



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Dirección General de Estudios de Posgrado
Facultad de Letras y Ciencias Humanas
Unidad de Posgrado

**Historias paralelas como estructura narrativa no lineal
en el guión cinematográfico *Indoquia***

TESIS

Para optar el Grado Académico de Magíster en Escritura Creativa

AUTOR

Diego Alonso SARMIENTO HERENCIA

ASESOR

Dr. Jorge Antonio VALENZUELA GARCÉS

Lima, Perú

2020



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Sarmiento, D. (2020). *Historias paralelas como estructura narrativa no lineal en el guión cinematográfico Indoquia*. Tesis para optar el título de Escritura Creativa. Unidad de Posgrado, Facultad de Letras y Ciencias Humanas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

HOJA DE METADATOS COMPLEMENTARIOS

Código Orcid del autor: N/A

Código Orcid del asesor: <https://orcid.org/0000-0001-8886-699X>

DNI del autor: 41134409

Grupo de investigación: N/A

Institución que financia parcial o totalmente la investigación: N/A

Ubicación geográfica donde se desarrolló la investigación (Debe incluir localidades y coordenadas geográficas): Lima, Miraflores: 12° 7' 18.66" S, 77° 1' 11.6688" W

Año o rango de años que la investigación abarcó: 2017-2018



UNIDAD DE POSGRADO
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE
GRADO ACADÉMICO DE MAGISTER

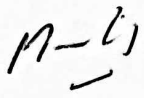
A los doce días del mes de febrero de dos mil veinte, siendo las 11.00 horas, en el local de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas, se reunió el Jurado de Grado integrado por los profesores: Dr. Marco Martos Carrera (Presidente-Informe), Dr. Jorge Valenzuela Garcés (Asesor), Mg. Guissela Gonzales Fernández (Informe) y Dr. Richard Leonardo Loayza (Miembro) para calificar la sustentación de la tesis titulada **HISTORIAS PARALELAS COMO ESTRUCTURA NARRATIVA NO LINEAL EN EL GUIÓN CINEMATOGRAFICO INDOQUIA**; presentada por el señor **Diego Alonso Sarmiento Herencia** Bachiller en Comunicación Social, para optar el Grado de Magister en Escritura Creativa.


Hecha la exposición y absueltas las preguntas formuladas por el Jurado, éste acordó la siguiente calificación de acuerdo a lo establecido por el Reglamento General de Estudios de Posgrado.

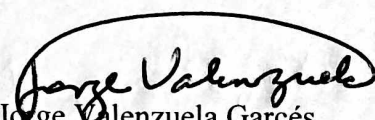
Muy bueno (17)

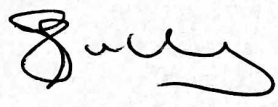
Habiendo sido aprobada la sustentación de la tesis, el Jurado recomendó que la Facultad proponga que se le otorgue el grado académico de Magister en Escritura Creativa al bachiller **Diego Alonso Sarmiento Herencia**.

El acto académico de sustentación concluyó a las 12.05 horas.


Dr. Marco Martos Carrera
Presidente-Informe
Profesor Principal T.C.


Mg. Guissela Gonzales Fernández
Informe
Profesora Asociada T.C.


Dr. Jorge Valenzuela Garcés
Asesor
Profesor Principal T.C.


Dr. Richard Leonardo Loayza
Miembro
Profesor Asociado T.C.

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	4
 CAPÍTULO I DE DICKENS A GRIFFITH Y DE GRIFFITH A LA LITERATURA... Y LUEGO AL CINE.	
1.1 La literatura en los inicios del cine	8
1.2 De Griffith a Eisenstein: Mundos opuestos, un mismo fin.....	12
 CAPÍTULO II MONTAJE, LAS TRAMAS PARALELAS Y LA IRONÍA DRAMÁTICA	
2.1 El montaje	17
2.2 Las tramas paralelas.....	20
2.3 La ironía.....	25
2.3.1 La ironía dramática.....	26
 CAPÍTULO III <i>CROSS CUTTING</i> COMO BASE DE LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN DEL LARGOMETRAJE INDOQUIA.	
3.1 Indoquia: una sinopsis aumentada y comentada.....	28
3.1.1 Indoquia en tres actos: Primer Acto	29
3.1.2 Indoquia en tres actos: Segundo Acto	32
3.1.3 Indoquia en tres actos: Tercer Acto	35
3.2 Análisis estructural de la historia.....	37
3.3 Alimentación de dos vías: cómo afecta una línea narrativa a la otra.....	40
3.4 La ironía dramática y sus formas en Indoquia.....	42
3.5 Trama versus historia: la historia que realmente se quiere contar	44
 CAPÍTULO IV UNA APROXIMACIÓN FINAL	
4.1 <i>Autoadaptar</i> o morir	48
CONCLUSIONES	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
 ANEXO 1	
Indoquia - Guión cinematográfico	57

RESUMEN

La creación personal es un fenómeno con muchas aristas y, por ello, muy difícil de explicar. Los procesos involucrados en ella, los distintos elementos que juegan papeles importantes en el desarrollo de historias, imágenes y sonidos son tantos y tan variados que pretender explicarlos o definirlos sería una tarea imposible. Los hay tantos como personas en la tierra. Sin embargo, al analizar la obra de un individuo, se obtienen luces sobre su manera de fabricar, su artesanía, y así logramos encontrar un lugar común y la posible teorización de un proceso. Esta investigación apunta a descubrir los procesos detrás de la creación del guión de largometraje *Indoquia* de Diego Sarmiento Herencia, desde la estructura, en este caso, el uso de historias paralelas —técnica y práctica narrativa heredadas de la literatura— como herramienta imprescindible para el desarrollo de la trama.

INTRODUCCIÓN

El cine para mí es todo. Lo respiro, lo como, lo saboreo, lo veo, lo escucho, lo deseo, lo admiro, le temo, etc. Creo que muy pocas veces algo que no termino de entender —y que nunca terminaré de entender— me ha apasionado tanto. Pero, ¿por qué? Porque me ha marcado de muchas maneras. Casi nunca he sentido tanto ímpetu como el que siento al vivir detrás de la cámara. Nunca siento tanto control como el que siento en la isla de edición. En los años que me psicoalicé, buscando respuestas para todas las preguntas que en realidad no necesitaba responder, y tratando de explicarme por qué no me sentía el protagonista de mi propia vida, descubrí algo más. Soy un obsesivo del control. No soporto no tenerlo. El cine es el campo perfecto para ello. Tener la oportunidad de decidir cuándo y cómo pasan las cosas, ser un pequeño dios para el universo creado. Es increíble. Sólo algo se le compara: la magia que siento al escribir. La posibilidad de dejar volar mi imaginación y tener control absoluto sobre una realidad que va evolucionando ante mis ojos. Fabricar historias.

