca dinero de su escondite, entre tanto, José observa todo por coincidencia. La hermana le pide a Sebastián que vigile el trabajo del conserje, hasta que ella regrese del banco. José termina de arreglar el lavabo y busca a Sebastián para darle unas indicaciones. Sebastián lo lleva fuera del departamento y una vez solo en el lugar revisa el video. El ex conserje se alista para su graduación como abogado, corta su cabello y retira un traje que había encargado. Sebastián acude a una tienda y compra una nueva consola de video con todos sus accesorios. Una vez



finalizada la ceremonia de graduación, José busca una fiesta, camina por las calles desoladas y encuentra juegos pirotécnicos en el cielo, estos le indican a dónde ir. Al llegar al edificio donde vive, encuentra a la policía esperándolo con Alicia, Sebastián y una vecina entrometida. Ya en la cárcel, desorientado y confundido, no logra cuadrar el porqué del asunto. Al día siguiente en la defensa de su caso, el abogado de Alicia acusa a José dejando sin lugar a dudas su culpabilidad. En el momento que todo parece perdido, José defiende su caso, comportándose distinto a lo habitual y convirtiendo este suceso en su verdadera graduación, lo que lo lleva a salir del malentendido para poder regresar a su pueblo.



1. Tema: Estudio de la reescritura de guion aplicado al cortometraje

Cinco.Cero.Siete

1.1. Antecedentes

Entre los años 2010 y 2014 cursé mi carrera en la Escuela de Cine y Audiovisual de la Universidad de Cuenca, es aquí donde tuve varias clases de escritura de guion, impartidas por diferentes docentes como el director de cine Camilo Luzuriaga; sin embargo, en una de sus clases de dirección, para el grupo se hizo evidente el estudio de la «reescritura» como ejercicio practicado antes del rodaje. Después de haber logrado un acercamiento a esta metodología, decidí ahondar en la investigación de la reescritura y usarla dentro de un guion de mi autoría, escrito hace un año con la finalidad de su puesta en escena.

Inicialmente, el guion se denominó *No sabemos todavía*, pero durante el proceso de reescritura cambió a *Cinco.Cero.Siete*, siendo este nombre una referencia al número del departamento donde sucede el conflicto de la historia. Después de los primeros cambios, el texto entró en una etapa de creación y borradores, dando como resultado 15 versiones distintas hasta llegar a la definitiva.

Como parte del proceso de reescritura, se buscó un co-guionista, quien se unió al equipo para contribuir con varias opciones, entre las cuales propuso la creación de un nuevo guion con una temática diferente. Desde su creación hasta su finalización, el texto recorrió un largo camino, pasando así por distintas etapas y procesos que lo llevaron a experimentar diferentes metodologías en cada borrador.

En cuanto a la teoría, usamos como principales referentes a Mckee y Parker, que abordan el proceso de construcción de un guion desde diferentes perspectivas: el primero, en su libro llamado *Manual para el guionista de cine* hace referencia a la escritura de principio a fin, aportando técnicas para la elaboración del texto; mientras que, Parker en su obra denominada *Cómo escribir el guion perfecto* nos habla sobre la reescritura del documento a partir de una primera versión, con la intención de conseguir



un guion que se adapte a los esquemas preestablecidos en el cine. Por lo tanto, queda claro que la lectura de ambos autores puede beneficiarnos durante la creación del guion y su reescritura, motivo por el cual los hemos escogido como punto de partida, ya que varios términos y conceptos usados a continuación se obtuvieron de las obras mencionadas.

Con el presente, estudio no queremos imponer la reescritura como un proceso que se deba hacer antes de filmar o de dar como terminado un guion; sino como una herramienta comparativa capaz de detallar el proceso realizado.

1.2. Justificación

¿Acaso alguien ha escrito alguna vez una primera versión de un guion que no precise una reescritura? En los miles de relatos y anécdotas que he leído sobre guionistas y guiones, y los cientos de escritores con los que he trabajado, no he encontrado una sola referencia a un caso semejante. (Parker, 2010)

Durante la carrera, los estudiantes de la Escuela de Cine y Audiovisual produjimos varios guiones, algunos fueron rodados y otros guardados u olvidados, por lo que, como estudiante decidí rescatar uno de mis textos y someterlo al proceso de reescritura con el fin de fortalecer sus deficiencias antes del rodaje. Cabe recalcar, que también se realizó una investigación bibliográfica para sentar como base algunos referentes teóricos dentro de la elaboración de la propuesta, en consecuencia, se citó autores que abordan el tema de la reescritura (Parker, Field, Mckee, entre otros). En el presente proyecto de investigación, pretendo documentar y explicar el proceso seguido durante el estudio y aplicación de la reescritura del guion *Cinco.Cero.Siete*.

En la Universidad de Cuenca, se han realizado algunos trabajos sobre la escritura de guion; sin embargo, el tema propuesto aún no ha sido abordado por los estudiantes de la carrera. El trabajo desarrollado a lo largo de estos meses busca fortalecer ámbitos como la estructura, escena, diálogo, personaje y narración dentro del guion cinematográfico, además intenta sentar un precedente teórico y práctico en cuanto a la revisión y reescritura aplicadas al guion.



1.3. Delimitación y planteamiento del problema

¿Qué importancia tiene la reescritura del guion?

Field nos dice que reescribir el guion es necesario, ya que con ello se corrigen las palabras modificadas durante el primer borrador, luego se aclara y define la historia para alcanzar una mayor profundidad de personajes y situaciones (2010). Podría decirse que después de escribir varios borradores, los guionistas corren el riesgo de adentrarse demasiado en su obra, sin el distanciamiento necesario para mirarla objetivamente, ocasionando que en ciertas escenas las descripciones de espacios, sentidos y acciones no obtengan la atención requerida. Es más, esta disfuncionalidad podría llevar al trabajo por caminos equívocos, generados por una falta de continuidad o por cambios abruptos en el ritmo. Por lo tanto, podemos optar por recibir ayuda de un lector, un segundo guionista o el equipo de trabajo para advertirnos de las dificultades que encuentran en lo que escribimos.

Sidney Lumet dijo recientemente en una entrevista que estuvo totalmente asombrado por lo que Francis Ford Coppola y Walter Murch habían logrado en la mezcla de *Apocalipsis Now*. Bueno lo grandioso de esa mezcla empezó antes de que alguien se acercara a un estudio de mezcla. De hecho, comenzó con el guión, y con la inclinación de Coppola para dar a los personajes de *Apocalipsis* la oportunidad de escuchar el mundo a su alrededor. (Thom, 1999)

Esta puede ser una de las pruebas para decir que la reescritura en sus diferentes etapas ayuda en el fortalecimiento del guion. En este caso, nos ayuda a reforzar la escucha de los personajes e influye en las acciones o decisiones que deberán tomar, ya que sería una debilidad de los personajes no escuchar el mundo que los rodea, por ejemplo: en *Apocalipsis now* (1979) de Coppola, los personajes están dentro de una selva donde el mínimo ruido puede darles una pista de lo que sucede a su alrededor. Dentro de la reescritura de *Cinco. Cero. Siete*, el personaje Sebastián está pendiente del espacio sonoro, debido a que este es el que advierte la llegada del enemigo, por lo que se convierte en una herramienta de mucha utilidad, pues pretende cometer un atraco sin ser descubierto.



1.4. Objetivos:

1.4.1. Objetivo principal

- Fortalecer el guion *Cinco.Cero.Siete* a través de la reescritura.

1.4.2. Objetivos secundarios

- Investigar cómo debe reescribirse un guion para poder comenzar con el trabajo.
- Aplicar la reescritura en reuniones con el equipo en las que se analizarán las escenas para conseguir diferentes opiniones o sugerencias.
- Reescribir el guion del cortometraje *Cinco.Cero.Siete* para no perder la oportunidad de fortalecer el contenido.

Parker dice que el propósito de una reescritura es llegar a una versión que contenga todas las versiones sustantivas en el orden dramático adecuado y use el potencial del conflicto dramático, la secuencia y la estructura global de los tres actos (2010). Razón por la cual, uno de los propósitos principales del trabajo en cuestión es conseguir una estructura similar a la mencionada. En el proceso de estudio de la reescritura haremos referencia a las diferentes etapas que se pueden seguir.



2. Capítulo I: La investigación del guionista

2.1. ¿Qué es la reescritura de un guion?

Según el estudio realizado, el proceso de reescritura puede implicar la tarea de replantear algunas decisiones tomadas en el primer borrador. Con el fin de mejorar el guion, es necesario que nos abramos a nuevas ideas, la relectura forma parte de la reescritura, de tal manera que podríamos revisar lo escrito y pensar en posibles cambios mientras leemos el guion. Con respecto al tema Syd Field nos dice:

Cuando termina el primer borrador de palabras sobre el papel, está listo para la segunda etapa, la etapa “mecánica”. En ella corrige los cambios que realizó durante la primera etapa, le da la extensión adecuada al guión, aumenta la tensión dramática y define mejor el interés del protagonista. (1995)

En algunos casos, el tema que contiene el guion es discutido entre las personas que conforman el equipo de trabajo o con tan solo una de ellas, que podría ser el co-guionista o el director. “Creo que todos los directores dan forma a sus guiones y con eso me refiero a que se sientan con los guionistas para plasmar las ideas y darles una estructura. Es una parte fundamental de la dirección. A esto hay que añadir todo el proceso de interpretación y exploración” (Boorman, 1998). De esta manera, ellos generan nuevos cuestionamientos sobre el texto, dando paso a posibles cambios estructurales o rítmicos dentro de lo escrito. El guionista puede utilizar a su favor todo lo que el equipo escuche, piense o imagine sobre el tema.

A través de la reescritura, podemos cambiar la estructura, personajes, acciones, tono, forma, diálogos, entre otros elementos claves para construir la narración. Es posible cambiarlo todo, por ello podrían obtenerse mejores resultados al buscar una manera sistemática donde todas estas actividades se efectúen de una forma ordenada, los textos mencionados nos ofrecen pautas para dicho proceso; sin embargo, también podemos buscar un sistema propio de reescritura.



Puede haber guiones con varias versiones, como es el caso de *Cinco.Cero.Siete*, que cuenta aproximadamente con 15 borradores. Por lo tanto, no debemos preocuparnos por escribir, sino por las razones de la reescritura. El guionista puede estar conforme con su primera versión, pero en el caso de necesitar de la reescritura deberá preguntarse ¿para qué? En el guion *Cinco.Cero.Siete*, la reescritura fue realizada para obtener una nueva estructura funcional, capaz de atraer la atención del espectador y permitir el crecimiento tanto como el avance dramático de la historia. Cuando encontremos respuestas referentes al ¿por qué? o ¿para qué escribimos?, podemos empezar a comprender qué es la reescritura del guion y para qué sirve. En consecuencia, la reescritura puede modificar algo que hemos creado, con el fin de obtener nuevos enfoques o destinos.

Dentro de este proceso, podemos cambiar el orden de las escenas o depurar algunas de ellas, modificar o aumentar diálogos. No obstante, debe tenerse en cuenta que los temas o premisas de las historias siempre pueden mantenerse. Dentro de esto en la evolución de los personajes, el papel que desempeña cada uno de ellos puede variar dentro del arco dramático para mejorar su construcción como personajes dentro del texto. En consecuencia, la forma que la historia tenía al principio puede cambiar con posibilidades de evolucionar en un nuevo guion o una segunda versión.

Puede haber muy buenas escenas en las primeras versiones, todas válidas y de vital importancia, por lo que debemos ser cuidadosos con los cambios y omisiones durante la reescritura. Conforme avanzan los borradores, experimentamos distintas metodologías, como el replanteamiento de la estructura de escenas o el cambio en la evolución del personaje, entre otros. Los ajustes distinguen la primera versión de los guiones posteriores.

Con la creación de nuevas versiones, se identifican las partes más fuertes del guion, así como las que necesitan empezar a reescribirse, es aquí cuando podemos encontrar posibles soluciones para las escenas que las necesiten, al mismo tiempo que se potencian al máximo las fortalezas. Dentro de este proceso, hay escenas que pueden ser reescritas o algunas de las veces eliminadas. Antes de decidir, es preponderante



preguntarse si dicha depuración de escenas o reescritura de las mismas es necesaria. Al preguntarnos ¿Qué valor podría aportar como guionista al desenlace del guion?, empezamos a ponerle un toque personal a lo escrito al encontrar una respuesta a esa pregunta.

Al volver y revisar lo aprendido podemos replantear algunas partes del guion, ya que nos llenará de confianza percibir que ciertas escenas empiezan a formar un discurso. Por ello, podemos regresar a lo básico, es decir, a estudiar la estructura de un guion y las partes que lo conforman.

Podría decirse que no todo el proceso se remite a la teoría, ya que la vida diaria o las películas pueden aportar en la búsqueda de referencias para solucionar los problemas que forman parte del guion. La estructura de hierro, una de las más conocidas, es utilizada en el guion *Cinco.Cero.Siete* como punto de partida dentro de la búsqueda de narraciones alternativas. “Cada guionista escribe de un modo particular y en determinados momentos. Y ello se ve reflejado en el guion de modos muy sutiles, desde la elección de las palabras hasta las impresiones que producen los personajes” (Parker, 2010).

Lo ideal sería conseguir que nuestro guion sea fácil de entender y que exprese algo, por lo que pensar en el público es primordial, pues dependiendo de la persona a la que nos dirijamos, podemos utilizar distintas estrategias para llegar a ellos con lo escrito en el guion.

Algunas veces los guiones tienen escenas muy extensas o difíciles de producir, e inclusive en algunos casos pueden sufrir un cambio de locación o actor, por lo que se necesitará de tiempo para poder realizarlas. En esta etapa, la reescritura nos permitirá pensar si los cambios de lugar y tiempo afectan o no a la historia. También, podemos preguntarnos si es factible o no cambiar ciertos elementos del guion, esto será aconsejable solo si lo creemos necesario, pues por alguna razón dramática hemos escrito el lugar y tiempo correcto para la escena en cuestión. En ciertas ocasiones, podemos equivocarnos y hacer cambios innecesarios con el único objetivo de cumplir un



requerimiento de producción; sin embargo, algunas locaciones pueden ser estrictamente requeridas para lograr una progresión dramática que concuerde con la intención base del guion, por lo tanto deben ser conservadas.

2.2. ¿Cómo ponerla en práctica?

Podemos comenzar dedicando un cierto tiempo a leer el guion para saber si necesita ser reescrito o para establecer un punto de inicio en el proceso que vamos a realizar. Al respecto, Parker nos dice que “[...] este enfoque que da la relectura permite que usted haga varias cosas a la vez, ya que le proporciona un cauce para vincularse emocionalmente con el trabajo de nuevo antes de escribir una palabra” (2010).

Podemos tener un plan o estrategia para reescribir, por ejemplo la relectura; esto nos permite crear cronogramas de actividades para dividir el trabajo por secciones o escenas. De esta manera, creamos una dinámica de trabajo en la que cada sección o escena leída tenga un tiempo determinado para la labor de reescritura. Somos libres de buscar métodos alternos de organización, pero, también es válido buscar metodologías de reescritura planteadas en libros o manuales. “Los buenos guiones no surgen por generación espontánea, sino que suelen nacer del oficio o de la intuición de ciertas leyes que alguien decide respetar o ignorar. Este oficio, la intuición misma, se adquieren en gran parte a través de la experiencia y un poco mediante el estudio” (Chion, 1995).

Una parte importante del proceso se remite a la retroalimentación, obtenida en la escritura y reescritura. Siendo la lectura parte de este proceso, pequeñas ideas generadas por la lectura podrán convertirse en partes fundamentales para la reescritura. Al generar apuntes sobre el guion, estos pueden tener cualquier forma, lo importante es que comuniquemos con claridad los cambios a realizar en el guion.