Mi entendimiento de la historia parte de la estructura. Toda gran historia está construida sobre una gran estructura. Yendo aún más lejos, si nos fijamos bien, notaremos que todos los relatos, poemas, películas y series que gozan de cierto reconocimiento tienen en común que sus estructuras son sumamente sólidas. La estructura es cimiento, esqueleto, más allá del tema o los personajes. Es decir, sin una extraordinaria base estructural, no hay historia que se sostenga. Ahora, las estructuras más alucinantes son aquellas en las que todo parece fluir libremente, sin “configuración”, porque cuando se estiran las posibilidades, cuando nos damos la oportunidad de jugar con nuevas ideas y formas, las historias adquieren un potencia adicional que las dispara como proyectiles hacia nuevas alturas.

La estructura en el cine, como decía Alexander McKendrick —“Los guiones son ESTRUCTURA, ESTRUCTURA, ESTRUCTURA.”¹ (2004, p. 43)— es todo. Muchas

¹ Traducción hecha por el autor. Texto original: “Screenplays are STRUCTURE, STRUCTURE, STRUCTURE.”

veces, incluso, existe antes que la trama, como un esqueleto sobre el cual se inscriben elementos que conforman la historia. ¿Por qué es tan importante para el cine? Desde un punto de vista práctico, nos permite organizar una historia con particular economía. Desde un punto de vista comercial, nos permite mantener a los espectadores atentos a la película. Es por eso que el estudio de la estructura es importante para los cineastas y guionistas. Testimonio de esto son los innumerables libros de escritura de guión cinematográfico como *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* de Robert McKee², *On Filmmaking* de Mackendrick o *The Hero with a Thousand Faces* de Joseph Campbell³ —de donde se desprende la estructura del viaje del héroe—, entre otros, que dedican gran parte de su contenido en explicar el trabajo de estructuración en la historia.

Pero no todo es estructura. Las diferencias entre estructura, trama e historia son claves para entender la profundidad de una película. Ahí radica su poder de conectar con el público a través del tiempo. Tomemos por ejemplo *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) escrita por Melissa Mathison y dirigida por Steven Spielberg. A simple vista parece ser una película que trata de un extraterrestre: Luego de que un amigable extraterrestre termina atrapado en la tierra, es descubierto por un niño llamado Elliott. Él lo lleva a su casa en los suburbios donde lo presenta a sus hermanos. Todos deciden mantenerlo en secreto hasta que el extraterrestre, al que han llamado E.T., se enferma, lo que fuerza la intervención del gobierno. Esto pone en aprietos a E.T. y a Elliott quien finalmente lo ayuda a escapar y regresar a casa. La verdad es bastante distinta. Esa es la trama, mas no la historia central de la película. E.T es una historia que busca una respuesta a la pregunta ¿Cómo llenar el corazón vacío de un niño que perdió a su padre? Elliott no

² *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* de McKee fue uno de los primeros libros que alguna vez leí sobre estructura de guión. Aparece en el sílabo de cuanto curso de cine existe a nivel mundial. McKee dicta conferencias constantemente sobre este libro y trabaja como consultor en estructura e historia para películas.

³ En este modelo estructural, el héroe arranca la aventura en un llamado mundo ordinario. Pronto recibe el llamado a penetrar en lo desconocido. Aunque en un inicio duda, algún acontecimiento lo convence y acepta la llamada. En la aventura debe enfrentarse a diversas tareas y pruebas, ya sea solo o con ayuda de otros personajes. Si sobrevive, obtiene un don. Después debe decidir si regresa o no al mundo ordinario con el don que ha ganado. Si decide volver, debe enfrentar retos en su viaje de retorno. Si tiene éxito, el don se puede usar para mejorar su mundo. Ejemplos claros de esta estructura se ven en el mito de Prometeo, la historia de Moisés o Gautama Buda.

sólo consigue eso, sino que redime a la figura paterna perdida demostrando que por amor uno persiste y se entrega a sus seres queridos.

La historia prima sobre la trama y colabora en la construcción de relatos universales que trascienden al tiempo. Hasta el día de hoy, la gente disfruta de E.T. muchas veces sin saber realmente de qué trata. Pero lo sienten.

Escribir sobre mi poética es un acto tanto del más profundo egoísmo como de gran generosidad. Pero antes de seguir quiero afirmar que no me considero ni un escritor ni un cineasta consagrado. Todo lo contrario, nada me asusta más que la consagración. La inconformidad me define. Soy un eterno investigador y estudiante del arte creativo, de la génesis de las ideas. Creo que ellas están en todo y en todos. Sólo debemos aprender a buscar.

Mi investigación funciona como un viaje a través del pasado, de mis referentes y antepasados cinematográficos y narrativos. Un viaje que atraviesa a toda velocidad el presente, mi obra actual y mi momento creativo, tomando impulso para proyectar un futuro, a partir del conocimiento y la consciencia de mi poética. Así, en el primer capítulo, analizo la historia del cine desde su lenguaje y convenciones, buscando encontrar las claves para explicar la génesis de mi obra y enmarcarla en su tradición. Un verdadero viaje a través del tiempo, tema habitual de la ciencia ficción y la fantasía — géneros con los que me identifiqué de manera muy cercana.

En el segundo capítulo, abordo el montaje como fenómeno cinematográfico de gran importancia para entender el trabajo estructural en mi obra. En el marco del montaje presento las distintas maneras de utilizar tramas paralelas e introduzco el concepto de la ironía dramática.

Mediante el contraste entre cine y narrativa, busco establecer una relación/puente de dos vías en la que se evidenciará la retroalimentación entre ambas artes y mi manera de contar historias. Así, en el tercer capítulo, entro en detalle en el análisis de la estructura de mi guión de largometraje *Indoquia* buscando su columna vertebral: Cómo

está estructurada la historia. De dónde nace y a qué responde su estructura narrativa no lineal o disruptiva y cómo ayuda a contar una historia mucho más profunda desde la forma.

Finalmente, en el último capítulo, busco establecer una especie de técnica o método personal para la construcción de relatos audiovisuales, no como un aporte a las siguientes generaciones, sino como una manera de afianzar mi técnica para mi obra futura.

Con todo ello construyo y doy respuesta a mi hipótesis: La estructura por medio de tramas paralelas en el guión del largometraje *Indoquia* permite desarrollar la ironía dramática en varios puntos; en el espectador, en el protagonista y en los sujetos mismos de la historia, lo pobladores del mundo de fantasía del protagonista. En ese camino pretendo demostrar también que la realidad y la fantasía están bastante más conectadas de lo que parece.

CAPÍTULO I

DE DICKENS A GRIFFITH Y DE GRIFFITH A LA LITERATURA... Y LUEGO AL CINE

Para poder ubicarnos en un lugar común en el que mis textos —mi poética— puedan ser discutidos, debo hacer un breve, pero importante —y quizá hasta entretenido —, viaje a través de la historia. Como bien lo expresa Karl Marx en el *Dieciocho del Brumario* de Luis Bonaparte:

“Los hombres hacen su propia historia, pero no la hacen a su libre arbitrio, bajo circunstancias elegidas por ellos mismos, sino bajo aquellas circunstancias con que se encuentran directamente, que existen y les han sido legadas por el pasado.” (1981, p.404)

1.1 La literatura en los inicios del cine

Yo no creo en las casualidades. Cuando empecé esta investigación, hace un par de años —2017—, se cumplían 100 años de la Revolución Bolchevique —y de todo lo que vino con ella—. Además de disponer el reparto de la gran propiedad territorial, el usufructo de la tierra por parte de los campesinos y el fin a la intervención Rusa en la primera guerra mundial, una de sus consecuencias más importantes fue el éxodo de cineastas que ésta produjo. Pero... ¿Qué tiene que ver todo esto?

La necesidad de difusión de las ideas de los bolcheviques era grande. Era imprescindible construir los cimientos sobre los que descansaría la construcción ideológica por venir. Para lograrlo, recurrieron al cine como herramienta de propaganda. Pero a falta de cineastas, debían formarlos. Entonces se funda el Instituto Pansoviético de Cinematografía Moscú en 1919. El Instituto Pansoviético de Cinematografía Moscú fue la primera institución en el mundo dedicada al estudio del cine y al aprendizaje de las técnicas cinematográficas (Hess, 2014b).

Otra consecuencia de la revolución fue que se quebraron muchos lazos comerciales con distintos países —bloqueo económico propiciado por los franceses y los británicos que inicia con el desembarco de sus tropas en las costas rusas del norte con el pretexto de garantizar la continuidad de la guerra contra Alemania—, resultando en una gran escasez de celuloide en Rusia. Debido a la escasez de soporte filmico, éste debía ser destinado exclusivamente a la producción de películas y no a las prácticas educativas en el Instituto. Es entonces que, guiados por el gran maestro Lev Kuleshov, muchos jóvenes del instituto emprendieron un camino pionero: el de la experimentación y teorización, sobre todo de los efectos del montaje en el entendimiento de la historia.

Antes de proseguir con el relato, me veo obligado a retroceder en el tiempo unos años y a cambiar de locación. En la primera década del Siglo XX y al otro lado del mundo, en los Estados Unidos de Norteamérica, un joven y empeñoso dramaturgo, empezaba su carrera como actor en la importante compañía cinematográfica Edison Studios. Su nombre era D.W. Griffith y, obviamente, no había sido esa su intención. Edwin Porter, productor y director en la compañía, tras rechazar un guión presentado por Griffith debido a su excesiva complejidad, le ofrece un rol en su película *Rescued from an Eagle's Nest*. Ya en el mundo del cine Griffith se empieza a interesar más y más en empezar una carrera en ello. Pronto empezó a trabajar como actor para la American Mutoscope and Biograph Company y, su destino se presentó ante él (Hess, 2014a). La compañía, repentinamente, tuvo la necesidad de contratar a un director nuevo, y la responsabilidad cayó sobre el joven Griffith. Como director en Biograph —como era conocida comúnmente la compañía— Griffith dirigió cientos de películas (Simkin, 2014). En ellas —en colaboración con su director de fotografía, G.W. Bitzer— exploró y descubrió e inventó distintas técnicas narrativas audiovisuales, como el *flash-back*, las tomas con iris, el enmascarado de sectores en la exposición y el *cross-cutting* (Steinle, 2006). De esta etapa podemos rescatar joyas como *The lonely Villa* (1909) o *Enoch Arden* (1911). En ambos cortometrajes, Griffith explora una técnica que pronto se volvería su sello y la base de lo que más adelante será el estándar de la narrativa audiovisual moderna: el *cross-cutting*, técnica mediante la cual se cuenta más de una historia en paralelo, intercalándolas entre sí.

En *Enoch Arden*, Griffith relata la historia de un náufrago que luego de diez largos años regresa a casa para encontrar a su esposa quién, creyéndolo muerto, reconstruyó su vida y está felizmente casada. La historia en la película se cuenta saltando de escena a escena entre la vida de Enoch en la isla desierta y la de su esposa, Annie Lee, esperándolo en casa. Así se construye la estructura del relato, con dos historias que suceden en paralelo haciéndolo más dinámico y elevando el drama gracias a la simultaneidad y la comparación. Sin embargo este novedoso tratamiento no era tan novedoso. En la literatura las historias se venían contando así. Y no me refiero al hecho de que la película está basada en el poema narrativo del mismo nombre escrito en 1864 por Alfred Tennyson. Griffith optó por hacer uso de la estructura de historias paralelas porque conocía bien sus ventajas narrativas. Habiendo querido ser escritor a inicios del siglo XX, uno de sus principales referentes fue Charles Dickens, quien hacía uso de dicha herramienta de manera formidable. Hoy, viendo hacia atrás en la historia del cine, es fácil reconocer el uso de estructuras de historias paralelas. Ese que en un texto escrito sería algo así: “Mientras tanto, al otro lado de la ciudad...”.

“¿Cómo vamos a poder contar una historia de esa manera? La gente no lo va a entender.

Bueno —dijo el señor Griffith— ¿Acaso Dickens no lo hace así?

Si, pero eso es Dickens; es una novela; es diferente.

No tanto, esto es historia con imágenes; no es tan diferente”⁴

(Eisenstein, 1977, pp. 200-201).

La narrativa disruptiva o narrativa no lineal es una técnica en la que los eventos son representados fuera de orden cronológico —no siguen el patrón predeterminado de estructura temporal en la que los eventos son expuestos tradicionalmente— o aparecen como tramas paralelas —inmersiones en sueños o la narración de otra historia dentro de la historia principal—. Habitualmente, dicha técnica trae consigo un elemento importante en el desarrollo de suspenso en la historia: la ironía dramática, aquella

⁴ Traducción hecha por el autor. Texto original:

“How can we tell a story jumping about like that? The people won't know what it's about.”

“Well,” said Mr. Griffith, “doesn't Dickens write that way?”

“Yes, but that's Dickens; that's novel writing; that's different.”

“Oh, not so much, these are picture stories; not so different.”

información, evidente para el espectador, pero desconocida por los protagonistas de la historia. (Gil Vrolijk, 2002).

Las contribuciones de la literatura al cine no terminan ahí. Griffith toma también de Dickens la idea de trabajar con primeros planos —antes el cine era muy parecido al teatro. La acción se observaba desde un punto prácticamente fijo que permitiera ver la escena completa. El cine en sus años más tiernos aún no contaba con un lenguaje avanzado.