En el proceso de reescritura del guion *Cinco.Cero.Siete*, los apuntes fueron dibujos, palabras, preguntas y comentarios hechos por el escritor a través de los personajes. Un ejemplo de ello, es lo que José le pregunta al guionista al referirse a la escena donde lo atrapan:



***Cinco.Cero.Siete* (versión 10)**

Esc27. Edificio. Int/Noche.

Fuera del edificio las pertenencias de Sebastián están desordenadas en el piso. Dos policías acompañan a Alicia y Sebastián, junto a ellos una vecina quien conversa con uno de los policías. José baja del taxi y es abordado por Alicia.

Alicia

Ladrón ya has tenido todo listo

Para irte y robándome mi dinero con el que has ido a festejar.

José desorientado por los gritos es sostenido de los brazos por los policías. Al ver Alicia eso se acerca y le da una bofetada a la que José reacciona con un movimiento que acciona los golpes de parte de la policía. Le tumban al piso de un jalón y lo patean.

Policías

Ladrón abusivo

Este es el comienzo de lo

Que te toca adentro.

Alicia grita a los policías.

Alicia

Deben hacerse respetar

Mientras Sebastián mira como golpean y lo insultan. José ebrio y con su ropa desarreglada desde el suelo mira a Sebastián mientras le esposan.

José dirigiéndose al guionista que escribió *Cinco. Cero. Siete*: ¿Crees que es necesario que me peguen tanto? Estos apuntes sirvieron en el proceso de cambio del guion, pues crearon una dinámica entre el guionista y los personajes. La mecánica consistió en jugar y conversar con los personajes dentro del guion, generando así un



trato especial y una relación que benefició el proceso de cambio. Después de la reescritura, la escena final quedó de la siguiente manera:

Cinco. Cero. Siete (versión 15)

Esc 28. Edificio. Ext/noche

José baja de un taxi y las luces rojas y azules iluminan su rostro mientras el taxi se aleja rápidamente. José con la mirada fija al frente observa acercarse a dos policías a él, intenta reaccionar pero no puede. Los policías se aproximan rápido mientras se agita la respiración de José. Los policías están frente a José. Cuando se separan para detenerlo vemos a una señora aproximándose a él. Cuando está casi frente a José divisamos que es Alicia quien se aproxima y de una cachetada mueve la cara de José.

Alicia

¡Ladrón! ya has tenido todo listo para irte a festejar.

Alicia

(Dirigiéndose a los policías)

Y ustedes deben hacerse respetar.

Llévense a este largo de mierda.

José con la cabeza baja por el golpe y los gritos, levanta su mirada y se encuentra con su maleta desecha, al lado de ella Sebastián y una vecina del edificio.

Los apuntes pueden servir para reescribir escenas como la del ejemplo anterior, que según observamos generó un cambio en la décima versión del guion *Cinco.Cero.Siete*. Cabe mencionar, que algunos de los apuntes pueden ser erróneos, pero todo es parte del proceso de reescritura. Las decisiones que tomamos están puestas a prueba al conseguir avances en la reescritura.



El guion puede tener un hilo conductor que lo mueva y lo motive, este es el tema del que trata el texto. Dentro de la reescritura, está la búsqueda del tema, ya que si no está claro, no podemos progresar en la historia. Revisemos si lo escrito concuerda con lo planeado, si el tema escogido funciona. En el guion *Cinco.Cero.Siete*, el tema tuvo diversas ramificaciones y distintas oportunidades, razón por la cual, los guionistas decidieron tomar el tema del primer borrador y mantenerlo hasta la versión final.

Refiriéndonos a los personajes, podemos conocerlos y conversar con ellos, decidir quién se queda, por qué es indispensable para la historia y quién se va, por no aportar a la trama. “[...] nos relacionamos con los personajes como si fueran reales, pero son superiores a la realidad. Diseñamos sus rasgos para que resulten claros y reconocibles; mientras que los seres humanos somos difíciles de comprender, por no decir enigmáticos” (Mckee, 2013).

El guion puede ser un espacio muy pequeño donde no caben demasiados personajes, en consecuencia, debemos decidir si los personajes principales apoyan el avance de la historia para después preguntarnos cuál es su arco dramático y si se cumple o no dentro del guion. Los personajes secundarios o extras también pueden trabajarse con el mismo proceso, ya que podría no evidenciar la importancia necesaria dentro de la historia, es más, pueden ser reducidos a personajes de relleno, que de cierta manera saturarían el guion, sin mostrar una contribución clara al mismo.

Tener en cuenta la carga inicial y final de un personaje, así como el estado en el que se encuentra, es de gran ayuda para la reescritura de nuestro guion. Al hablar de cargas, nos referimos a positivo y negativo; un personaje positivo puede terminar como negativo y viceversa. Después de la indagación en elementos claves como el tema y los personajes, es posible que veamos con claridad las escenas que podrían funcionar, las que necesitan trabajo y las innecesarias, lo que nos permitirá un mejor desarrollo de la reescritura. A continuación, tenemos un ejemplo de la opinión de un actor refiriéndose a un guion:



Dejar espacio para el actor: Esta antigua admonición de Hollywood pide al guionista que ofrezca al actor tantas oportunidades como sea posible para utilizar su propia creatividad; que no se escriba demasiado y se llenen las páginas de una descripción constante sobre los comportamientos, las connotaciones de los gestos, los tonos de voz:

Bob se apoya sobre el atril, cruzando una pierna sobre la otra y dejando un brazo al aire. Mira por encima de las cabezas de los alumnos, alzando pensativamente una ceja:

BOB

(Flemáticamente.)

Bla, bla, bla, bla...

La reacción de un actor ante este guión saturado con este tipo de detalle es tirarlo a la basura, pensando: “*No busca un actor busca una marioneta*”. (Mckee, 2013)

Emprendamos un nuevo camino hacia el análisis de las escenas, comenzando por saber si estas cumplen con el patrón de alguna estructura dramática, por ejemplo: En *Cinco.Cero.Siete*, el modelo escogido es el clásico aristotélico, más conocido como “estructura de hierro”. Dentro de este orden, podemos verificar que cada escena da paso a la siguiente, sin alejarnos del conflicto central del guion.

Al revisar el conflicto de cada escena y preguntarnos si existe una lucha entre el protagonista y el antagonista, es necesario que observemos si esto se cumple. Por otra parte, si no existe un conflicto, debemos generar uno. “Si una secuencia larga de la narrativa es dominada por un personaje secundario, practique algunos ajustes para que sea uno de los principales quien refiera la historia” (Parker, 2010).

Cada escena puede tener su tono, ritmo y tema, por lo que debe ser tratada con el mismo proceso de reescritura con el que se trabaja toda la historia. Por ello, revisando la estructura de las escenas podemos encontrar algunas que no necesitan de mayor trabajo y otras que requieren ser reescritas. Una de las metodologías usadas en el guion *Cinco.Cero.Siete* es la de desordenar y mover las escenas, de tal manera que encontremos un orden para ellas dentro de este desorden.

El hecho de buscar un orden diferente para las escenas reescritas podría contribuir al proceso de reestructuración, ya que esta parte representaría de cierto modo a algo semejante al montaje visual; aquí vamos a cortar, pegar, mover y conectar las



escenas de tal manera que el guion adquiriera un ritmo narrativo constante de principio a fin. Al hacer una nueva lectura debemos tomarla con tranquilidad para luego obtener un análisis minucioso, que aflore los resultados de nuestro proceso.

2.3. Lectura y análisis del guion *Cinco.Cero.Siete*

En el primer borrador del guion *Cinco.Cero.Siete*, la escena inicial fue borrada y remplazada. A continuación, analizaremos cómo fue la lectura y el análisis de esta escena:

***Cinco.Cero.Siete* (versión 1)**

Esc1. Ext ciudad, Int tienda. Día

Sebastián hoy no toma el bus escolar, se queda escondido tras una pared a la salida de su escuela, espera un poco para que el bus se aleje y camina a la tienda de videojuegos, para ver si ya salió la nueva consola de PlayStation. Entra en la tienda, saluda al vendedor y le pregunta si ya la tiene, el dueño de la tienda saca una caja y Sebastián mira muy emocionado. El vendedor conecta la consola y Sebastián juega con él, al terminar el vendedor le enseña el precio. Sebastián muestra una cara de preocupación, conversan por un rato. El vendedor le muestra unos nuevos juegos para PlayStation. Sebastián no tiene dinero, sale de la tienda pensativo y apurado.

Después de leer la escena Esc1. Ext ciudad, Int tienda. Día. El guionista dejó apuntes al margen de la página:

1. Sobre la escena 1: Debemos dividirla en tiempos distintos aunque esté pensado y escrito como secuencia.
2. Diferentes locaciones: Bus escolar, la escuela, los compañeros de Sebastián.
3. ¿El videojuego es importante para la escena o el guion? Averiguarlo.
4. En la escena 1 describimos al personaje de Sebastián y lo presentamos.
5. Podríamos trabajar en la mirada de Sebastián, mientras espera que el bus se



aleje.

6. Trabajar los diálogos entre el vendedor y Sebastián.
7. Demostrar con la incomodidad de Sebastián por su uniforme que odia la escuela, crear una caminata para este cambio.

A lo largo del guion *Cinco.Cero.Siete*, se dejaron pequeños apuntes para utilizarlos en la reescritura posterior, estas herramientas pueden redactarse como nosotros lo decidamos. Una de las técnicas que funcionó durante el desarrollo del guion fue tratar de montar cada escena con la siguiente o imaginar cómo la veríamos en pantalla. Con ello, podremos saber qué dicen los actores, qué hacen, cómo reaccionan y si están haciéndolo de una manera correcta.

Después de algunas lecturas, nos será posible deducir cuáles son las escenas que sirven y las que no. La escena inicial suele tener una fuerza y un ritmo impactante. En la versión final del guion *Cinco.Cero.Siete* la escena inicial empieza un momento antes de la captura de José. En los primeros segundos, José se muestra muy relajado a bordo de un taxi, mientras regresa a casa y escucha las sirenas de policía:

***Cinco.Cero.Siete* (versión final)**

Esc 1. Taxi. Int/noche

José sentado en un auto con la cabeza apoyada en la ventana casi durmiente, las luces de la ciudad iluminan su rostro.

Taxista

Doctor, No se me duerma
Que la noche nunca termina.

José solo sonríe y trata de sentarse correctamente. El taxi se detiene y José baja. El taxi arranca rápidamente, la mano del taxista acomoda el retrovisor y vemos a José ser detenido por el policía Harry y el policía Pablo.



A través de la lectura, el equipo llegó a comprender que el inicio del guion debía ser fuerte en sus primeros minutos, por lo tanto decidieron reescribir la primera escena en base a la lectura. Antes de la reescritura, la primera escena del guion *Cinco.Cero.Siete* empezaba así:

Cinco.Cero.Siete (versión 2)

Esc1. Ext ciudad, Int tienda. Día

Sebastián hoy no toma el bus escolar, se queda escondido tras una pared a la salida de su escuela. Espera un poco para que el bus se aleje y camina a la tienda de videojuegos, en el trayecto se saca la chompa del colegio y la guarda, también se desabotona su camisa y las saca de su pantalón.

Llega a la tienda.

Entra en la tienda.

Sebastián

Hola

El vendedor está del otro lado de la vitrina de juegos con el control en la mano y atento a la pantalla.

Vendedor

Que tal

En que te ayudo

Sebastián

Ya le llegó la consola de Xbox

Mientras se acerca hacia la vitrina para conversar con el vendedor.

El vendedor saca una caja de la vitrina y Sebastián mira muy emocionado, es el Xbox.

Sebastián



¿Me deja verla?

Vendedor

Pero vas a comprarla, porque no puedes
Abrir la caja

Sebastián

No hoy

José no quita la mirada de la caja.

Vendedor

Si quieres puedes ver la que tengo abierta

Mientras conecta la consola al televisor, coge un control y se lo da a Sebastián. Él lo toma y empiezan a jugar peleas.

Sebastián

¿Y qué juegos tienes?

Vendedor

Hay muchos osea recién salió
Pero hay todos los juegos de otras consolas.

Sebastián mira el reloj mientras juega muy emocionado no quiere soltar el control pero lo deja.

Sebastián

Oye ya se me hizo tarde
Pero me la guardas.

Sale de la tienda pensativo y apurado.

Esta escena, escrita durante la segunda versión del guion *Cinco.Cero.Siete*, fue eliminada y replanteada en las escenas siguientes con el fin de no crear una muy larga y



demasiado descriptiva. La primera escena del segundo borrador fue sustituida por una nueva, escrita para el guion final. Esta parte de la última versión nos introduce a la historia mediante el conflicto, en el que se declara a José como presunto culpable del crimen. Él permanece detenido, mientras la verdad sale a la luz.

En el guion *Cinco.Cero.Siete*, el equipo decidió que la escena 1 del guion final se construiría con parte de la escena 18 para sembrar en el espectador una incertidumbre, ya que el conflicto no se resolverá hasta llegado este punto de la historia, en donde la escena 1 se une a la 18, completando así un punto climático para lograr un mayor efecto dramático. Este cambio partió de la lectura del guion, ya que al pensar en las escenas generamos apuntes importantes, que nos permitieron recordar que la escena inicial era muy larga. Entonces, es necesario que durante este proceso llevemos un diario de apuntes que apoye el avance del guion y la proliferación de soluciones importantes.

En los momentos de ocio podemos cuestionar nuestro trabajo sobre el guion y las decisiones que tomamos para la reescritura. Resultará eficiente disponernos a trabajar más horas de lo planeado, así obtendremos una visión cada vez más próxima a la realidad de nuestra historia. En un momento determinado, los apuntes son ideas que pueden estar implícitas en la mente, lo aconsejable sería apuntarlas de inmediato para no olvidarlas. El conjunto de opiniones o sugerencias puede dar paso a una idea bien encaminada, la cual puede aplicarse en la reescritura.



3. Capítulo II: El análisis de escenas en la mesa de trabajo con el equipo

3.1. Comunicar la idea general del cortometraje

Antes de nada, se debe pensar en cómo expresar la idea al equipo de trabajo, pues el objetivo es lograr que todos entiendan lo que el guionista necesita específicamente de cada departamento (actuación, sonido, foto, etc.). Se pueden usar estrategias de comunicación, por ejemplo, una presentación de diapositivas, que comuniquen la idea de forma clara. Es importante tener ciertos referentes, ya que conviene utilizar algo palpable o específico para no dejarlo en ideas o palabras. Además, a lo largo de encuentros de carácter formal e informal, se comunicará al equipo el objetivo de la reescritura, ya que sus opiniones serán las que den paso a un proceso de cambio en el guion.

En las reuniones del equipo de trabajo de *Cinco.Cero.Siete*, se visualizaron algunas películas a manera de ejemplos para el trabajo de mesa; es decir, cosas que pasaron a diario y a su vez se compararon con el tono o la actitud del personaje. Algunos ejemplos del personaje salieron de la cotidianidad, el equipo observó a personas que podían ser el personaje y gracias a ello pudo imaginar el mundo paralelo de esa persona en función del personaje. Por ejemplo, El equipo de *Cinco.Cero.Siete* vio a un conserje hacer casi todas las actividades que fueron descritas en el guion:

- Limpiar el piso.
- Encontrarse con su jefe.
- El jefe interrumpe la actividad.
- El jefe manda al conserje a hacer una actividad distinta.