Los primeros planos llegan para llamar la atención del espectador/lector hacia un objeto, sujeto o acción particular, gestos, reacciones... En Dickens encontramos, por ejemplo:

“La tetera empezó. No me repitan lo que la Sra. Peerybingle dijo. Yo sé la verdad. La Sra. Peerybingle puede jurar hasta el último de sus días que es incapaz de decir cuál de ellos empezó; pero yo digo que fue la tetera ¡Yo lo debería saber, espero! La tetera empezó, 5 minutos completos antes, según el pequeño reloj holandés de la esquina, que el grillo cantara”⁵.
(Dickens, 1845, p. 7)

A partir de ese momento, Griffith, y con él todos quienes hacían cine, tomaron todo cuanto pudieron de otras artes, en particular de la narrativa. Un importante ejemplo moderno, lo encontramos en la obra del director británico Christopher Nolan en películas como *The Dark Knight* (2008), *Interstellar* (2014) e *Inception* (2010) —en esta última, particularmente las secuencias entrelazadas representan múltiples y simultáneos niveles de consciencia. El camino también se da a la inversa más adelante. Las ideas que nacen a partir del estudio del montaje en Rusia, aportaron ampliamente a la literatura, ayudando a construir relatos con estructuras cada vez más complejas. Recordemos a John Dos Passos con *Manhattan Transfer*, donde describe momentos de la vida de una serie de personas a lo largo de varios años, en un principio de manera

⁵ Traducción hecha por el autor. Texto original: “*The kettle began it! Don't tell me what Mrs. Peerybingle said. I know better. Mrs. Peerybingle may leave it on record to the end of time that she couldn't say which of them began it; but, I say the kettle did. I ought to know, I hope! The kettle began it, full five minutes by the little waxy-faced Dutch clock in the corner, before the Cricket uttered a chirp*”.

inconexa, sin embargo, más adelante, la mayoría de las personas acaban relacionándose, de una forma u otra: matrimonios, divorcios, o simplemente por compartir el mismo espacio en un momento determinado. Ejemplo de esta técnica también aparece en su obra principal, la *U.S.A. Trilogy* —*The 42nd Parallel, 1919* y *The Big Money*—. La alimentación a dos vías entre la narrativa y el cine es interminable.

1.2 De Griffith a Eisenstein: Mundos opuestos, un mismo fin.

Volviendo a Griffith, unos años después de sus experimentos narrativos, más ambicioso y ya de manera independiente, realizó su grandioso y exitoso largometraje, *The Birth of a Nation* (1915) y luego, la épica pero incomprendida *Intolerance* (1916), ambas marcando su más grande éxito y su más terrible fracaso respectivamente.

“La película que resultó fue un experimento titánico. Si funcionó o no ha sido debatido por 90 años. El mismísimo Sergei Eisenstein, ningún neófito en el tema, sintió que al tejido de las cuatro historias le faltó algo que las unifique, lo que le hubiera dado mucho más poder.

El mismo Griffith al parecer notó los problemas de la película pues filmó nuevos segmentos y lanzó dos segmentos independientemente, *The Mother and the Law* y *The Fall of Babylon* en 1919. Si *Intolerance* es un fracaso artístico, es el más grande y ambicioso fracaso de la historia del cine.”⁶ (Steinle, 2006).

Con esa información, crucemos nuevamente el atlántico hacia tierras bolcheviques y adelantémonos unos años, justo después de la revolución del 1917. La grandiosa —pero para nada exitosa— *Intolerance*, había llegado a Rusia e impactó profundamente a Lenin. Por este motivo, copias de la película inundaron las salas de cine. Habían tantas, de hecho, que la película se convirtió en el objeto principal de estudio del Taller Kuleshov (Hess, 2014b).

⁶ Traducción hecha por el autor. Texto original: “The resulting film emerged as a titanic experiment. Whether it worked or not has been debated for 90 years. No less an expert than Sergei Eisenstein felt that the interweaving of four stories lacked a unifying image, and underlying theory of film mechanics, that would have given it more power.

Griffith himself seems to have realised that the film did not meld convincingly when he shot new footage and released two segments of the film independently as *The Mother and the Law* and *The Fall of Babylon* in 1919. If *Intolerance* is an artistic failure, it is the grandest, most ambitious failure in film history.”.

Cabe destacar a un participante en particular de dicho taller, un joven futuro cineasta llamado Sergei Eisenstein. Eisenstein aprovechó ampliamente las sesiones de experimentación y cuando fue su turno detrás de la cámara, demostró todo lo aprendido; joyas cinematográficas como *Octubre* o el *Acorazado Potemkin* son muestra de ello.

Pero, ¿por qué un recuento histórico de la evolución del cine? No, no es simple placer de un apasionado por el arte cinematográfico. Sucede que para empezar a hablar de mi poética personal, es necesario poner sobre la mesa mi herencia. La reciente lectura de ensayos, ponencias, cartas, manifiestos y discursos de distintos autores, me arrolló. Algo sucedió y casi sin quererlo empecé a investigar y a leer con mayor avidez. Con esa nueva actitud llegaron también muchas preguntas. De pronto moría por tener respuestas; por entender de dónde viene lo que escribo, a qué responde.

Para responder tantas preguntas, debo primero entrar en territorio de lo social. Vivimos en la que podría ser llamada la era de la supremacía visual. Cuando revisamos el texto de Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, nos encontramos con la siguiente frase "Todo lo que antes era vivido directamente se ha alejado en una representación" (1967, p.8). Algo parecido es mencionado en el texto de José Luis Brea. *El Tercer Umbral* discute la llegada de un tercer estadio, el de un Capitalismo Cultural, un mundo donde se negocia con identidades a través de micro políticas, donde la representación es performativa visual (2008, p.85). Es un mundo distinto al que tuvieron enfrente mis antecesores definitivamente. Mis héroes cinematográficos, dependiendo del ángulo desde el que lo miremos, me llevan o una gran ventaja o, quién sabe, todo lo contrario. Soy relativamente joven aún, por ello mi infancia transcurrió —a pesar de los esfuerzo de mis padres por darme una educación más tradicional alejada del televisor— con una pantalla siempre presente. Ya sea porque el trabajo de mi padre tenía que ver directamente con la televisión —específicamente con la publicidad— o por las decenas de películas que teníamos en la colección de cintas de Betamax que había en casa. Afortunadamente, dicha selección de contenidos —las películas— fue de una curaduría exquisita: cine clásico, grandes musicales de la era de oro de Hollywood y los mejores

dibujos animados de Disney. No conocí la televisión abierta hasta bastante más adelante. Eso debo agradecerérselo a mis padres.

Pertenezco a una generación de cineastas peruanos que estudió cine — formalmente—. Como tal, y para poder continuar esta investigación, es imprescindible ubicarme en el marco teórico e histórico de mi tradición, de mis antepasados filmicos. Buscando ese linaje, me encontré con un diálogo que cito a continuación:

“Les voy a decir el problema con el poder científico que están usando aquí: no requirieron de ninguna disciplina para obtenerlo. Leyeron lo que otros habían hecho y dieron el siguiente paso. No obtuvieron el conocimiento ustedes mismos así que no se hacen responsables por él. Se pararon sobre los hombros de genios para lograr algo tan rápido como fuere posible y antes de siquiera saber lo que tenían lo patentaron y lo empaquetaron y lo pegaron en una lonchera de plástico y ahora lo están vendiendo, quieren venderlo”⁷ (Spielberg, 1993)

Las palabras del Dr. Ian Malcolm (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993), científico ficticio de una de mis películas más queridas y su tono de cuento cautelar siempre me llamaron la atención. Sin embargo la connotación negativa de *pararse en los hombros de genios* no es necesariamente la norma. En el texto de T.S. Eliot, se discute el uso estructural de la *Odisea*, la epopeya de Homero, como base para la construcción de una forma nueva en el *Ulises* de James Joyce:

“Es aquí que el uso paralelo de la Odisea por Joyce es de gran importancia. Tiene la importancia de un descubrimiento científico. Nadie antes había construido una novela sobre tales cimientos: nunca antes había sido necesario.
[...]

⁷ Diálogo del Dr. Ian Malcom en *Jurassic Park*. Traducción hecha por el autor. Texto original: “I’ll tell you the problem with the scientific power that you’re using here: it didn’t require any discipline to attain it. You read what others had done and you took the next step. You didn’t earn the knowledge for yourselves, so you don’t take any responsibility for it. You stood on the shoulders of geniuses to accomplish something as fast as you could and before you even knew what you had you patented it and packaged it and slapped it on a plastic lunchbox, and now you’re selling it, you want to sell it”.

Al usar el mito, al manipular el continuo paralelo entre contemporaneidad y antigüedad, el señor Joyce está utilizando un método que otros deben usar después de él”⁸ (Eliot, 1923)

Como nos dice Borges, en su maravilloso texto “Kafka y sus precursores” publicado en *Otras inquisiciones* (Borges, 1952): “...cada escritor crea a sus precursores”

Volvamos por un momento a Joyce. Hablar de Joyce es también, de cierta manera, hablar del cine. Y no nos referimos a su breve paso por el Volta —cine que ayudó a fundar y manejó en Dublín— ni a las innumerables referencias que hacen a él en distintas películas como *Sunset Blvd* (Wilder, 1950), *Lolita* (Kubrick, 1997), *Slacker* (Linklater, 1991), *Husband and Wives* (Allen, 1992), *Annie Hall* (Allen, 1977) o *Hugo* (Scorsese, 2011). Para entender la conexión debemos hablar del Modernismo —vanguardia para nosotros, en Latinoamérica. Desde sus inicios estuvo fuertemente influenciado por el cine, un arte que en esos momentos aún estaba en su etapa formativa. El desarrollo de sociedades industriales modernas y el rápido crecimiento de las ciudades —así como, posteriormente, las reacciones a la Primera Guerra Mundial— están entre los factores que le dieron forma al modernismo; un movimiento de ruptura que rechaza tanto a la ilustración como a las creencias religiosas. (Lewis, 2000 p.38-39)

En el *Ulises* —y esto merecería una investigación aparte— específicamente en el episodio quince, conocido como “Circe”, detrás de lo que aparenta ser una obra de teatro, postulo que, en realidad, existe un guión de cine. La transformación de los personajes, el elemento alucinógeno mágico de esas transformaciones, los objetos inanimados que de pronto viven y hablan. Son momentos dignos de aparecer en las más fantásticas películas animadas de Disney o en las películas del gran Georges Méliès. Lo relatado en *Circe* sería casi imposible de interpretar en un teatro, sin embargo en una película... el universo que construye Joyce para este episodio es deliciosamente rico en

⁸ Traducción hecha por el autor. Texto original: “It is here that Mr. Joyce’s parallel use of the *Odyssey* has a great importance. It has the importance of a scientific discovery. No one else has built a novel upon such a foundation before: it has never before been necessary [...] In using the myth, in manipulating a continuous parallel between contemporaneity and antiquity, Mr. Joyce is pursuing a method which others must pursue after him”.

imágenes y fantasía; un tejido invisible de magia casi cinematográfica imposible de desestimar.

Volviendo al tema, considero que el estudio de la estructura no sólo es posible, sino necesario. El lenguaje moderno del cine necesita estar, hoy más que nunca, cerca a su tradición para poder quebrarla, hacerla florecer nuevamente. Es curioso que hablemos de florecer siendo el apellido de uno de los personajes principales del *Ulises*, Leopold Bloom —*to bloom* significa florecer en castellano—. Como dije al inicio del capítulo, yo no creo en las coincidencias.

Con esta nota, cierro esta primera parte citando un fragmento del cuento *Indoquia* —escrito también por mi y en el que está basado el guión del largometraje del mismo nombre analizado en ésta tesis— que es un homenaje a Dickens y a Griffith:

“El silbido de la tetera fue lo siguiente que oyó. Estaba en su cama y a su lado, expectantes, estaban Ignacio y su esposa. Era de noche, pero no sabía qué hora. Preocupado intentó incorporarse para ver su reloj, pero Ignacio lo detuvo delicadamente”.⁹

⁹ Fragmento del cuento *Indoquia* escrito por Diego Sarmiento Herencia en el año 2016 que luego fuera adaptado a guión de cine.

CAPÍTULO II: EL MONTAJE, LAS TRAMAS PARALELAS Y LA IRONÍA DRAMÁTICA

Con el fin de analizar mi obra, es imprescindible, definir algunos conceptos de suma importancia. El montaje, que es el pegamento; las tramas paralelas, el centro de esta investigación; y la ironía dramática, el producto narrativo de las dos anteriores.

Y para poder entenderlas de manera funcional al tema de la investigación, serán abordadas desde el cine y la literatura en paralelo, en un discurso que viene y va entre esos dos mundos distintos pero nada distantes. Empezaré por el montaje, esa herramienta cinematográfica que no es nada ajena a la literatura, como veremos a continuación.

2.1 El montaje

La palabra montaje y su uso en el cine viene del francés *montage* que no significa otra cosa que ensamblar, instalar. En el mundo cinematográfico, se refiere a la edición. En el cine soviético de los años 20, el montaje era visto como el método de yuxtaponer tomas unas sobre otras con el fin de generar nuevos significados que no existían antes de este proceso, con las tomas solas.

“[...] Habiendo ya grabado el material, habiéndolo filmado, podemos proyectarlo. [...] Antes de que sea posible mostrar las partes, es imprescindible editarlas, unir las unas a otras para que las inter relaciones demuestren la esencia del fenómeno que nos rodea.

[...] Así, el montaje, como todo el trabajo cinematográfico, está indisolublemente ligado a la visión del artista y a sus propósitos ideológicos”¹⁰ (Kuleshov, 1974, p.184)

¹⁰ Traducción hecha por el autor. Texto original: “[...] *Having recorded this material, having shot it, we can show it in the screen. [...] Before it is possible to show the different pieces photographed in reality, it is vital to edit them, to join them to each other so that the interrelationship demonstrates the essence on the phenomena around us. [...] Thus, film montage, as the entire work of filmmaking, is inextricably linked to the artist’s world-view and his ideological purpose*”

En la tradición clásica de Hollywood, una secuencia de montaje se refiere a un segmento corto de una película en el que se le presenta información al espectador de manera rápida y condensada.