Este ejercicio fue muy práctico, pues se comprobó que lo escrito en el guion sucedía también en la realidad. En medio de este proceso, se buscó varias formas para referirse a cómo queríamos que fuera reescrito el guion *Cinco.Cero.Siete*. Las reuniones con el equipo, en base al guion, tuvieron referentes visuales o sonoros de forma que cada



miembro se familiarizó más con el proyecto en sí. La reescritura de *Cinco.Cero.Siete* se nutrió de aportes fotográficos y sonoros propuestos por el guionista y su equipo. De esta manera, se pudo hablar de una reescritura en base a la idea comunicada. Para lo cual, se consideró que las reuniones no debían ser exhaustivas ni monótonas para así poder visionar trabajos de otros directores que propongan lo que el equipo requiere para el guion.

Para la creación de los personajes en *Cinco.Cero.Siete*, el guionista se influenció de varios directores como: el escritor y director Frank Capra, debido a que utiliza una estructura de hierro con personajes cotidianos a los cuales les sucede algo extraordinario, sus historias parecen contadas por una abuela¹, pues son tan fáciles de digerir y tan buenas para sentarse a escuchar y a mirar cómo transcurre el tiempo; no obstante, para lograr otro grado de complejidad, se recurrió a otro tipo de personajes como los usados en la narrativa latinoamericana usada en películas como *Temporada de patos* (2004) de Fernando Eimbcke, donde los personajes conviven un día dentro de un edificio y *La libertad* (2001) de Lisandro Alonso, pues su personaje principal es un tipo solitario. A esto se sumaron las sugerencias del equipo y nuevas películas que se encontraron durante el proceso.

Hay diferentes maneras de realizar apuntes para la reescritura del guion, pero la idea no es pedirle al equipo que reescriba el texto sin una directriz determinada, sino sacar de sus opiniones o sugerencias lo fundamental para el trabajo, ya que hay elementos importantes que deben ser rescatados y otros que pueden retrasar el proceso. Por este motivo, el guionista puede comunicar al equipo lo que necesita cambiar en la escena o decidir en base a qué escena se va a trabajar. Algo que suele servir es informar a los colaboradores sobre el formato (cortometraje, medimetraje, largometraje) y el tono del guion (comedia, tragedia, entre otros), también puede tratarse de otros géneros o subgéneros, lo importante es situar al equipo dentro del trabajo escrito. Comunicemos lo que queremos del guion, ¿Es reflexivo, es un ensayo o una opinión vertida?, o ¿Es una alegoría? y ¿Por qué?

¹ Denominado de esta manera por Juan Antonio Bardem, debido a que valores como la solidaridad y la amistad triunfan sobre el mal dentro su narrativa audiovisual.



Al hablar con el equipo sobre el personaje debemos determinar quién es, en dónde se encuentra, qué hace, a dónde va, cuál es su universo psicológico y dramático. Mientras más información proporcionemos, mejor será el desempeño del equipo y también el del guionista. La idea en general se remite al cómo queremos que nuestra historia se desarrolle y sea presentada, por ejemplo: en el caso de *Cinco.Cero.Siete*, se trabajó una estructura distinta a partir de la clásica, es decir, el cortometraje buscó probar una progresión dramática del personaje, incumpliendo la estructura de los tres actos por así decirlo. El personaje avanza teniendo giros y cambios en su estado emocional, en tiempos distintos dados por la estructura antes mencionada. *Cinco.Cero.Siete* tiene momentos que podrían ser llamados climáticos, propuestos para el avance del personaje. Todos los cambios fueron planteados después de varias reuniones con el equipo de trabajo.

3.2. Analizar con el equipo cada escena

Dentro de las reuniones podemos analizar cada escena para comenzar con un repaso de lo que revisaremos durante dicha sesión. La primera lectura puede servir para recordar al equipo de trabajo pequeños detalles que son importantes y que habían olvidado. Sería idóneo, empezar por un debate a partir de una escena determinada sin revirar antes su contenido, por lo que después de examinar la escena podríamos continuar con la estructura o el personaje, cuando esto genera sugerencias del equipo lo repasado empieza a tener un toque diferente.

Tomar nota de las opiniones vertidas por cada miembro del equipo ayudará en cambios futuros. Podemos crear un cuaderno o una bitácora donde apuntemos todo lo referente al guion que estamos realizando. En estos apuntes encontraremos opiniones personales e impersonales que se convertirán en una herramienta de suma utilidad.

Para reescribir una escena, es necesario que abramos nuestras mentes y recursos a distintas posibilidades: busquemos varios universos para el personaje. A manera de ejercicio, podríamos cambiar todo y llevarlo a un lugar distinto, llegando así a extremar las acciones del personaje, hecho que nos permitirá comprender limitaciones y crear



alternativas para cambiar la forma del guion. Los apuntes ayudan a cambiar un personaje plano y sin justificaciones, pues recordemos que hay muy buenas ideas sobre el personaje en el primer borrador de guion y en los apuntes sobre él.

Debemos tratar de que las reuniones con el equipo sean constantes, así lograremos un sistema y ritmo funcionales acordes a nuestro trabajo. Dentro del análisis de *Cinco.Cero.Siete* se encuentran algunas escenas que podían suprimirse, pues no están aportando al progreso dramático de la historia. Estas escenas crearon nuevos caminos que no llegaban a cerrarse al final de la obra o alargaban el tiempo del guion, dicho riesgo podía terminar por hacer que el trabajo pierda la atención del espectador. Sin embargo, dentro de aquellas escenas, habían algunas que tenían la opción de ser reescritas para mejorar el contenido. En el momento de la depuración, debemos mantener parámetros dentro de la reescritura, pues podríamos suprimir escenas que tal vez justificaban su existencia dentro del guion o viceversa. Las escenas se eliminan con el fin de mejorar el tiempo o el ritmo.

Cuando reescribimos una escena pensemos en quién la domina, de qué se trata y qué vamos a cambiar de ella, ya que solemos modificar los valores con el único objeto de empezar en positivo y terminar en negativo, para recurrir nuevamente a positivo y así sucesivamente. El cambio de valores demuestra una evolución en el personaje del que trata la escena. Los valores pueden servir para crear un ritmo consecuente de la alternación de estos. Debemos anotar el valor que está en juego en la escena y anotar su carga positiva o negativa, al principio de la misma. Por ejemplo: “La justicia. El protagonista presenta una carga negativa porque es prisionero de su propia ambición obsesiva”. O “La fe. El protagonista presenta una carga positiva porque cree que dios lo sacará de esta situación” (Mckee, 2013).

El valor de las escenas puede subvertirse para volverse un juego aleatorio de positivo y negativo. Este estudio de escenas debe ser trabajado en grupo, pero el análisis de mayor profundidad ha de ser realizado por el guionista, pues él conoce los valores de cada personaje y cómo evolucionan los mismos, sin dejar de lado los comentarios del equipo. No debemos dejar en segundo plano la intención de buscar una segunda opinión



útil para reescribir el guion. Hay algunas áreas específicas a las que deberíamos prestar atención, por ejemplo, la parte visual y sonora, así como lo espacial, es decir, el arte o diseño de producción del guion. Recordemos que los objetos que conforman el cuadro o la narración son parte del universo del personaje.

En nuestro caso las sesiones de grupo sugirieron cambios en la fotografía, el sonido, el diseño de producción entre otros y cómo veríamos al guion en pantalla enriquecido por las opiniones aportadas. Al reescribir la escena se debe tomar en cuenta las recomendaciones vertidas por el equipo. Por otro lado, consultar a otros guionistas sobre el trabajo realizado fue de gran ayuda para nuestro proyecto. Empero, tal vez no todo se traduce en preguntar e investigar, sino también en decidir y saber qué clase de guionista somos, ya que no podemos simplemente cambiar todo lo escrito porque no se le asignaría ningún valor a nuestra idea original y se demostraría que no tenemos una línea establecida para nuestro desempeño. Los objetivos deben ser claros, recordemos que las reuniones nos ayudan a encontrar posibilidades y generar hipótesis. El equipo contribuye con posibles soluciones, pero el guionista es el que discierne y reescribe.

3.3. Receptar y anotar las ideas

En las reuniones que tenemos con nuestro equipo de trabajo podremos conseguir apuntes que contengan sugerencias sustanciales para la reescritura. Las anotaciones podrían ser informales, conceptuales, ideas, diálogos, expresiones, dibujos, etc., lo importante es que comuniquen la idea recibida. Algunas veces podemos basarnos en películas para reescribir los personajes o los acontecimientos, o tal vez podemos conseguir algún parentesco con el entorno propio; siendo así, debemos comparar la actitud de los personajes de nuestros guiones con los del medio en el que nos desenvolvemos o con el de las películas o libros, ya que puede ser que dentro de ellos encontremos rasgos parecidos para la reescritura.

Y porque nos metimos de lleno en el cine. Raymon Chandler solía decir: “cuando escribes una novela, la estás escribiendo durante todo el día, no sólo cuando te sientas detrás de la máquina de escribir. La escribes mientras fumas un cigarrillo, mientras comes, mientras haces una llamada telefónica”. Pasa lo mismo con el cine. Sentía que



estaba haciendo películas incluso antes de ponerme a hacerlas de verdad. Y posiblemente aprendí más viendo películas que haciéndolas. (Godard, 1998)

Como guionistas, sería de mucha utilidad fijarse en todo, en *Cinco.Cero.Siete* la mayoría del tiempo se trató de tomar notas mentales o textuales, fotográficas o sonoras, con las cuales se experimentó el mundo como referente del guion. El texto se reescribió basándolo en algunas pautas de películas o de la cotidianidad.

Son historias que podrían ser referidas por personas de la cotidianidad, es decir, nos identifican. El melodrama por ejemplo puede ser aceptado por la mayoría de personas, ya que en algún instante de nuestra vida podríamos llegar a experimentarlo.

De alguna manera, los apuntes se asemejan en importancia al primer guion. Cuando empezamos a reescribir entre rayones, dibujos, enunciados y palabras, el texto consigue poco a poco un estilo que podría llamarse propio. En *Cinco.Cero.Siete* se toman algunos referentes de la vida cotidiana, por ejemplo, algunas acciones del personaje se basaron en la observación de varios conserjes que trabajaban en la Universidad de Cuenca, institución a la cual asistía el guionista. Por otra parte, para la creación de algunas escenas se tomó como referente a películas como *Ferris Bueller's Day Off* (1986) de John Hughes, ya que nuestra trama habla de la fortuna y el destino del personaje, José piensa que durante ese día nada podrá salir mal. Aquí tenemos un ejemplo de cómo quedó la escena estructurada tras algunos experimentos de reescritura enunciados con anterioridad:

***Cinco.Cero.Siete* (versión final)**

Esc 3. Edificio. Int/Día.

José de 25 años frente a la puerta de salida del edificio mira hacia afuera mientras conversa por celular. Observa sus zapatos y se inclina para limpiarlos un poco.

José



Si, quedaron como...

Alicia entra al edificio. José al escuchar la puerta cerrarse levanta su mirada. Alicia está analizándolo de pies a cabeza.

José

Buenas tardes señorita Alicia.

Alicia camina hacia José. José aleja el celular e intenta levantarse.

Alicia

(Interrumpiéndolo)

Se puede saber qué carajos haces vestido así y perdiendo el tiempo.

José agachado tapa el micrófono del celular para que no se escuche lo que le dicen, desvía su atención a Alicia y se olvida de la llamada.

Madre

(Off Sonido del celular)

¿Oye mijo?

¿Ya deja de trabajar?

Alicia muy cerca mirándolo desde arriba espera una explicación. Mientras José mira su celular. (Llamada... mamá)

Madre

(Off Sonido del celular)

Mijo ya te arrendamos el local...

La perra empieza a ladrar, José no sabe si responder a su madre o a Alicia.

Alicia



Hay un problema con el lavabo de la cocina ponte

El uniforme y a trabajar.

Madre de José

(Off Sonido del celular)

¿Mijo me escuchas?

José decide responder a su madre, mira el celular (Llamada Perdida). José se levanta y mirando a los ojos a Alicia.

José

Disculpe niña pero el ingeniero dijo que el contrato era

Hasta ayer no más.

Alicia se acerca a la oreja de José y con su mano le aprieta el hombro.

Alicia

¿Quién te crees? Te dije que subas a arreglar el lavabo.

Sebastián de 17 años entra al edificio y desvía la atención. Viste un uniforme de colegio desarreglado y una mochila. La perra deja de ladrar.

Sebastián

(Interrumpiéndola)

Ñaña

Mira lo que está haciendo la fifí.

Alicia, fifí y Sebastián caminan hacia el fondo del pasillo. La mano de José tapa la mierda del perro con una funda.

En los apuntes del guion *Cinco.Cero.Siete* escribimos los infortunios cotidianos como: perder el bus, llegar tarde a clases o comprar un helado y que este caiga al piso.



En resumen, tratamos lo que podría llamarse un “mal día”. Esta fue la premisa, así que buscamos ese tipo de infortunios por todos los medios posibles. Los apuntes deben ser objetivos y claros para que más tarde podamos recordar con mayor facilidad lo que queríamos transmitir en un inicio, debido a que algunas veces, podrá pasar que lo apuntado en los guiones se nos olvide después de unos meses. En la reescritura de nuestro guion fue necesario realizar los apuntes detallados y claros para poder entenderlos en una siguiente revisión, por ejemplo: Esc2. Exterior edificio. Día. Sebastián camina tras los músicos ocultando su rostro, solo al final de la escena podemos identificarlo como Sebastián, el hermano de Alicia. Este fue uno de los apuntes que sirvió para la reescritura de la escena 2 en la versión número 12 del guion:

Cinco.Cero.Siete (versión 12)

Esc 2. Edificio Ext/Día.

Mientras Alicia de 28 años con caminar firme, mostrando su exquisito estilo para vestir, regresa al edificio acompañada con su perrita.

(Off) Escuchamos una conversación telefónica entre José y su madre.

Madre

Es justo frente al parque al lado
De la panadería donde malcriado
Te robabas el pan.

José

Eran travesuras de guagua ¿y la señora sigue viva?

Alicia se detiene cuando su perrita intenta hacer sus necesidades. Alicia con el pie emite un sonido que va incrementado de velocidad. A lo lejos músico Teti y músico Chebo caminan directo hacia Alicia tocando la introducción de la canción *Basta ya de mentiras* de la agrupación Los Dukes, tras los dos muchachos algo parece acercarse.



Madre (off)

¿Y los zapatos que te mandé?,
¿Ya les pusiste el aguardiente para que se aflojen?

Al ver a los muchachos acercarse cada vez más, los ruidos emitidos por el pie de Alicia son cada vez más fuertes. Cuando los muchachos están a unos metros, Alicia jala la cadena interrumpiendo a su perrita y apresurando su caminar se dirige hacia el edificio. Los muchachos con guitarras en el hombro miran la reacción de la señora y miran sus vestimentas. Ese algo que se acerca es un joven con una mochila. Los músicos afinan la guitarra y emiten un pequeño compás.



4. CAPÍTULO III Reescritura en el guion en base a las conclusiones

4.1. Replanteamiento de escenas

Al pasar por un largo proceso de reuniones se generó una gran cantidad de apuntes con los que pudimos empezar a discernir la información que ayudó en la reescritura de nuestro guion. Cabe mencionar, que este trabajo fue realizado después de cada sesión para crear continuidad en el proceso, además, avanzamos sin perder ideas útiles para crear cambios en las escenas. Cada una de las escenas se transformó paso a paso, tanto en el estilo, como en el fondo y la figura. La reescritura del guion también contempla cambios de forma y formato (ortografía, estilo, etc.) Cada revisión nos planteó un nuevo proceso de reescritura. Tal vez, en el replanteamiento de escenas encontramos algunos obstáculos, ya que los cambios no suelen resultar fáciles. Durante algunos momentos, el guionista tiene preferencia hacia una de las escenas en particular y esto puede impedir el avance de la reescritura. Como guionista puede ser difícil descartar este tipo de escenas.