Sin embargo lo más interesante —e importante— del proceso de montaje o edición es que es la única etapa de la creación cinematográfica que es propia del mundo del cine. Vsevolod Pudovkin, director, guionista y actor soviético —además de haber sido un importante teórico del montaje— remarcaba ese factor, dado que todos los demás aspectos de la manufactura de películas eran prestados de otras artes — fotografía, artes plásticas, literatura, música y grabación de sonido. Curioso es también que el famoso y exitoso director Stanley Kubrick era un apasionado de la edición y consideraba que todo lo que la precedía no era más que una manera de conseguir material para editar.

Sobre este aspecto, citamos al reputado escritor y director estadounidense Preston Sturges, responsable de la premiada *The Great McGinty* (1940):

“Hay una norma en hacer el corte natural, y es replicar lo que la audiencia en un teatro hace por sí sola. Mientras más se acerca a esta norma de interés natural, más invisible será el corte realizado por el cortador. Si la cámara corta de una persona a otra en el momento exacto en que ese espectador en el teatro hubiera volteado legítimamente su cabeza, uno no será consciente de ese corte. En cambio, si la cámara demora por un cuarto de segundo, habrá un sobresalto. Hay otro requerimiento: ambas tomas deben tener el mismo valor tonal aproximado. Si se corta de negro a blanco, es discordante. En todo momento la cámara debe ver el punto exacto que la audiencia vería. Encontrar ese lugar es absurdamente fácil: uno sólo debe recordar hacia dónde es que uno estaba mirando cuando la escena fue hecha”.¹¹ (1991, p.275)

¹¹ Traducción hecha por el autor. Texto original: “*There is a law of natural cutting and that this replicates what an audience in a legitimate theater does for itself. The more nearly the film cutter approaches this law of natural interest, the more invisible will be his cutting. If the camera moves from one person to another at the exact moment that one in the legitimate theatre would have turned his head, one will not be conscious of a cut. If the camera misses by a quarter of a second, one will get a jolt. There is one other requirement: the two shots must be approximately of the same tone value. If one cuts from black to white, it is jarring. At any given moment, the camera must point at the exact spot the audience wishes to look at. To find that spot is absurdly easy: one has only to remember where one was looking at the time the scene was made*”.

Por supuesto eso es una exagerada simplificación dado que el montaje es, en realidad, un fenómeno muchísimo más importante y complejo.

En el primer capítulo ya hemos mencionado a Lev Kuleshov. Para entrar al tema del montaje, es imprescindible volver a hablar de él. En la década de 1910, Kuleshov editó una pequeña película en la que un actor, el ídolo soviético Ivan Mosjoukine, se mostraba completamente inexpresivo mientras su imagen alternaba con distintas tomas —un plato de sopa, una niña en un ataúd y una mujer en un diván. Dicha película fue mostrada ante una audiencia y los resultados fueron increíbles. Ellos creyeron que la expresión en el rostro de Mosjoukine era diferente cada una de las veces que se mostraba, dependiendo de con qué pieza de película estuviera conectada. Con el plato de sopa, era un rostro de hambre; con la niña en el ataúd, duelo; finalmente con la mujer en el diván era deseo. Sin embargo el material filmico de Mosjoukine había sido siempre el mismo (Loza, 2012).

“Digamos que un actor está dando una interpretación para un momento lúgubre; usted filma su rostro demacrado. Ese rostro ha sido filmado en el Marco de un ‘contexto lúgubre’. Pero existen instancias en que aquel rostro filmado para una escena lúgubre, por sus composición, puede resultar adecuado para una escena alegre. Con la ayuda del montaje, dicho rostro puede ser editado en la escena, y sucede que una interpretación particular de un actor obtiene un significado completamente distinto gracias al montaje”.¹² (Kuleshov, 1974, p.192)

Kuleshov había demostrado que el montaje era la herramienta más necesaria del arte cinematográfico. Según Kuleshov el cine es el ensamblaje de fragmentos y elementos diferentes. Entonces no es el contenido de las imágenes en una película, lo más importante sino la manera en que se combinan unas con otras. El material crudo

¹² Traducción hecha por el autor. Texto original: “*Let us say that an actor is performing some sort of dismal moment; you film his drawn face. The face is shot in a setting of ‘dismal context’. But there are instances when this face within a ‘dismal’ scene, by virtue of its compositional properties, is found to be suitable for a cheerful scene. With the help of montage, this face could be spliced into such scene, and instances do occur when a particular performance by an actor is given a totally different meaning through montage*”

puede ser ensamblado y desensamblado una y otra vez en distintas yuxtaposiciones creando un nuevo sentido.

Otros experimentos posteriores, cimentarían aún más la importancia del montaje en el cine. Es el caso de la alteración al orden de los elementos y la ‘geografía creativa’ también llamada paisajes artificiales.

2.2 Las tramas paralelas

Las tramas paralelas, conocidas también como narrativas paralelas, describen a una estructura en la que el escritor construye dos o más relatos independientes unidos ya sea por un personaje, un evento o un tema común. Las tramas paralelas vienen siendo utilizadas por dramaturgos y novelistas desde los inicios del arte narrativo (Aronson, 2011b).

La característica principal de una historia con tramas paralelas es que es no lineal. Una trama lineal sigue a uno o más personajes a lo largo de la historia, desde el conflicto hasta su solución, en orden cronológico. Una trama no lineal salta entre líneas de tiempo y personajes. No existe un patrón específico pues la estructura variará dependiendo del propósito de las narrativas paralelas —generar tensión, producir ironía dramática, solucionar un misterio, revelar motivaciones en los personajes o simplemente dar a conocer distintas perspectivas—.

El patrón más común es la combinación de dos tramas en la que dos historias separadas son contadas en la misma novela. Estas se pueden contar en secuencia, una después de la otra, o pueden ser entretejidas en una especie de trenza. En líneas generales, los acontecimientos de las dos tramas se dan en paralelo a lo largo de la novela y se combinan en el clímax o en la resolución de la historia.

En sus *Cartas a un joven novelista*, Vargas Llosa habla de un procedimiento, el último: Los vasos comunicantes. Vargas Llosa explica, utilizando los “comicios

agrícolas”, memorable episodio de *Madame Bovary*, en que, gracias al procedimiento, la situación representada entre los personajes durante la declaración de amor “... resulta menos grotesca y patética de lo que sería sin la presencia de ese filtro sensible, amortiguador del sarcasmo” (1997, p.87-88). Los vasos comunicantes, como los llama Vargas Llosa, es el tejido de las tramas paralelas que tienen el poder de alterarse o modificarse entre sí, produciendo un relato nuevo, enriquecido.

"Debido a esa conformación, los distintos sucesos, articulados en un sistema de vasos comunicantes, intercambian vivencias y se establece entre ellos una interacción gracias a la cual los episodios se funden en una unidad que hace de ellos algo distinto de meras anécdotas yuxtapuestas." (1997, p.87)

Otro ejemplo claro en la literatura lo podemos encontrar en “La noche Boca arriba” de Cortázar.