En un principio, la reescritura puede arreglar escenas que no aportan al avance del guion, extendiendo el tiempo de duración; esta práctica no suele ser recomendable, pues formará un guion más complicado que el anterior, recordemos que queremos sistematizar nuestra historia y además lograr que sea funcional, por así decirlo. En *Cinco.Cero.Siete*, el cambio o depuración de escenas mostró cierto grado de dificultad, debido a que la mayoría se evidenciaron muy cercanas a los guionistas. Así que, transcurrió un largo tiempo para el cambio. Sin embargo, casi después de un año los guionistas tomaron el texto de un cajón y lo retomaron con la idea de reescribir.

En algunos casos, no sabemos cuándo está listo el guion. Algo recomendable, haciendo referencia a los guionistas de *Cinco.Cero.Siete*, es saber el momento en que sentimos que hemos terminado el trabajo de reescritura, es decir, cuando el equipo se siente seguro con la versión final. Aunque, como siempre, la última decisión es la de los guionistas.



Algo fundamental en las escenas de *Cinco.Cero.Siete* fueron los diálogos, ya que pudieron ser equívocos, es más, pudieron hablar sobre la escena en lugar de mostrarla tal cual para que hable por si sola. Lo primero en reescribirse fueron los diálogos, ya que carecían de cuerpo y sentido. Aquí tenemos un ejemplo:

***Cinco.Cero.Siete* (versión 2)**

Esc8. Int casa padres de José un pueblo lejano. Día

La madre de José y su padre están en la mesa sentados terminando su comida cuando, suena el teléfono

Mercedes se levanta y contesta.

Mercedes

Aloooo

José

Mamá como está papá

Está bueno

Mercedes

Si mijito todo está bien estábamos

Acabando de comer

Julián le pide el teléfono a Mercedes.

Julián

Mijo como está

José

Papá cómo está usted

Julián



Bien mijo mejorando, mejorando

Estaba por acostarme.

Y a qué hora te gradúas mijo.

José

A las 8 es la ceremonia

Julián

Que te vaya bien mijo

Mercedes le quita el teléfono a Julián impaciente.

Mercedes

Mijito aquí te esperamos mañana

Para la fiesta ya está todo preparado.

José

Ya chao mamita ya le llamo

Mañana cuando coja el bus

En esta escena decidieron que los diálogos dominaban la acción de forma informativa, así que la eliminaron. Un diálogo debe tratar un tema muy distinto al proyectado en pantalla, esta fue una de las premisas utilizadas por el guion *Cinco.Cero.Siete*, aquí se busca que los personajes se relacionen por el tiempo y espacio en el que se encuentran y que sus diálogos se refieran a problemáticas varias, más no las planteadas para escena. En el camino de la reescritura del guion, lo más importante es tener una escena que se interrelacione con la anterior y de paso a la siguiente. Esta fue la fórmula a seguir en el guion *Cinco.Cero.Siete*.

Una de las preguntas importantes que nos hicimos dentro de este proceso fue ¿Quién está relatando nuestra historia?, una vez encontrado el narrador o los narradores de nuestro guion podemos empezar a entender mejor y reescribir en base a la estructura que este personaje nos ofrece. “Una historia cuente como se cuente, se transmita como



se transmita implica necesariamente a alguien que la cuenta, digamos un narrador y un narratorio. El narrador es el autor, el narratorio es el público (oyentes, lectores, espectadores). El fin del narrador es complacer, seducir al público, hacerle ver algo nuevo” (Carrière, 1998).

En *Cinco.Cero.Siete* el narrador es José, que también es el personaje principal. Él nos cuenta la historia del último día en su trabajo, estudio, ciudad, está listo para regresar a su pueblo natal. En un principio, fue un narrador omnisciente el que relata la historia y después de su reescritura terminó relatando José un narrador equisciente, ya que recuerda su último día en la ciudad.

En nuestro replanteamiento de escenas, el inicio y el final, así como otras escenas cambian. Considerábamos muy importante el inicio, por lo que decidimos empezar por el punto pre climático del guion en forma de *flash forward*, para después conectarlo con la escena pre climática en el tiempo real. También, el desenlace se modificó, en su lugar se recurrió a un final abierto, dando paso a un sin número de posibilidades, sugiriendo así un después alrededor del personaje de José. Los puntos más fuertes que se cuidaron en el replanteamiento de escenas del guion *Cinco.Cero.Siete* son: inicio, punto de giro, clímax y final o resolución, ya que son estos los que mueven la acción dramática de nuestro guion, además, son utilizados en la estructura de hierro, la que le ha funcionado en una gran cantidad de películas como *Now You See Me* (2013) de *Louis Leterrier*, *Ferris Bueller's Day Off* (1986) de *John Hughes*, *Mr. Smith Goes to Washington* (1939) de *Frank Capra*, entre otras.

Para la reescritura de nuestra historia fue necesario guardar los borradores de las versiones anteriores, pues ahí se encontraba información de vital importancia. La reescritura puede no ser general, puede ser parcial o de un 70%, ya que podemos darle algún crédito a la primera versión que se escribe y también a las posteriores, además podemos encontrar ahí ideas y propuestas que funcionan. Replantear las escenas en *Cinco.Cero.Siete* sirvió para encontrar el orden adecuado de cada una de las escenas, debido a que pueden ser movilizadas de un lugar a otro, buscando la estructura adecuada. Nuestro guion se basó en la estructura de hierro, pero después de conseguirla,



empezó a tomar una forma distinta, dando paso a un estilo diferente, sin embargo, siempre tuvimos presente que el guion escrito debe respetar ciertos parámetros, de tal forma que el orden de los factores altere la forma, más no el resultado. Hay muchos directores, escritores y guionistas que basan su estructura en nuevas formas de narración. Un ejemplo claro es el de *Raúl Ruiz*, quien se refiere a nuevas alternativas de estructuras en el libro *Poética del cine*.

La primera sorpresa que tuve fue descubrir que todos los films norteamericanos estaban regidos por un sistema de credibilidad. Nuestro manual *Cómo escribir un guión* de John H. Lawson, nos enseñó que las películas que tanto nos gustaban eran malas porque estaban mal construidas. Tal fue el punto de partida de un debate, que aún permanece entre un cierto tipo de cine, de teatro y de literatura considerados como bien contruidos y yo mismo. Era la ideología subyacente lo que me parecía más detestable en ellos, ideología que implicaba la teoría del conflicto central. Tenía yo dieciocho años y ahora tengo cincuenta y tres. Mi sorpresa sigue siendo aún grande sin que yo comprenda todavía por qué a una trama narrativa le haría falta a toda costa tener un conflicto central como columna vertebral. (Ruíz, 2000)

Raúl Ruiz expone que existen otras acciones que pueden estar implícitas entre las escenas que hemos escrito, por ejemplo, entre salir a la escuela y desayunar puede existir momentos para escuchar música o simplemente contemplar tu pie al que le falta un zapato; así mismo, podemos encontrar otras formas de contar una historia, como el «efecto rashomon» que implica hacerlo desde diferentes perspectivas. En un principio, *Cinco.Cero.Siete* tenía una estructura parecida a la utilizada en *Rashomon* (1950) de Kurosawa, pues los tres personajes contaban lo sucedido ante un juzgado basándose en su perspectiva de lo sucedido, la historia se cuenta regresando siempre a un mismo punto para dejar que el relato avance por medio de *flash backs* a través de Sebastián, Alicia y José, mientras confiesan lo sucedido. El caso se soluciona por deficiencias en la declaración de Alicia y Sebastián. Aquí un ejemplo:

***Cinco.Cero.Siete* (versión 2)**

Esc16.int cuarto juicio. Día

En el cuarto, el juez, al frente José y su abogado, al lado de ellos Alicia su vecina y el abogado defensor. Tras ellos los policías que aprendieron a José.



Juez

Bueno José, cuéntenos que paso este día

José

Bueno yo llegue como a las 2 y 30

Flash back a la

Esc5. Int departamento 507. Día

José en el cuarto de la señora se dirige al baño y entra.

Abre la ventana y se halla él, asienta sus herramientas. Camina por el baño huele el baño. Se hace para atrás con su cara muy fruncida. Suelta el agua y no se va. Coge su destapa caños lo mete en el baño apoya su pierna y empieza a empujar para abajo y a alzarlo. Después de unos segundos escucha (toc) y suelta el agua. Saca el destapa caños. Y suelta de nuevo el agua todo está bien. Pero sigue oliendo mal revisa la zona olfateando es todo un experto se acerca y bajo el baño hay una fuga. Saca de su caja, silicona y sella la fuga. Al levantarse su pantalón está mojado, a la altura de la rodilla. José sale desde la puerta del baño y grita.

José

Joven ya está

Venga para que vea

Luego José sale de la habitación habla con Sebastián y sale.

Flash foward a la

Esc17.int cuarto. Día

El abogado demandante le pregunta.

Ab. Demandante

Y cuánto tiempo estuvo en el cuarto



José

En el cuarto, eh un rato nomas

Ab. Demandante

Y como podemos saber qué hizo o no dentro del cuarto

José

Pero yo no me cogí nada

Juez

Alguna pregunta más

Ab. Demandante

No

Juez

Ab. Defensor tiene algo que acotar

Abogado defensor solo niega con la cabeza.

Juez

Señora Alicia cuéntenos lo que usted vio ese día

Esta estructura y tipo de narración fueron replanteados para obtener como resultado la reescritura de dichas escenas. Por ello, fue necesario disponerse a cambiar el guion, pues nos encontramos en una etapa de reescritura en la que renovamos lo planteado con anterioridad. También, se usó el tipo de narración de *Rashomon* para regresar y mirar cosas que no habíamos visto en el departamento *Cinco.Cero.Siete*. Las acciones estaban encriptadas y servían para la resolución del conflicto dramático. Al final, todo cambió, ya que se optó por nuevas estructuras así como diferentes posibilidades, sin dejar de lado algunas ideas o escenas importantes que surgieron a través de esta versión del guion *Cinco.Cero.Siete*. Hacia el final del proceso de reescritura logramos una



estructura sólida, después de este largo proceso, la última versión del guion se distanció mucho del primer borrador. La reestructura de escenas puede ser o no válida para algunos guionistas, pero es la que pusimos en práctica en *Cinco.Cero.Siete*, dando resultados positivos y regalándonos la oportunidad de aprender nuevas metodologías de trabajo.

4.2. Reescritura del guion

La rescritura puede hacerse aleatoriamente o en base a los apuntes que hayamos recogido a lo largo del proceso de lectura. Podemos comenzar a reescribir el guion de principio a fin, pero recordemos que puede asemejarse a un reloj que solo necesita ser ajustado; por lo tanto, no debemos crear un nuevo reloj si no reparar el antiguo.

Lo primero que podemos hacer es revisar la estructura de nuestro guion y comprobar si está funcionando. Será de mucha ayuda identificar quién está dominado la escena, si el protagonista no domina la escena podría necesitar una justificación clara, suele ser un ir y venir, un juego de cargas positivas y negativas. Una escena puede tener alguien quien la domine, si en alguna de nuestras escenas no tenemos alguien que la domine podría ser que necesite un ajuste o tal vez deberíamos eliminarla. También, puede ser la hora de encontrar esa estructura que buscábamos para nuestros guiones y definirla: "Si una secuencia larga de la narrativa está dominada por un personaje secundario, practique algunos ajustes para que alguno de los principales refiera la historia" (Parker, 2010).

Después de haber pasado por reuniones, el equipo de trabajo de *Cinco.Cero.Siete* sacó las conclusiones necesarias, es decir, midió el aporte de los cambios en cuanto a la estructura y a los valores de los personajes del guion. Algunas escenas quedaron sólidas y otras necesitaron un poco más de trabajo, pero podemos decir que la reescritura del guion *Cinco.Cero.Siete* finalizó para dar avance a la etapa de rodaje; sin embargo, fue necesario tomar un tiempo para que las ideas se disciplinaran. Al encontrar una estructura, estuvimos listos para analizar a los personajes y saber cuál era su mundo interior y exterior y cómo esto afectaba al protagonista.



También, fue importante la identificación del antagonista, ello nos aseguró su fuerte presencia de oposición dentro de la historia, hecho que a su vez marcó un claro conflicto entre bandos. El protagonista quiere algo y el antagonista se lo impide. En *Cinco.Cero.Siete* el protagonista quiere regresar a su lugar natal y el antagonista se lo impide arruinando su regreso. Al final alguien debe ganar este conflicto, que da paso al desarrollo del guion o de la película.

Cinco.Cero.Siete tiene presente el desarrollo del personaje José y su relación con las personas, en respuesta a ello su comportamiento cambia. Es importante definir al personaje con un tipo específico de características; puede ser alguien que gusta de la música, la pintura, los videojuegos, las novelas o los deportes y en torno a esto generamos su espacio privado en el que José puede sentirse tranquilo y aflorar su verdadera personalidad. “En algún punto de la narrativa será necesario cerciorarse de que todos los personajes principales dispongan de al menos una escena que dominen y sirva para definirlos” (Parker, 2010).

Entonces, podríamos definir al personaje por su actuación o reacción frente a algún indicio, acción que le caracteriza dentro del guion. Es importante no limitar al personaje, así mismo debemos crear un camino a seguir, siendo este la base de la experimentación utilizada para direccionar *Cinco.Cero.Siete*. En consecuencia, necesitamos alguien que acompañe al personaje de nuestra historia, ya sea solitario o no siempre tendrá alguien en quien apoyarse. En nuestro guion, José, el personaje principal, no tiene amigos pero se relaciona con la gente trabajadora, por ejemplo: el sastre, el peluquero, el vendedor de huevos y el juez. Por el contrario, su antagonista Sebastián es apoyado por Alicia, persona cómplice en la confrontación.

Los personajes secundarios deben ser tratados con cuidado, pues pueden ayudar a encaminar al personaje hacia la siguiente escena. Podemos utilizar extras que representen la voz del guionista para apoyar al personaje principal. En *Cinco.Cero.Siete* José es encaminado por un vendedor de huevos a la fiesta donde pasará un buen rato y conocerá a una chica que le “moverá el piso”. Después, se usó al mismo personaje del



vendedor de huevos como juez, que a su vez es el que ayuda a José a librarse de este malentendido. Esta decisión fue tomada durante el proceso de reescritura de *Cinco.Cero.Siete*, pero si nos fijamos en la mayoría de películas, las voces de los guionistas como seres omniscientes se evidencian en la colaboración del personaje, ya que algunas veces le advierten sobre su destino o le muestran un camino determinado.

Con la reescritura logramos mejorar el guion que teníamos inicialmente y lo volvimos comprensivo para el público, los actores y el equipo técnico. Hay distintas formas de reescritura, por ende también existen diferentes autores que la abordan, tal es el caso de Parker y Field, además de ellos existen otros (algunos contemporáneos) que buscan nuevas formas de estructurar un guion para volverlo sólido y funcional como el que recomienda McKee. Sólido, con el propósito de que sus escenas engranen una tras otra.

4.3. Lectura del nuevo guion con el equipo

Cuando el guion *Cinco.Cero.Siete* culminó su reescritura, se convocó al equipo de trabajo a leerlo. Hubo discusiones sobre el cambio y la nueva forma que tomó. Como en todo, se encontraron pros y contras, pero al final, los integrantes concordaron en que el guion ya no podía reescribirse más veces, ni más tiempo, ya que se convertiría en una historia sin fin.