"Tal vez un animal que escapaba como él del olor a guerra. Se enderezó despacio, venteando. No se oía nada, pero el miedo seguía allí como el olor, ese incienso dulzón de la guerra florida. Había que seguir, llegar al corazón de la selva evitando las ciénagas. A tientas, agachándose a cada instante para tocar el suelo más duro de la calzada, dio algunos pasos. Hubiera querido echar a correr, pero los tembladerales palpitaban a su lado. En el sendero en tinieblas, buscó el rumbo. Entonces sintió una bocanada del olor que más temía, y saltó desesperado hacia adelante.

-Se va a caer de la cama -dijo el enfermo de la cama de al lado-. No brinque tanto, amigazo.

Abrió los ojos y era de tarde, con el sol ya bajo en los ventanales de la larga sala. Mientras trataba de sonreír a su vecino, se despegó casi físicamente de la última visión de la pesadilla. El brazo, enyesado, colgaba de un aparato con pesas y poleas. Sintió sed, como si hubiera estado corriendo kilómetros, pero no querían darle mucha agua, apenas para mojarse los labios y hacer un buche (...) Vio llegar un carrito blanco que pusieron al lado de su cama, una enfermera rubia le frotó con alcohol la cara anterior del muslo, y le clavó una gruesa aguja conectada con un tubo que subía hasta un frasco lleno de líquido opalino. Un médico joven vino con un aparato de metal y cuero que le ajustó al brazo sano para verificar alguna cosa." (1964, p.85)

En este cuento se nos presentan dos historias paralelas: La de un joven que estuvo involucrado en un accidente de motocicleta y está ahora tendido en una cama de un hospital; la otra, la de un joven moteca a punto de ser sacrificado. Ambas se narran a la par, dentro del mismo texto, pero respetando los límites ficcionales de cada una de ellas.

En el cine, podemos encontrar tres formas lineales y tres no lineales de trabajar con tramas paralelas. Las lineales son: Narrativa en tándem, protagonistas múltiples y travesía doble (Aronson, 2011a).

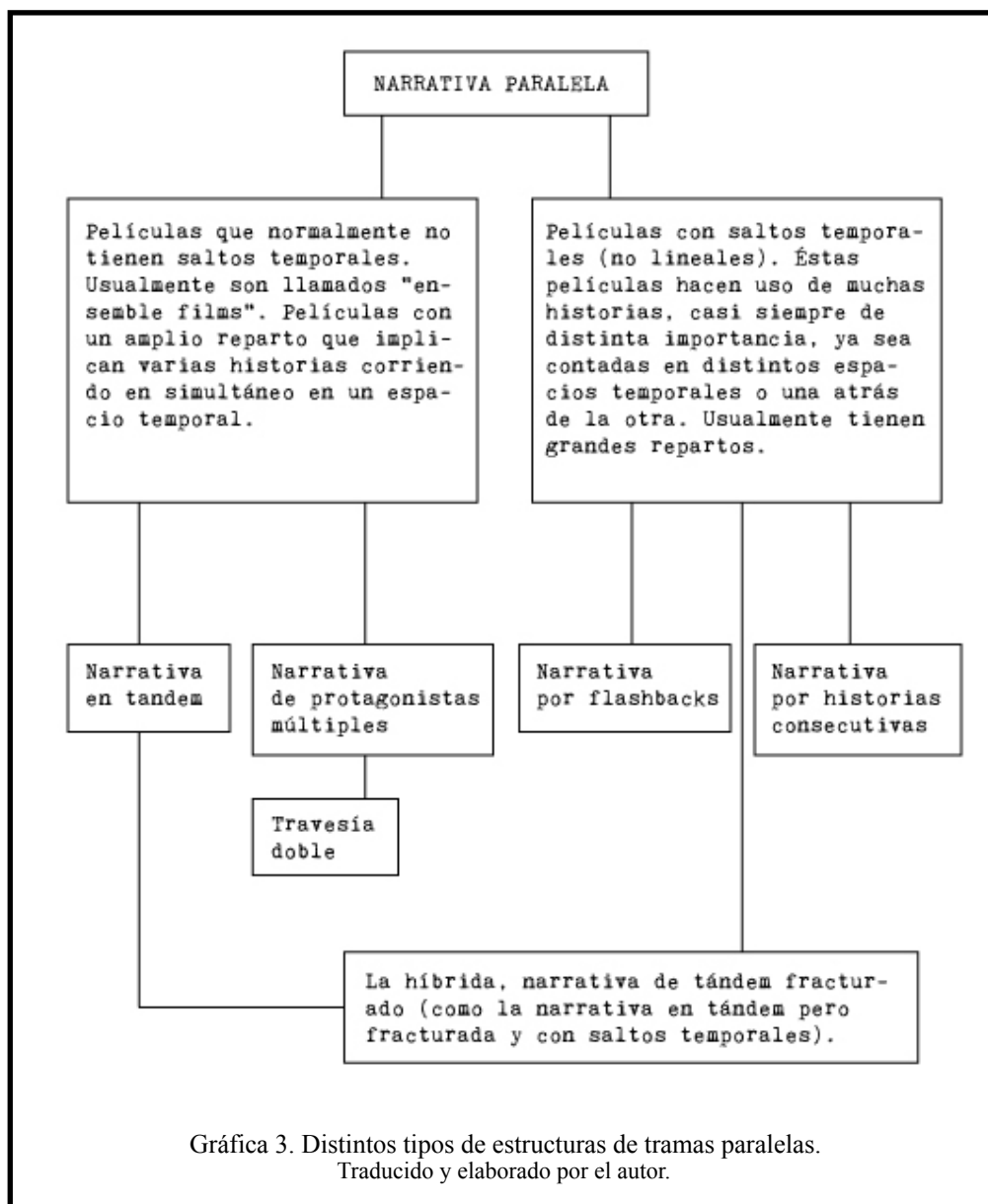
En las películas con narrativa en tándem, encontramos historias del mismo peso avanzando en simultáneo. Se sostienen haciendo uso de una serie de herramientas, como el usar una “trama macro” Un ejemplo es *Short Cuts* (1993) escrita por Frank Barhydt y Robert Altman y dirigida por el segundo. En las películas con protagonistas múltiples, el protagonista suele ser un grupo, un equipo. Aquí se suelen encontrar todas las películas acerca de familias. Ejemplos de este tipo de películas son *Todo sobre mi madre* (1999) escrita y dirigida por Pedro Almodóvar y *The full Monty* (1997) escrita por Simon Beaufoy y dirigida por Peter Cattaneo. Finalmente, antes de pasar a las formas no lineales, están las películas de travesía doble. En ellas suelen haber dos protagonistas igual de importantes, avanzando a través de la historia física o emocionalmente —o ambas— ya sea el uno hacia el otro, en sentidos opuestos o en paralelo. Dado que se les ve por separado, interactuando con otros personajes, cada uno necesita su propia trama. Ejemplos de esta forma son *The departed* (2006) escrita por William Monahan —basada en el Thriller hongkonés *Infernal Affairs* (2002)— y dirigida por Martin Scorsese o *Finding Nemo* (2003), escrita por Andrew Stanton, Bob Peterson y David Reynolds y dirigida por el primero.