Pero, el grupo tomó en cuenta que cuando el guion sea una película, obviamente estará sujeto a otros cambios, convirtiéndolos en una nueva posibilidad de reescritura y de montaje. Además, se dedujo que *Cinco.Cero.Siete* era más funcional en su última versión que antes de reescribirlo, los comentarios por parte del equipo fueron: está más funcional, se puede leer con facilidad.

A pesar de los debates, el equipo se mostró contento con el trabajo realizado. Tomemos en cuenta que no siempre necesitamos un equipo para el proceso de reescritura y creación del guion, pero será necesario alguien que nos ayude con la cabeza fría y su criterio imparcial para informarnos de nuestros errores. Finalmente, la



lectura que hagas puede ser minuciosa y también rápida, pues la verdad ya está funcionando el guion.



5. Conclusiones

Al finalizar el trabajo, entendimos que el guion que teníamos al final era el que necesitábamos, ya que todo el tiempo invertido dio un resultado satisfactorio. Por otra parte, este proceso nos ayudó mucho en el crecimiento como guionistas, debido al constante repaso de los textos afines al guion y su reescritura. Al realizar este trabajo tuvimos la opción de probar las metodologías propuestas para *Cinco.Cero.Siete*, dando como resultado una nueva versión de guion.

Dentro de nuestra investigación encontramos varias guías a seguir, optando siempre por las más conocidas, por ejemplo: la estructura de hierro. Entendimos que la manera más fácil de llevar acabo esta reescritura era teniendo un camino visible y comprensible para poder seguirlo. En nuestra búsqueda para pulir la historia, también encontramos y utilizamos la estructura de hierro, afín a nuestros intereses, ya que era la más común en varias películas de nuestra preferencia como *Mrs smith goes to washington* (1939) de Frank Capra.

Sobre la reescritura, se realizaron alrededor de 15 borradores posteriores a una versión de guion que había finalizado años atrás. El proceso consistió en rescatar el texto original *Cinco.Cero.Siete* del archivo y volverlo funcional para poder filmarlo para su visualización. Los cambios giraron en torno al replanteamiento de escenas, personajes, diálogos, duración, etc. Existen ideas que quedaron atrás, algunas buenas y otras fantásticas; así que los cambios siempre serán difíciles.

Las modificaciones se discutían en la mesa de trabajo, en los *coffebreaks* o de manera informal. Pero, siempre tratamos de que las ideas pasen al papel y no se queden en el aire, gran parte de ellas se anotaron para su posterior ejecución. Dentro de este intercambio, el guion empezó a fortalecerse, al igual que el trabajo en equipo. Sin embargo, la mayoría de los cambios e ideas son parte de los guionistas.

Con el presente estudio encontramos alternativas para el tratamiento del guion, siendo la reescritura la más funcional para nosotros. También, se consiguió que lo



escrito sea producido y llevado a la pantalla, siendo esa una de las metas logradas con la reescritura y la ayuda de este proyecto. Cabe mencionar, que el interés por la escritura se incrementó en los guionistas del equipo. La reescritura del guion *Cinco.Cero.Siete* fue parte de esta investigación.

Siempre estamos reescribiendo casi todo, pues la mayoría de lo que hacemos no satisface nuestras expectativas, así que buscamos la manera de mejorar a como dé lugar. Algunas veces, durante la búsqueda empeoraremos lo que tratamos de mejorar, pero el logro y la ambición radican en el aprendizaje; si no abordamos el tema, nunca sabremos lo que podremos conseguir. El reescribir es tal vez volver a intentar.

Al igual que este proyecto de investigación, el cortometraje *Cinco.Cero.Siete* fue producido dentro del proceso de formación en la Escuela de Cine y Audiovisuales de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Cuenca.



6. Bibliografía

6.1. Libros teóricos

- Boorman, J. *Clase magistral con John Boorman. Lauren, T. en Lecciones de cine.* Buenos Aires, Barcelona, México: Paidós, 1998, 21-30.
- Carrière, J. *Práctica del guión cinematográfico.* Barcelona: Paidós, 1998.
- Chion, M. *Como se escribe un guión.* Madrid: Cátedra, 1995.
- Field, S. *El Manual del guionista.* Madrid: Plot, 1995.
- Godard, J. *Clase magistral con Jean Luc Godard. Lauren, T. en Lecciones de cine.* (Buenos Aires, Barcelona, México: Paidós, 1998), 213.
- Huet, A. *El guión.* Barcelona: Paidós, 2006.
- Lumet, S. *Así se hacen las películas.* Madrid: Rialp, 2002.
- Mckee, R. *El guión.* Barcelona: Alba, 2013.
- Parker, P. *Cómo escribir el guión perfecto.* Barcelona: Robinbook, 2010.
- Polverino, L. *Manual de dirección de cine.* Buenos Aires: Libertador, 2007.
- Ruiz, R. *Poética del cine.* Santiago: Sudamericana Chilena, 2000.
- Viota, P. *Jean Luc Godard unos cuantos hechos preciosos.* Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 2004.



6.2. Obras cinematográficas

- Alonso, L. (Productor), Alonso, L. (Director). (2001). *La libertad*. (Película). Argentina: 4L.
- Baum, R. (Productor). Godard, J. (Director). (1967). *Weekend*. (Película). Francia: Athos Films.
- Capra F. (Productor). Capra (Director). (1939). *Mrs smith goes to washington*. (Película). Estados Unidos: Columbia Pictures
- Cohen, B. (Productor). Leterrier, L. (Director). (2013). *Now you see me*. (Película). Estado unidos: Summit Entertainment.
- Chinich, M. (Productor). Hughes, J. (Director). (1986). *Ferris bueller's day off*. (Película). Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Ford, C. (Productor). Ford, C. (Director). (1979). *Apocalipsis now*. (Película). Estados Unidos.
- Jingo, M. (Productor). Kurosawa, A. (Director). (1950). *Rashomon*. (Película). Japon: Daiei.
- Valdelièvre, C. (Productor). Eimbcke, F. (Director). (2004). *Temporada de patos*. (Película). México: Esperanto Films.



6.3. Artículos impresos o de internet

- Abrahams, P. 2007. “Francisco Melo: *“Llegar a una Sintonía Estética es Fundamental”*”. Onoff s/n, <http://www.onoff.cl/auladet.php?ida=85&idcat=15>. Consulta: 15 de octubre de 2013.
- Granda, R. 2013. “Robert Mitchum. El antihéroe trágico”. Sala 1 s/n, <http://revistasala1.com/?p=4888>. Consulta: 11 de noviembre de 2013.
- Lobato, D. 2013. “Ahora me vez...: magos y ladrones“. La noche americana s/n, <http://www.lanocheamericana.net/cineanglosajon/ahora-me-ves--magos-y-ladrones.html>. Consulta: 25 de noviembre de 2013.
- Riego, B. 2013. “Beatriz de las Heras, (2012). El testimonio de las imágenes. fotografía e historia”. Fotocinema No7, <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=viewFile&path%5B%5D=186&path%5B%5D=123>. Consulta: 31 de octubre de 2013.
- Rodríguez, Ch. 2013. “Actuando con Raúl Ruiz una herencia espectral”. Mabuse No88, http://www.mabuse.cl/cine_chileno.php?id=86511. Consulta: 1 de diciembre de 2013.
- Saítta, C. 2010. “Hay una música para el cine, hay un cine para la música”. Revista de artes No 20, http://www.revistadeartes.com.ar/xx_elsonidoenelcine.html. Consulta: 20 de noviembre de 2013.
- Sánchez, E. 2013. “Jean-Luc Godard: Weekend (1967)”. Aulade filosofía.net s/n, <http://auladefilosofia.net/2013/04/04/jean-luc-godard-week-end-1967>. Consulta: 9 de diciembre de 2013.
- Thom, R. 1999. “¿Qué es el diseño de sonido? Diseñando una película para el sonido”. s/n, <http://www.skysound.com/bio/randythom.html>. Consulta: 25 de octubre de 2013.



7. Anexos

7.1. Guiones

CINCO. CERO. SIETE
(NO SABEMOS TODAVÍA)

Primera versión

Esc1. Ext ciudad, Int tienda. Día

Sebastián hoy no toma el bus escolar, se queda escondido tras una pared a la salida de su escuela. Espera un poco para que el bus se aleje y camina a la tienda de videojuegos, en el trayecto se saca la chompa del colegio y la guarda, también se desabotona su camisa y las saca de su pantalón.

Llega a la tienda.

Entra en la tienda.

Sebastián

Hola

El vendedor está del otro lado de la vitrina de juegos con el control en la mano y atento a la pantalla.

Vendedor

Que tal

En que te ayudo

Sebastián

Ya le llevo la consola de Xbox

Mientras se acerca hacia la vitrina para conversar con el vendedor.

El vendedor saca una caja de la vitrina y Sebastián mira muy emocionado es el Xbox.



Sebastián

Me deja verla

Vendedor

Pero vas a comprarla, porque no puedes

Abrir la caja

Sebastián

No hoy

José no quita la mirada de la caja.

Vendedor

Si quieres puedes ver que la tengo abierta

Mientras conecta la consola al televisor, coge un control y se lo da a Sebastián. Él lo toma y empiezan a jugar peleas.

Sebastián

Y que juegos tienes

Vendedor

Hay muchos ósea recién salió

Pero hay todos los juegos de otras consolas.

Sebastián mira el reloj mientras juega muy emocionado no quiere soltar el control pero lo deja.

Sebastián

Oye ya se me hizo tarde

Pero me la guardas.

Sale de la tienda, pensativo y apurado.

Esc2. Int edificio. Día



José está limpiando el primer piso del edificio, una chica entra está llena de fundas, que se le caen. José le ayuda y toma las fundas, las lleva hasta el departamento. La chica abre la puerta. José las deja adentro y sale, la chica le da una propina José no acepta.

José

Gracias

Continúa con sus labores.

Alicia sale del ascensor y camina por el pasillo con su perrita, ella se orina en el pasillo. Alicia le habla a su perrita.

Alicia

Alfonsina que sucia que eres eso no se hace

Que majadera

Alicia se dirige a José.

Alicia

Que no va a limpiar

Con gesto de extrañamiento, mientras espera la llegada de su nieto. José pasa el trapo por donde se orino la perra y sigue limpiando. Sebastián abre la puerta de entrada y saluda a su abuela lleva su uniforme impecable.

Alicia

Por qué se retraso

Sebastián

Ese conductor del bus escolar

Es lento

Alicia

A yo pensé que te quedaste por ahí



Sebastián

No abuelita no sabría cómo regresar, y
Mis Pas no me dejan andar solo

José continúa con su trabajo mientras Alicia y Sebastián suben en el ascensor.

Esc3. Int edificio departamento 507. Día

Alicia está sentada en su peinadora. Y Sebastián entra a la habitación.

Sebastián

Abu has hablado con mis Pas

Mientras revisa todo el lugar.

Alicia

Este cuarto esta con mal olor tu hueles, creo que
el baño está dañado

Mientras se polvorea la nariz y se mira en el espejo, sin darle mucha atención.

Sebastián

Si ¿Y mis Pas?

Sebastián mira la cámara de video conectada a la televisión y se acerca. Presiona rec con su mano muy sigilosamente.

Alicia

Sabes bien que en un mes más vienen
Pero es esa manera de molestar.

Deja de maquillarse y se levanta. Toma el teléfono y llama a la administración del edificio. Sebastián sale de la habitación.



Esc4. Int edificio cuarto José. Día

José está bailando y cantando, lleva camiseta larga, pantalón ancho, zapatos brillantes mientras decide si salir o no con chompa, se pone y se saca.

José

Es mi baile....

Se pone la capucha.

José

De graduación

Mi fiesta.....

Se mira al espejo y se peina

José

De graduación

Se mira al espejo se pone su gorra y sonrío, se pone sus audífonos. Saca su discman y pone un disco. Suena el teléfono, José contesta muy alegre.

José

Si buenas tardes

Y retira su sonrisa.

José

¿507 me dijo?

Un silencio chiquito.

José

En seguida señor



Deja el discman en su cama y se retira los audífonos, camina hasta su armario y saca su overol azul, se coloca sobre su ropa, con la mirada en el suelo. Él se agacha y bajo la cama saca una caja de herramientas y un destapa caños lo mira.

José al destapa caños.

José

Que sea nuestro último trabajo

Mientras apunta al frente el destapa caños como una espada.
Sale de su habitación con las herramientas y el destapa caños.

Esc5. Int departamento 507. Día

Alicia abre la puerta y su perrita intenta morder a José.

José

Buenas

Con voz bajita y mirando a la perra que no le muerda.
Pero sigue como si no pasara nada, saluda a Sebastián.

José

Buenas joven

Él no lo mira, está sentado frente al televisor con el control de su PlayStation en la mano y sin quitar la mirada de él.

Alicia

Venga para que revise
de donde sale ese olor



Mientras lleva a José a su habitación y le enseña donde está el baño. Él entra y pone sus herramientas en el piso, empieza su trabajo. Alicia en su habitación va hacia un estante retira unos libros, pone la clave en su caja fuerte al abrir saca dinero y lo guarda en su cartera, cierra y acomoda los libros. Sale de la habitación.

Se dirige a Sebastián.

Alicia

Vigilaras el trabajo del conserje

Sebastián

Si tranqui ya voy

Sentado jugando PlayStation

Alicia

No me demoro mucho

Ya regreso

Mientras se dirige a la puerta y sale.

Esc6. Int departamento 507. Día

Sebastián está sentado frente al televisor con el control en sus manos muy concentrado, casi ni parpadea tiene la boca abierta y solo mira la frente.

José sale del baño con su overol un poco sucio y mojado, llama a Sebastián.

José

Joven ya esta

Venga para que vea

Pero Sebastián no se levanta esta frente al televisor. José sale de la habitación y se dirige a Sebastián.



José

Joven ya esta
Debe esperar una horita,
antes de usar nada más

Sebastián afirma con su cabeza.

Sebastián

Ya salga nomas
Deje serrando cuando salga

José sale de la habitación.

Esc7. Exterior centro de la ciudad. Día

José camina por la ciudad con libertad y tranquilidad mira la gente pero baja la mirada cuando lo ven, la sube de nuevo y sigue caminando, observa los almacenes y su mercancía. Se acerca a una carreta y se compra un granizado. Recorre las tiendas y almacenes mientras toma su granizado es un paseo para él. Entra en una tienda de ternos, camina observando lo que hay.

Se acerca una vendedora.

Vendedora

Hola puedo ayudarlo en algo

José se queda callado y afirma con la cabeza. José y la vendedora caminan por el almacén mientras ella le enseña diferentes cosas. El disfruta del paseo antes que mirar la ropa que la vendedora le enseña. Después de un rato la chica al ver que no dice nada le pregunta.

Vendedora

Bueno y que busaca en especial
O solo quiere comprar pero no sabe que



José

Estoy buscando un terno pero
no se ni que color, o cual comprar.

Vendedora

Algún motivo en especial

José

Si mi graduación

La chica busca unos ternos y se los da a que se pruebe. Él se mira en el espejo, mientras cambia uno y otro terno. A la final se decide por un terno verde y una camisa negra. Sale de la tienda y lleva el terno puesto, zapatos deportivos y sus audífonos. Se dirige a buscar unos zapatos que le queden bien con el terno.

Después de una media hora José está sentado en un banco de peluquero con sus zapatos nuevos brillantes y relucientes. Leyendo una revista de farándula (comparando su estilo).

Al terminar el peluquero retira la capa y vemos a José como nunca bien peinado su cabello corto, con un buen terno sus zapatos sin una mancha, parece todo un abogado. Al salir camina por la calle, las chicas lo miran y los jóvenes le dan paso.

Camina recto con fundas en sus manos y con la mirada al frente. Se dirige a un centro comercial. Al entrar visita las tiendas y compra cosas. En una tienda de adornos compra una vaquita con un delantal para su madre, en una licorería compra un buen trago para su padre. En un puesto pequeño compra chompas de lana para el frío, para él su papá y mamá. La de José es igual a la de su padre. Entra a una tienda de celulares.

José

Buenas tiene celulares con cámara

Vendedor



Claro joven ahora todos tienen cámara

José

Bueno deme un ni muy caro ni muy barato

Ah y que tenga para poner música

Da su antiguo celular como parte de pago. Al salir

José llama a sus padres.

Esc8. Int casa padres de José un pueblo lejano. Día

La madre de José y su padre están en la mesa sentados terminando su comida cuando.

Suena el teléfono

Mercedes se levanta y contesta.

Mercedes

Aloooo

José

Mamá como está papá

Está bueno

Mercedes

Si mijito todo está bien estábamos

Acabando de comer

Julián le pide el teléfono a mercedes.

Julián

Mijo como esta

José

Papá como está usted



Julián

Bien mijo mejorando
Estaba por acostarme
Y a qué hora te gradúas mijo

José

A las 8 es la ceremonia

Julián

Que te valla bien mijo

Mercedes le quita el teléfono a Julián impaciente.

Mercedes

Mijito aquí te esperamos mañana
Para la fiesta ya está todo preparado.

José

Ya chao mamita ya le llamo
mañana cuando coja el bus

esc7. Ext ciudad. Día

Para terminar la tarde entra en un restaurant muy formal.

Mesero

Siga por favor caballero

José camina y se acomoda en una mesa.

Mesero

Buenas tardes hoy tenemos tarara especial de concha con tarara rara y con postre de etc,
etc.



José confundido se acerca un poco y en voz baja dice.

José

Y usted que me recomendaría

Mesero

Usted come de todo

José

De todo lo que se comida

Mesero

Bueno yo me encargo

José recibe una parrilla con tres tipos de carne, chorizos a los lados y longaniza arriba.

José mira al camarero y mueve su cabeza afirmando.

Al terminar de comer el mesero se acerca le da la cuenta.

Mesero

Puedo llamarle un taxi si desea señor

José

Muy amable

José sale del restaurant y toma su taxi se dirige a los departamentos.

Esc9. Graduación interior auditorio. Noche

Todos están sentados frente a las autoridades de la universidad. En el lugar hay mucha gente y muchos padres de familia y familiares. En el bloque izquierdo está sentado José nervioso esperando que lo nombren, piensa que no va a graduarse y para calmarse canta canciones en su mente.



José

Mi baile de graduación mi fiesta....

Uno por uno recibe los títulos hasta llegar a José cuando lo nombran el camina al escenario con un bloque de compañeros. Les entregan sus títulos José saca su celular estira la mano y se toma una foto. José sonrío y regresa a su silla intentando no tropezar al caminar. Al terminar dan felicitaciones en general a todos los estudiantes, termina la graduación José llama a sus padres mientras los demás salen.

Julián

Mijo como estas

José

Papá me gradué por fin me gradué

Julián

Qué lindo mijito así
Me gusta que triunfes
Para que seas alguien

José

Si papá yo se
Por eso me he dedicado

Julián

Hubiera querido verte mijo
Pero solo me dejan sentarme 3 horas en la tarde
Ya no se trabaja como antes

José

Si papa ya voy para ayudarle



Julián

Ya mijo felicitaciones diviértase
Le paso a su mamá

Mercedes

Josecito mijito felicitaciones papito, quiero abrasarte mijo si mamá yo también mañana
voy

Mercedes

Si mijito vendrá pronto cuídese

José

Ya mamá nos vemos

Esc10.int fiesta de graduación. Noche

José está sentado observando a su alrededor, la gente baila y los que no, están parados en grupos hablando. Mira la barra y ve que están sirviendo trago, se acerca y pide un vaso.

José

Cuánto cuesta

Cantinero

Es gratis

José

Deme 2

Mientras le sirve un trago.



José lo toma suavemente y tratando de no fruncirse, mientras mira a su alrededor. Toma el segundo y unos cuantos más y empieza a soltarse un poco y a vacilar.

Luego intenta bailar pero todas las chicas están con pareja, o ya están en la pista. Decide tomar uno más y salir a pasear.

Esc11.int ciudad. Noche

José está caminando por la ciudad mira la gente pasar y muchos bares, algunos vacíos y otros con mucha gente no sabe qué hacer o que elegir decide pasear un poco y mirar. A la salida de un bar 2 chicas

Chicas

Hola te invitamos hay una fiesta

Electrónica son 2 dj,s

bla bla

José hasta pensarlo ya está en la entrada pagando.

Esc12.int fiesta electrónica. Noche

Al entrar ve mucha gente y chicas muy guapas, todos están bailando pero cada uno solo, tienen su propio baile algunos se tuercen, otros se agachan, y otros solo se mueven como un barco. Él se acerca a la barra.

José

Me das una cerveza

Cantinero

Son 3 dólares

José saca un billete de 20 y paga. Empieza a moverse entre la gente con la cerveza en la mano sintiéndose un poco más relajado y caminando con prosa. Se mueve más y a nadie



le interesa todos están en su propio mundo. Mueve las manos y su cabeza mientras se va adentrando a la pista. En la mitad empieza a bailar está completamente suelto baila como entre reggaetón y cachullapi pero se ve bien. Unas chicas que están delante de él se acercan poco a poco mientras bailan y ríen. Una vez al lado de José él se acerca y confiado baila con ellas. Se divierte hacen bailes chistosos entre ellos José les toma de las manos, les hace dar la vueltas. Baila con todas para que no se recientan camina a la barra y pide unos cocteles y les sirve a sus amigas.

Se acerca una de las chicas al oído de José.

Chica

Y que tal como así, tan elegante

José sin dejar de bailar.

José

Hoy es mi graduación

Chica

En serio

José hace un gesto con sus labios y afirma con su cabeza.

Ellas hablan entre sí, le toman de la mano y lo llevan arriba de la fiesta. José con una sonrisa de oreja a oreja solo se deja llevar.

En la terraza de este lugar están José y las tres chicas, ellas bailan y toman con él escuchando música de un celular. José se apoya en el pasamano y mira lo que está pasando. Mira su trago en la mano mira las chicas.

Ya un poco ebrios ellas proponen correr por los techos pero hasta terminar de decir ven a José subiendo a uno ellos recorren casi una media cuadra sobre los techos de la ciudad sintiéndose sobre las luces. Se acuestan sobre ellos y miran el cielo una de las chicas se acerca más a José y él le toca su pierna. Un guardia de un edificio del frente los ve y ellos le saludan y le molestan, alzan la copa en salud de él.



Pero hasta darse cuenta los guardias de la discoteca estaban en el techo pidiéndoles que se bajen.

Al bajar José decide salir de la fiesta y se despide de sus amigas a cada una de ellas le da un beso en la boca y se va.

Camina por las calles. Está suelto nada le importa, no necesita nada más que lo que tiene en ese momento. Solo disfruta el ver pasar la gente y sentirse entre ella.

Al final lo vemos en la esquina de una calle comiéndose un hot dog, al terminar para un taxi y se marcha.

Esc13. Int departamento 507.dia

La abuela esta alterada conversando con Sebastián

Alicia

Sebastián te dije que vigiles

El trabajo del conserje

Faltan 800 dólares

Sebastián

Pero si vigile

Desde el mueble

Alicia

Carambas Sebastián

Sebastián

No iba a estar metido

en ese baño apestoso

Sebastián le trae un vaso de agua a su abuelita y le hace sentar en la sala y se sienta junto a ella.



Sebastián

Bueno cuénteme que pasa

Alicia

Sebas faltan 800 dólares en mi caja fuerte

Y ayer antes de salir estaban ahí

Sebastián mira a su abuelita ella su rostro fruncido e impaciente. Alicia se levanta y llama a la policía.

Alicia

Buenos días que puedo hacer, han robado dinero de mi apartamento

Alicia

Av. De los claveles y el bosque edificio mar vista apartamento 507

Esc14. Int cuarto José. Día

Esta dormido y suena la puerta con golpes muy duros. José se levanta mira el reloj y se levanta.

Policía

Señor José el conserje

José

Si el mismo

Abre la puerta y la policía entra y lo arresta.

Policía

Se lo acusa de robar dinero
de la dueña del departamento 507

José prefiere no decir nada y seguir los procedimientos.



Esc15.int celda. Día

José sentado trata de solucionar en su mente el por qué paso esto mira fija mente los barrotes. Suena su celular y se desconcentra lo saca rápido de su ropa interior y contesta.

José

Aló

Mercedes

Mijo a qué hora llegas por donde estas ya

José

Mami me toco quedarme aquí
hasta el lunes tal vez debo cobrar la liquidación

Mercedes

Mijito as lo que tengas que hacer y ven

Uno de ellos se acerca se sienta al lado y empieza a conversar.

Shorin1

Si me puedes prestar una llamadita

Mientras le quita el celular de las manos.

Shorin2 se sienta al otro lado y le quita los zapatos. José intenta reaccionar pero el otro tipo le sienta con su mano. El solo mira como le quitan sus zapatos nuevos. Sin decir nada solo baja su mirada y espera que terminen de robarle.

Shorin1

Con este celular, esos zapatos



Y el numero tus primas, huuuy

Shorin2

Jajajajajajajajajajajaja

Esc15.int departamento 507.día

Sebastián esta con sus amigos jugando Xbox, en la mesa hay canguil regado Sebastián esta con el control en las manos y sus amigos al lado esperando su turno.

Abre la puerta y entra su abuelita conversando con una vecina, Alicia no mira a Sebastián está concentrada en su amiga y la conversación. Ellas van a charlar en la parte de atrás.

Alicia

800 son los que pierdo

Vecina chismosa

Qué bárbaro Alicita

Alicia

No es por la plata

Pero qué clase de delincuente

anda aquí

Vecina chismosa

Si suerte que no paso a mayores y

no se le llevaron todo el dinero.

Esc16.int celda. Día

José sentado con la comida de la prisión, su cuchara en la mano tratando de encontrar sabor en la comida. Preocupado por un día más sin saber nada de lo sucedido.shorin1 se acerca e intenta meter su cuchara en la comida de José, José no se deja y forcejean. La



comida cae al piso y José se levanta y le cae encima con una lluvia de patadas y puñetes. El amigo de este (shorin2) solo mira y se queda quieto, al terminar José le quita su celular y va donde el shorin2 y de una patada le hace sacarse los zapatos de él se sienta con una cara que ni la hora le preguntaría.

Esc17.int cuarto. Día

En el cuarto el juez, al frente José y su abogado, al lado de ellos Alicia su vecina y el abogado defensor. Tras ellos los policías que aprendieron a José.

Juez

Bueno José cuéntenos que paso este día

José

Bueno yo legue como a las 2H30

Esc5. Int departamento 507. Día

José en el cuarto de la señora se dirige al baño y entra.

Abre la ventana para que se vaya él asienta sus herramientas. Camina por el baño huele el baño. Se hace para atrás con su cara muy fruncida. Suelta el agua y no se va.

Coge su destapa caños lo mete en el baño apoya su pierna y empieza a empujar para abajo y a alzarlo. Después de unos segundos escucha. (toc) y suelta el agua. Saca el destapa caños. Y suelta de nuevo el agua todo está bien. Pero sigue. Oliendo mal revisa la zona olfateando es todo un experto se acerca y bajo el baño hay una fuga. Saca de su caja silicona y sella la fuga. Al levantarse su pantalón esta mojado, a la altura de rodilla. José sale desde la puerta del baño grita.

José

Joven ya esta

Venga para que vea



Luego José sale de la habitación habla con Sebastián y sale.

Esc16.int cuarto. Día

El abogado demandante le pregunta.

Ab. Demandante

Y cuánto tiempo estuvo en el cuarto

José

En el cuarto eh un rato nomas

Ab. Demandante

y cómo podemos saber que hiso o no dentro del cuarto

José

Pero yo no me cogí nada

Juez

Algún pregunta más

Ab. Demandante

No

Juez

Ab. Defensor tiene algo que acotar

Abogado defensor solo niega con la cabeza.

Juez

Señora Alicia cuéntenos lo que usted vio ese día



Esc5.departamento 507. Día

Alicia mira que José entre en el baño y coge su cartera de su cama. Se acerca a un estante de libros. Mira hacia atrás y José esta fuera de su vista. Retira los libros y pone su clave en la caja. Fuerte, izquierda2, derecha5, izquierda3, derecha2. Cuando se abre la caja ella saca el dinero lo guarda en su cartera y deja todos los libros en su lugar, al virarse José la está mirando mientras hace como si buscara herramientas hincado en el baño. Alicia sale intranquila de la habitación.

El abogado defensor.

Ab defensor

Usted vio a José mirarla sacar el dinero

Alicia

Si cuando me vire vi que el
Estaba atento a lo que hice

Juez

Hay algún testigo

Ab. Demandante

Si la vecina de mi cliente

Esc. (Aux) Int edificio día

Vecina está saliendo del edificio y mira a José bajar de un taxi. Con un terno y con fundas de compras en la mano. José al pasar a su lado la saluda y entra en el edificio.

Vecina

Y como nunca le he visto así o con tantas
compras me pareció muy extraño



El juez mira la cara de José él está muy asustado e impaciente, el juez llama a los policías a declarar.

Policías

Golpeamos la puerta a eso
de las 10 de la mañana
el no quiso abrirnos así que insistimos.
al abrir intento escapar y en seguida lo interceptamos.
encontramos compras y todo su cuarto empacado para marcharse.

Juez

Bueno ahora necesito que salgan y me
dejen con los abogados para deliberar.

José sale de la habitación a una conjunta acompañado de los policías y le dejan ahí.
Alicia y su vecina se quedan en la otra habitación.

Esc.17 habitación conjunta cárcel. Día

José en el teléfono llama a sus papás.

José

Hola mami como sigue mi papá

Mercedes

Todo está bien mijito estamos
Espera y espera por tu llegada

José

Si lo se mama pero es que todavía no pagan
la liquidación y por suerte me quede
tengo que retirar unos papeles de la universidad



Mercedes

Mijo pero ya deje eso y venga
luego para que arregle
mañana quedamos en comer en familia,
van a venir tus abuelos

José

Si mama mañana voy
bueno le llamo luego

Mercedes

Chao mijito

José entra en la habitación.

Juez

Bueno en vista de los hechos dados. Sr José segura usted tiene que devolver el dinero a la señora y si no se cumple pasar en cárcel hasta que pague el dinero sustraído
José agacha la cabeza pero la levanta en seguida.

José

Yo sé que los acontecimientos dados y las declaraciones hacen parecer que fui
José se levanta de su silla.

José

Pero no señor yo solo cumplí
mi trabajo y nada más

Juez escucha a José y le pide que se siente.



Juez

Mira José en estos casos
Debemos creer a las pruebas

José

Pero podemos probar
Que no fui, yo nunca toque la caja

Juez se sorprende con la sinceridad de José.

Juez

Señores este caso necesita un receso,
Hasta que se pruebe científicamente que no tuvo que ver

Alicia con una cara de desagrado.

Alicia

Señor juez le pediría que
Solucionemos esto hoy mismo
No estoy para andar en estas situaciones

Juez

En este momento los oficiales irán con usted

José es esposado y sacado del cuarto.

Esc18. Int departamento 507.dia

Sebastián está jugando Xbox entra su abuelita.

Alicia

Sebastián desconecte esa cosa y
vaya a su cuarto un ratito



Sebastián

Ya abuelita

Desconecta el Xbox lo guarda, le pregunta que paso

Alicia

Nada mijito

Solo van a comprobar
que el conserje fue

Sebastián

Como

Alicia

Van a ver que las huellas en la caja
fuerte y compararlas con la del conserje.

Los policías tocan la puerta. Alicia camina hacia la puerta

Sebastián corre al cuarto de su abuelita y quita los libros rápido con su camisa empieza a limpiar la huellas de la cerradura. Acomoda los libros y los limpia también.

Cuando se da la vuelta su abuelita y los policías están en el cuarto. Alicia se acerca a los policías y salen de la habitación.

Alicia

Sebastián que estás haciendo

Sebastián

Nada abuelita

Alicia



Sebastián Me acabas de dejar
en vergüenza
Que quieres decir limpiando las huellas

Sebastián
Abuelita pero

Alicia sale de la habitación.

Los policías están sentados en la sala.

Alicia llama a su abogado. El abogado llama al juez y el juez manda a llamar a los policías.

Los policías se retiran del departamento.

Esc19.int cárcel. Día

José está sentado esperando nervioso, mira los minutos pasar en su reloj. Un oficial se acerca a la celda y lo saca. Lo lleva al cuarto donde lo juzgaron. Se sienta frente al juez.

Juez
José se te ha perdonado
Todos los cargos
Puedes retírate

José
Pero

Decide callarse. Se levanta recibe su saco y sale de la cárcel.

Esc20.ext terminal. Día



José está subiendo su equipaje al bus. Los regalos los llevan consigo, sube al bus y salen del terminal. Conforme avanza el bus se va tranquilizando José. Apoya su cabeza en el la ventana y mira los arboles pasar.

Fin

CINCO.CERO.SIETE

Versión final

Esc 1. Taxi. Int/noche

José sentado en un auto con la cabeza apoyada en la ventana casi durmiente, las luces de la ciudad iluminan su rostro.



Taxista

Doctor, No se me duerma
que la noche nunca termina.

José solo sonrío y trata de sentarse correctamente. El taxi se detiene y José baja. El taxi arranca rápidamente, la mano del taxista acomoda el retrovisor y vemos a José ser detenido por policía Harry y policía pablo.

Esc 2. Edificio Ext/Día.

Mientras Alicia de 28 años camina firme mostrando su exquisito estilo para vestir, regresa al edificio acompañada con su perrita.

(Off) Escuchamos una conversación telefónica entre José y su madre.

Madre

Es justo frente al parque al lado
de la panadería donde malcriado
te robabas el pan.

José

Eran travesuras de guagua ¿y la señora sigue viva?

Alicia se detiene cuando su perrita intenta hacer sus necesidades. Alicia con el pie emite un sonido que va incrementado de velocidad. A lo lejos músico Teti y músico Chebo caminan directo hacia Alicia tocando la introducción de la canción *Basta ya de mentiras* de *Los Dukes*, tras los dos muchachos algo parece acercarse.

Madre (off)

¿Y los zapatos que te mandé?,
¿Ya les pusiste el aguardiente para que se aflojen?



Al ver a los muchachos acercarse cada vez más, los ruidos emitidos por el pie de Alicia son cada vez más fuertes. Cuando los muchachos están a unos metros, Alicia jala la cadena interrumpiendo a su perrita y apresurando su caminar se dirige hacia el edificio. Los muchachos con guitarras en el hombro miran la reacción de la señora y miran sus vestimentas. Ese algo que se acerca es un joven con una mochila. Los músicos afinan la guitarra y emiten un pequeño compas.

Esc 3. Edificio. Int/Día.

José de 25 años frente a la puerta de salida del edificio mira hacia afuera mientras conversa por celular. Observa sus zapatos y se inclina para limpiarlos un poco.

José

Sí, quedaron como...

Alicia entra al edificio. José al escuchar la puerta cerrarse levanta su mirada. **Alicia** está analizándolo de pies a cabeza

José

Buenas tardes señorita Alicia

Alicia camina hacia José. José aleja el celular e intenta levantarse.

Alicia

(Interrumpiéndolo)

Se puede saber que carajos haces vestido así y perdiendo el tiempo.

José agachado tapa el micrófono del celular para que no se escuche lo que le dicen, desvía su atención a Alicia y se olvida de la llamada.

Madre

(Off Sonido del celular)



¿Oye mijo?
¿Ya deja de trabajar?

Alicia muy cerca mirándolo desde arriba espera una explicación. Mientras José mira su celular. (Llamada... mamá)

Madre

(Off Sonido del celular)

Mijo ya te arrendamos el local...

La perra empieza a ladrar, José no sabe si responder a su madre o a Alicia.

Alicia

Hay un problema con el lavabo de la cocina ponte
el uniforme y a trabajar.

Madre de José

(Off Sonido del celular)

¿mijo me escuchas?

José decide responder a su madre, mira el celular (Llamada Perdida). José se levanta y mirando a los ojos a Alicia.

José

Disculpe niña pero el ingeniero dijo que el contrato era
hasta ayer no más.

Alicia se acerca a la oreja de José y con su mano le aprieta el hombro.

Alicia

¿Quién te crees? Te dije que subas a arreglar el lavabo.



Sebastián de 17 años entra al edificio y desvía la atención. Viste un uniforme de colegio desarreglado y una mochila. La perra deja de ladrar.

Sebastián

(Interrumpiéndola)

Ñaña

Mira lo que está haciendo la fifí.

Alicia, fifí y Sebastián caminan hacia el fondo del pasillo. La mano de José tapa la mierda del perro con una funda.

Esc 4. Cuarto José. Int/Día.

Una caja de cartón se abre y José saca varias herramientas, entre ellas un destapa cañerías y coloca todo en su cama junto a unos libros de derecho y un maletín viejo de cuero. Sobre el velador la estatuilla de una mujer con los ojos vendados. Frente al espejo José mira como está vestido. Una camisa no muy nueva pero bien planchada, unos pantalones una tallas más de lo normal y sus zapatos nuevos. En el fondo vemos que casi todo ha sido empacado, hay cajas arrinconadas y unas maletas en el piso. Mientras suena el verso de la canción *Basta ya de mentiras* de *Los Dukes*, José se dirige a su guardarropa y abre la puerta, adentro lo único que queda es un overol viejo que dice José. Cierra la puerta del guardarropa y miramos a José con el overol puesto y su ropa de salida en el armario. Se acerca a la cama y recoge las herramientas, camina hacia la puerta y gira la perilla de la puerta.

Esc 5. Habitación Sebastián. Int/Día.

Una mano gira una perilla de puerta, al abrirse la puerta Sebastián espía a Alicia. Ella camina por la sala con rulos en la cabeza y un traje en las manos. Sebastián deja de espiar y coge una cámara de video, coloca la batería e inserta una memoria. Trata de no hacer ruido para poder escuchar que está haciendo Alicia. (Off)Suenan los pasos de Alicia dirigiéndose a su habitación.



La cámara suena al encenderse, Sebastián asustado gira su cabeza hacia la puerta tratando de escuchar si alguien se acerca. Revisa el funcionamiento de la cámara, hace un acercamiento a una consola antigua de videojuegos y también graba su rostro, lo reproduce para ver que todo esté bien. Sebastián espera sentado en su habitación con la cámara en sus manos tratando de no hacer ruido para escuchar que pasa afuera. Escucha unos golpes en la puerta.

Esc 6. Pasillo-departamento. Int/día.

José toca la puerta del departamento 507 con una maleta de herramientas y un destapa caños. Mientras espera observa un interruptor activado pero no hay ningún foco encendido. Lo apaga y lo vuelve a encender pero el foco no prende. Mira en la maleta de herramientas algo que sirva para arreglarlo, en la maleta no tiene nada más que las herramientas para el lavabo. Mueve el interruptor de arriba abajo una y otra vez. La luz se prende por momentos. José golpea nuevamente el interruptor y vuelve a moverlo de arriba abajo. La luz enciende.

Alicia

(Abriendo la puerta)

¿Qué haces?

Vas a dañar la puerta de tanto golpe

Esc 7. Habitación Sebastián. Int/Día.

Sebastián, con la cámara en sus manos escucha el grito de su hermana y se dirige a espiar por la puerta de su habitación. Alicia sale del departamento y Sebastián escucha la conversación que tiene con José.

José

(Off)

Buenas tardes disculpe solo arreglaba el interruptor.



Alicia

(Off)

¿Y a golpes se arreglaran las cosas?
Ojalá no hagas lo mismo con la cocina.

Esc 8. Sala departamento. Int/Día (Secuencia)

Sebastián silenciosamente sale de su habitación sin dejar de mirar la puerta de salida del apartamento, camina casi en punta de pies, escondido tras un mueble mira si su hermana sigue fuera. Se levanta rápido y esconde la cámara en un estante detrás de unos adornos, la direcciona.

Alicia (off)

A ver coge esas herramientas

Sebastián escucha esto y aplasta el botón grabar, camufla rápidamente la cámara con unos adornos. La puerta se abre.

Esc 9. Sala departamento. Int/Día.

Alicia y José entran al departamento, mientras José observa todo el lugar. Alicia con las manos muestra cómo debe arreglar el lavabo.

Alicia

La casa apesta. Tienes que abrir el desagüe o revisar la tubería de seguro alguna cosa esta dañada... Entonces con algo debes quitarlo, pero primero destapa el lavabo y eso si con cuidado, si no funciona... Veras mejor...

José se aleja tratando de que la chica tenga el espacio suficiente para la demostración. Trata de escucharla pero su atención se desvía, mira a Sebastián entrar rápidamente en una habitación. Alicia no se percata de esto pues está concentrada en explicarle como debe arreglar el lavabo.



Alicia

Ven para que veas donde está la cocina.
Y cuidado con rayar o ensuciar algo.
Quiero regresar y que esto huela a flores.

José retira la mirada de la puerta de la habitación de Sebastián y sigue a Alicia guardando distancia mientras empieza a notar el mal olor del lavabo.

Esc 10. Cocina departamento. Int/Día.

José asienta las herramientas cerca al lavabo, regresa la mirada hacia la sala del departamento y sin querer mira a Alicia sacar un sobre de uno de los diferentes floreros que tiene en un estante, Alicia coloca el sobre en su bolso y al regresar a ver encuentra a José observándola.

Alicia

(Colocando de nuevo el florero)
¿Que todavía no empiezas a trabajar?

Una herramienta cae al piso.

Esc 11. Habitación de Sebastián. Int/Día.

Alicia parada frente a Sebastián mientras él trata de enfocarse en el videojuego.

Alicia

Sebastián ya estoy tarde, sólo por que apesta a rayos llame a ese conserje.

Sebastián jugando misión espacial 3 evita por completo a Alicia.

Alicia

Me estas escuchando



¡Sebastián!

Sebastián empieza a disparar e inclina su cabeza hacia la televisión, cuando ya está casi cerca de ella se apaga. Alicia con el control del televisor en la mano.

Alicia

Sebastián acompáñame a la puerta y vigila el trabajo del conserje

Sebastián mira su control del video juego unos segundos, se levanta relajado.

Sebastián

Todo está bien ñañis yo me encargo de
Vigilar, tu ve tranqui

Esc 12.Cocina - departamento (507).Int/Día

José aflojando la tubería escucha pasos en la sala y levanta la mirada. Sebastián acompañado de Alicia camina a la puerta de salida. Sebastián da un beso en la frente a su hermana, Alicia mira a José camuflarse tras el lavabo ya flojo. Sebastián cierra la puerta y revisa rápidamente con su mirada si la cámara sigue ahí. Al ver que un foco rojo titilar camina a su cuarto con tranquilidad.

José debajo del lavabo mira a Sebastián entrar en una habitación, del tubo que aflojó cae una masa de residuos de comida en su traje. José se levanta rápidamente dejando caer la masa de comida salpicando y ensuciando todo el piso. José busca entre los estantes de la cocina algo con que limpiar, recoge la comida descompuesta con unas servilletas pero se terminan enseguida y no logra limpiar ni la mitad. Sin saber cómo arreglar este problema decide trapear el piso con su camiseta. Deja todo en su lugar y limpio a acepción de la tubería que dejó sin arreglar. Deja su camiseta en la basura.

Esc 13. Sala departamento (507) - Cuarto Sebastián. Int/Día. (Secuencia)



La mano de José golpea la puerta del cuarto de Sebastián. Se escucha el sonido del juego a todo volumen.

José

Ya me voy joven, quedó como nuevo.

Sebastián pausa el juego y sale de la habitación.

Sebastián

(Mientras acompaña a José a la puerta de salida)

Muchas gracias.

Sebastián acompaña a José hasta la puerta del departamento. Cierra la puerta. Respira y mira el lugar solo y en completo silencio. Camina precipitado a un estante y desordena las figuras de cerámica detrás de ellas, saca la cámara y revisa el video. Apaga la cámara y camina hacia otro estante lo desordena buscando el sobre en unos floreros. En el fondo una gota de agua cae sobre el lavabo.

Esc 14. Peluquería. Int/Día

(Cumbia Lisandro mesa soledad)

Agua cae sobre el lavabo y una mano cierra la llave de agua. Un señor seca sus manos con una toalla mientras camina hacia un banco donde está sentado un joven con la cabeza hacia atrás. El señor se acerca al joven mientras saca una navaja de su bolsillo. José sentado en un banco con la mirada hacia arriba, en su rostro hay crema de afeitar.

Peluquero

Y José Lo mismo de siempre, o ahora le digo abogado.

José

Joven no más Don vichi, pero si se oye bien lo de abogado.



José sonríe al peluquero mientras él quita una navaja usada y la reemplaza por una nueva.

Peluquero

¿Tranquilo en adelante te llamarán así?, así no quieren.

El peluquero sonríe mientras empieza a afeitando a José.

Peluquero

¿Y ya sabes dónde vas a ponerte tu consultorio?

El peluquero limpia la espuma de afeitar de la cuchilla y José baja su cabeza mirándose al espejo. Mientras toca su cara se da cuenta que por el espejo puede ver la calle pero nadie pasa por ahí.

José

Creo que mi mamá encontró una,
pero debo ir a conocer

José vira su cuerpo para mirar al peluquero y por el reflejo del espejo pasa Sebastián caminando apurado.

Esc 15. Tienda de videojuegos. Int/Día.

Vendedor

(Off)

Que tal bro, de nuevo aquí si quieres jugar gratis este no es el lugar.

Un sobre lleno de billetes aparece frente a los ojos del vendedor.



Sebastián mira al vendedor sacar un Xbox de una vitrina. El vendedor entrega el Xbox a Sebastián. Sebastián desesperado abre la caja y lo saca, revisa que todo esté bien, que no le falte ninguna pieza.

Vendedor

¿Oh por fin lo conseguiste?
¿dónde conseguiste el dinero?

Sebastián

No vine con mi papá pero no había donde estacionar
El carro así que me dijo que lo compre rápido y salga en seguida

El vendedor coge el dinero mirando fijamente a Sebastián, cuenta los billetes y enseña unos juegos a Sebastián, el escoge todos los que sean de misiones y algunos de guerra.

Esc 16. Sastrería. Int/Día

Un sastre con lentes leyendo el periódico muy concentrado. José entra a la tienda y saluda al sastre.

Sastre

Si buenas tardes le ayudo en algo joven

José asustado se acerca al sastre.

José

No, soy yo José le mandé a hacer un
terno ¿se acuerda?

El sastre levanta sus lentes y se los coloca bien.

Sastre



A pero es que antes venia barbón usted

José baja la cabeza.

Sastre

Ahora esta afeitadito y no se le reconoce

El sastre se retira y José espera que regrese.

Sastre

(Acomodándole el terno)

Buen ojo el mío. Te queda a la medida, solo te falta ir al baile.

José

Ya sabe, para cualquier problemita me llama no más.

El sastre se retira a buscar unas corbatas sin escuchar el comentario mientras José enrojecido por que no causo reacción alguna en el sastre, del bolsillo del pantalón saca unos billetes arrugados y completa la cantidad con monedas de distinto valor ajustándolo casi con centavos. El sastre regresa y le entrega una corbata. José entrega un puñado de billetes arrugados junto con monedas llenado las manos del sastre. El sastre guarda el dinero y ayuda a José a ponerse la corbata, arregla el saco y la postura de la camisa dejándolo listo.

Esc 17. Graduación. Int/Noche

(Música de piano de fondo versión clásica de la introducción de *Basta ya de mentiras* de *Los Dukes, Músico1 y músico2*)

José con sus compañeros formados tras un letrero que dice promoción 2014 jurisprudencia, espera ser el siguiente para la foto. Mientras mira a compañeros reunidos en grupos riendo y conversando con las familias y profesores un compañero lo



interrumpe dándole la capa y el birrete para la foto. Él pasa al frente y situado bajo el letrero de promoción 2014 está tan feliz que su sonrisa llena todo el cuadro de la fotografía, mientras el flash inunda el lugar.

Esc 18. Habitación Sebastián. Int/Noche.

Un destello de una explosión en la televisión. Un Xbox nuevo con muchos juegos alrededor.

Sebastián

(Dirigiéndose a sí mismo)

Voy a ganar, no podrás contra mí

(Disparos de metralleta)

Sebastián sostiene un control sentado en la cama, Tiene canguil, papas y una bebida. Mientras juega muy concentrado solo deja el control para tomar porciones de canguil o papas. Pausa el juego al creer escuchar pasos acercándose a su habitación. Con la mirada fija en la puerta y el personaje del juego a punto de caer en un abismo. Escuchamos el ruido del gas de la bebida.

Esc 19. Calle desolada - ciudad. Ext/noche

José camina por la ciudad mirando las calles vacías. Las luces de las casas apagadas. No hay mucho ruido. Al final de la calle está el único faro del lugar. José escucha el sonido de una moto acercándose a él. José empieza a caminar sin mirar atrás, acelera su caminar tratando de llegar al único faro prendido en la calle pero este parece alejarse de él. El ruido del motor cada vez es más cercano. José intenta correr pero el ruido se intensifica haciendo que José se quede inmóvil para solo regresar y mirar. Mira una caja luminosa llena de Choclos y un hombre conduciendo este negocio rodante.

José

¿Sabe dónde estoy?



Vendedor Choclo

Claro, pero si me lleva unito

El vendedor le prepara un choclo. Pone queso y salsa en abundancia. Se lo sirve a José.

Vendedor choclo

¿Yo creo que lo que en verdad está buscando usted buen amigo es una chica y donde hay chica hay fiesta y sabe dónde hay fiesta?

Suenan juegos pirotécnicos que interrumpen la conversación. José regresa a ver al sentido contrario al que venía caminando. José con el rostro iluminado por los destellos de luz regresa a mirar al vendedor.

José

¿Cuánto le debo?

Vendedor

Goza la noche

El vendedor se aleja en su negocio de choclos hacia la luz del faro.

Esc 20. Fiesta en Pizzarte. Int/Noche

José camina entre la gente que baila al son de la canción *Basta ya de mentiras* de *Los Dukes* (suena la canción desde el principio) desde. Chicas muy guapas sin pareja esperando que llegue alguien a sacarlas, jóvenes reunidos tomando y bailando con sus parejas. Hay diferentes colores ya sean de la vestimenta o las luces que llenan el lugar. José detiene su caminar cerca de la barra y mirando la fiesta, sin darse cuenta su pie empieza a marcar el son de la música. Mira a un joven a su lado con un trago en la mano, mira sus manos y dirigiéndose al cantinero.

José

(En confianza)



flaco, una cerveza!

Cantinero

Son 2 dólares doctor.

José saca un billete de 20 y paga mientras relaja sus hombros al sentirse contento por el comentario. José empieza a moverse entre la gente con la cerveza en la mano moviendo la cintura y la cabeza. Una pausa seguida por un redoble de timbal emitido por el músico Chebo seguido de la guitarra del músico Teti prende la fiesta. José silva animado la fiesta mientras pasea. Mueve su cabeza al ritmo de la música, mueve las manos y su cuerpo mientras camina hacia la pista de baile. José en la mitad bailando completamente suelto mirando el mover de sus pies.

Unas chicas que están detrás de él se acercan poco a poco mientras bailan y ríen. Ellas lo miran fijamente, una de las chicas, Chica1 le dice algo a la Chica 2 en la oreja. Chica1 camina con un tabaco sin encender hacia un joven que está parado junto a José que sigue mirándose los pies mientras baila.

Chica 1

¿Me enciendes?

Joven

¿No está prohibido fumar aquí?

José escucha el comentario y retira la mirada de sus pies dirigiéndola hacia la chica1, saca un encendedor muy elegante del saco y acercándose a la chica1 enciende el cigarrillo. Ella le sonríe mira a la chica2 quien observaba todo desde lejos.

Chica1

¿Cuál es tu nombre?

José

Encendedor



Chica1

(Sonríe mientras el joven que no la encendió se retira del medio)

¿qué haces tan elegante el día de hoy?

José

Festejar mi grado y mi último día en la ciudad.

Esc 21. Fiesta en Pizzarte. Int/Noche

La fiesta empieza a tornarse divertida, músico chebo toca el bombo y el timbal con el cantar del músico Teti la canción basta ya de mentiras de Los Dukes (*el verso de la canción*). José pide unos canelazos y les sirve a sus amigas. La chica1 se acerca al oído de José quien hace un gesto con sus labios y afirma con su cabeza. Chica1 habla con su amiga mientras sujeta la mano de José. Salen de la pista de baile y José con una sonrisa de oreja a oreja solo se deja llevar.

Esc 22. Sala departamento. Int. /Noche.

Alicia está mirando su novela

(En la T.V)

Andrés Sebastián confiesa frente a frente con María Ángela que todo el tiempo que estuvo tras de ella fue por su dinero. Anuncios comerciales.

En ese momento la mirada de Alicia se disipa alrededor de la sala, mira su estante y ve el florero donde guarda su dinero en una repisa distinta a la usual. Se levanta rápidamente y revisa el interior. Solo están 3 de los 4 que debían estar. El florero cae al piso y la cerámica se esparce por el lugar.

Alicia

Sebastián ven en este instante.

Esc 23. Techos de la fiesta. Ext/Noche

(Basta ya de mentiras de Los Dukes a todo volumen el coro de la canción)



José está sobre el techo y las chicas emocionadas le piden que las ayuden a subir. Él toma a Chica2 de las manos, José inevitablemente mira los senos de la chica2, intenta disimular para seguir observando. Chica1 se da cuenta y se ríe, José sonrojado solo mira para otro lado.

Esc 24. Techos de la fiesta. Ext/Noche

Una vez arriba las dos chicas bailan y toman con José, escuchando la música *Basta ya de mentiras de Los Dukes (la parte del segundo verso)*. José apoya su espalda en la pared mira sus zapatos, su pantalón, un trago en la mano, sus nuevas amigas toman mientras bailan. Ellas se acercan a José, y se toman fotos dándole besos en la mejilla. José mira su trago en la mano, mira las chicas bailando las luces de la ciudad y todos toman un trago.

Esc 25. Techos de la fiesta. Ext/Noche

Suena la canción *Basta ya de mentiras de los Dukes* la parte del coro pero la parte de tensión calla el sonido)

Los tres recostados miran el cielo, José observa el perfil de Chica1. chica1 acerca su cabeza a José y tomando su mano la lleva hasta su pierna. José intenta soltarse con suavidad pero ya es muy tarde, está tocándole la pierna, finalmente la deja ahí. La chica1 se acerca cada vez más a José mientras él está paralizado ante la situación cuando su boca está casi junto a la de José una vecina de un edificio del frente sale por la ventana.

Vecina

Van a romper el techo, guambas de mierda...

José rápidamente retira la mano de la pierna de la chica1, la chica1 solo mira a la señora de pies a cabeza, la chica2 saluda a la señora alzando su copa en señal de salud.

**Esc 26. Salida de la fiesta. Ext/Noche.**

Gente fuera de la fiesta conversando. José alejándose del lugar se despide de sus amigas, mirando por última vez a la chica que camina de espaldas hacia la fiesta. José agarra valor y decide regresar y seguir a la chica. Casi cerca de ella José estira su mano y toma la mano de la chica deteniéndola. La chica vira su rostro para ver quien la detiene y José le da un beso en la boca la chica uno anota el número de ella en el celular de José, José camina y sube a un taxi.

Esc 27. Edificio. Ext/Noche.

Una estatuilla de la justicia rota en el piso, el policía Pablo está hurgando una maleta en busca de algo, hay libros y ropa regada. En el fondo podemos ver las siluetas de 3 personas. La primera es Sebastián casi sin moverse mientras que la segunda es Alicia tratando de explicar algo a la tercera persona que es el policía Harry, quien diferenciada por un gorro solo toma nota de lo que dice Alicia. Tras ellos luces intermitentes de color rojo y azul.

Esc 28. Edificio. Ext. /noche

José baja de un taxi y las luces rojas y azules iluminan su rostro mientras el taxi se aleja rápidamente. José con la mirada fija al frente observa acercarse a dos policías a él, intenta reaccionar pero no puede. Los policías se aproximan rápido mientras se agita la respiración de José. Los policías están frente a José. Cuando se separan para detenerlo vemos a una señora aproximándose a él. Cuando está casi frente a José divisamos que es Alicia quien se aproxima y de una cachetada mueve la cara de José.

Alicia

¡Ladrón! ya has tenido todo listo para irte a festejar.



Alicia

(Dirigiéndose a los policías)

Y ustedes deben hacerse respetar.

Llévense a este largo de mierda.

José con la cabeza baja por el golpe y los gritos, levanta su mirada y se encuentra con su maleta desecha, alado de ella Sebastián y una vecina.

Esc 29. Cuarto de detención. Int/Noche.

José está sentado solo en un rincón de una celda pequeña muy descuidada, frente a el están el músico 1 y el musico2 cantando el coro de la canción *Basta ya de mentiras* de *Los Dukes*, un tipo se esconde en la sombra. La puerta de la celda se abre y un grupo de jóvenes de buena presencia ingresa a la celda. José mira abrirse la celda por un momento, mientras su mirada se pierde en los barrotes.

Voces de padres (off)

Quien carajos se creen para
encerrar a los jóvenes

Policía 2 se acerca a la celda.

Policía Pablo

(Al ver el grupo de jóvenes)

Que salgan los niños
que les vinieron a ver sus papás

José mira al grupo de jóvenes salir mientras uno de ellos se acerca al policía Pablo y le dice.

Jóven2

¡Si vez! De ganas arrestas



a gente como nosotros, chapa cabrón.

El policía le mira fijamente y contiene sus impulsos.

Esc 30. Prisión. Int/noche

El policía pablo se acerca a la celda y salen los músicos dejando solo a este tipo que se esconde tras las sombras. José mira al policía alejarse y el tipo sale de las sombras. Se para frente a José y saca un cuchillo.

Shoro

¿Qué pasa paisano?

¿no me vas a colaborar la leva para este frio?

José asustado mira hacia la salida de la celda esperando regrese el policía. Mientras el Shoro le quita la leva. Se la pone y guarda su cuchillo, el policía regresa abre la celda y dice.

Policía pablo

Oye ropa vieja

Ya te vinieron a sacar

El Shoro sonrío y mientras camina a la salida se despide de José.

Shoro

Nos vemos primo

José se levanta y le dice al policía.

José

Hey ese ladrón se llevó mi leva

Policía Pablo

Pero véanle quien es el ladrón aquí,



A ver ropa sucia sal rápido

José mira al piso y se regresa al rincón, se sienta. Mira como ropa sucia es liberado. Solo en la celda fregándose el pelo mientras piensa. Se friega los ojos y se detiene con un suspiro, recuerda las palabras de este joven que acababa de salir.

Joven (off)

¡Si vez! De ganas arrestas
a gente como nosotros, chapa cabrón.

Esc 31. Interrogatorio Int. Noche

Una luz que entra por una ventana ilumina a un señor de traje que está sentado en la mitad de los policías. José sentado enfrente de ellos mira al señor y a los policías. El señor se acomoda en la silla, abre una carpeta. Saca sus lentes y se acerca un poco a la mesa para leer. El policía² mira a Policía¹ y este no quita la mirada de José. José se encuentra con la mirada del policía¹ e intenta buscar otro lugar a donde mirar.

Señor

¿Bueno José que pasó en el departamento 507?

El señor aleja los papeles y mira a José, los policías de igual manera acomodan su postura para escuchar a José.

José

Buen bueno buenos días señor juez y señores policías

Este yo

Mientras respira un poco agitado un poco erguido con las manos sobre sus piernas.



Los policías observan a José y enseguida miran al juez. El juez con las manos calma la situación.

Juez

José tranquilo relájate y empecemos de nuevo

José respirando rápido, suelta el aire poco a poco y regresa a un ritmo normal de respiración.

José

Mire señor juez

Ayer fue mi último día de trabajo y solo quería salir divertirme y yo yo no hice nada

Mientras vuelve a agitarse quedándose callado.

Sin decir nada el policía² lo mira de cabeza a los pies, su mirada cada vez es más desafiante. El juez extiende un vaso de agua a José. José respira y mira a su alrededor, cierra los ojos y trata de silenciarlo todo. Recuerda ese momento en que el impulso le hizo besar a esa chica. Suelta el aire y abre los ojos.

José

Mire señor juez, yo fui a ese apartamento donde estaba la señorita Alicia y su hermano.

Lo único que hice fue arreglar el lavabo, darle indicaciones al joven sobre el uso y el mismo me llevo a la puerta.

Extrañado, el juez mira la carpeta de detalles del caso y le echa un vistazo. Se acerca al oído del policia¹ y le pregunta algo, él niega con la cabeza. Después se acerca al policia² y este afirma con la cabeza. El juez por un momento se queda en blanco.

Juez

¿José puedes repetirme quién estaba en el apartamento?

José manteniendo la calma.

José



Estaba la señorita Alicia, su hermano y yo
después salió la señorita Alicia y después me fui yo. El único que se quedó fue el
hermano de la señorita, el mismo me acompañó a la puerta.

Esc 32. Cuarto Sebastián. Int / día

Sebastián sentado en la cama con la cabeza abajo sosteniendo la cámara de video. Tras él un montón de video juegos, una consola nueva y un sobre blanco con un poco de dinero. Alicia conversa con el policía Harry de los policías en privado mientras el otro solo observa la situación. Al terminar la conversación el policía Harry regresa con la cabeza y señala la puerta al policía Pablo. Sebastián mira a los policías salir mientras Alicia recoge el sobre de la cama y sale de la habitación.

Alicia

(Off)

Bueno aquí no hay nada más que ver

Sebastián sentado en su cama oprime un botón de la cámara y la escena de donde escondió el dinero su hermana se reproduce, al terminarla la retrocede y la reproduce otra vez.

Esc 33. Ciudad. Ext/día

José con una maleta en la mano camina cada vez alejándose más del edificio, un joven con una maleta en la mano camina en dirección a José que intenta mirar para otro lado.

Joven de la maleta

Disculpe señor sabe dónde queda el edificio la paz

José mira atrás y sonrío.

José

Sigue no más por esta calle vas bien



José camina sin mirar atrás alejándose de este joven y de la ciudad. Los músicos Teti y Chebo camina en la misma de dirección de José tocando la canción *Basta ya de mentiras* de *Los Dukes*.

FIN