Las formas no lineales en las tramas paralelas usan a menudo saltos en el tiempo creando tramas fracturadas. Ellas son: El *flashback*, las historias consecutivas y tándem fracturado (Aronson, 2011a).

El *flashback* es muchas veces visto como una simple herramienta para construir historia pasada que nos ayude a entender un acontecimiento actual en la trama. Sin embargo va bastante más allá. Nos permite, por ejemplo, mostrar fragmentos no cronológicos de una relación o aventura pasada que no tuvo éxito, ir develando paulatinamente un acontecimiento del pasado que afecta al presente de la historia siendo contada o empezada en el presente, cuando la historia ya acabó para retroceder luego y avanzar cronológicamente hasta encontrarnos nuevamente en la escena inicial, como, por ejemplo, en *Saving Private Ryan* (1998) escrita por Robert Rodat y dirigida por Steven Spielberg o en *Fight Club* (1996) escrita por Jim Uhls —basada en la novela homónima de Chuck Palahniuk— y dirigida por David Fincher.

Las historias consecutivas —algo así como narrativas en secuencia— son aquellas que funcionan independientemente unas de otras, pero que están en la película en secuencia una atrás de otra. Dentro de este tipo de estructura encontramos a *Pulp Fiction* (1994), dirigida por Quentin Tarantino y escrita en conjunto por él y Roger Avary, cuya estructura es sumamente interesante por el hecho de que una de las historias funciona como un contenedor de las otras. Dentro de este tipo de estructura también encontramos a aquellas historias que se suceden para conectarse recién al final, ya sean distintas perspectivas de la misma historia —distintos puntos de vista de los mismos eventos— o distintas consecuencias.

La estructura de tándem fracturado la encontramos en películas como *21 grams* (2003) y *Babel* (2006) ambas escritas por Guillermo Arriaga y dirigidas por Alejandro González Iñárritu o *The Hours* (2002), escrita por David Hare —basada en la novela homónima de Michael Cunningham— y dirigida por Stephen Daldry. Las historias en estas películas suelen suceder en distintos tiempos y están fracturadas, truncadas, en la manera en que estructuralmente están construidas, generando suspenso desde un inicio. Logran generar conexiones inesperadas —usualmente trágicas— entre personajes que aparentemente estaban desconectados siendo el gatillo para estas situaciones, accidentes o eventos azarosos.



Definitivamente es una de las formas más emocionantes para escritores dado que se pueden utilizar para contar o acomodar momentos en las películas con el fin de sostener el suspenso o generar una expectativa en el espectador. En *The Hours*, por ejemplo, la normalidad de cada uno de los personajes es de vital importancia para la historia, sin embargo, mostrarla podría terminar siendo bastante aburrido para el espectador de no ser por el *flashforward*. Gracias a él, se sostienen estas tres historias que suceden un mismo día en tres años distintos: En 1923 Virginia Woolf ha empezado a escribir *Mrs. Dalloway*; en 1951, una ama de casa con problemas en Los Ángeles escapa de su convencional vida leyendo *Mrs. Dalloway* y, finalmente, en 2001 Clarissa

Vaughan, en Nueva York, es la versión moderna de la protagonista de la novela — Clarissa Dalloway— antes mencionada, ocupa su día organizando una fiesta en honor de un ex-amante, su amigo Richard, un poeta y autor con SIDA que pronto va a recibir un importante premio literario.

Este tipo de estructuras es común en el cine, y como se ha visto en los casos de *The Hours* y *Fight Club* ambas basadas en novelas literarias, vienen de la literatura y su uso es común y bastante anterior a la aparición del cine. Las encontramos en Shakespeare —*A Midsummer Night's Dream* y *The Merchant of Venice*— en *A Study in Scarlet* de Sir Arthur Conan Doyle o en *The Sound and the Fury* de William Faulkner.

Más allá de todo lo expuesto, el aspecto más interesante de las estructuras de tramas paralelas es que éstas obligan a los escritores a salir de la comodidad de construir historias en base a estructuras fijas, sin cambios ni apuestas. Historias de éste tipo han transformado las ideas sobre qué tipos de historias prefiere el público.

2.3 Ironía

De acuerdo al diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, en su tercera acepción, la ironía es una expresión que da a entender algo contrario o diferente de lo que se dice, generalmente como burla disimulada (RAE, 2017). En la literatura se refiere a un recurso donde las palabras se usan con el fin de expresar un significado no literal de manera intencionada. No debe ser confundida con el sarcasmo, un tipo cruel de ironía que busca descalificar moralmente a quien la recibe.

Según Schoentjes (2003) existen cuatro categorías de ironía: la socrática, una ironía dialéctica que busca la verdad mediante alegorías; la ironía de situación, de corte dramático que pretende mostrar la vida con base en la peripecia; la ironía verbal, retórica que intenta convencer, producir el contrario mediante antífrasis; y la romántica, aquella que por medio de parábasis consigue su fin estético. Para fines de esta

investigación, nos concentraremos en la ironía de situación, y con más detalle aún, en la ironía dramática (Schoentjes, 2003, p.45).

Una manera sencilla de definir la ironía de situación es decir que es la diferencia entre lo que uno espera que suceda y lo que finalmente sucede. Un ejemplo claro lo encontramos en *Great Expectations*, de Charles Dickens. Pip —y el público, este dato es importantísimo— no sabe quién es su benefactor. De hecho, conforme avanza la novela se nos lleva a creer que, de hecho, la benefactora es la señorita Havisham, sin embargo, al cierre descubrimos que el benefactor no era otro que Magwich, el convicto a quien Pip le mostró amabilidad y compasión desde muy joven. Descubrir esto va en contra de las expectativas de Pip y de las del público lector; eso es ironía de situación.

2.3.1 La ironía Dramática

La ironía dramática, por otro lado, a pesar de formar parte de la ironía de situación, se da cuando al público se le proporciona información que el personaje principal de la escena no conoce (Schoentjes, 2003, p.52).

Desde que el público entiende que hay mucho más allá de los personajes en la historia, se alteran los significados de las acciones y de los diálogos de ellos. Este conocimiento puede generar suspenso o, en algunos casos, comedia. Pongámonos por un momento en el lugar de los personajes, desconocedores ellos de ‘la verdad’. Empezaremos a tomar decisiones que, a los ojos del público, son inapropiadas o incluso tontas. El beneficio de dichos malentendidos es que se pueden crear nuevos conflictos haciendo avanzar la historia. Shakespeare fue un cultor de esta técnica.

En *La tragedia de Julio César*, cuando Bruto está pensando aún si se une o no a la conspiración contra el César, son las cartas que recibe —aparentemente escritas por ciudadanos de Roma, pidiéndole, casi rogándole, que anule el poder de César— las que lo empujan a unirse a la conspiración. El público sabe, sin embargo, que esas cartas fueron escritas por Cassius, quien busca obtener algo del poder del César.

Otro ejemplo es el del final de *Romeo y Julieta*. El público sabe que ella ha bebido una poción que la hace parecer muerta. La ironía dramática existe porque Romeo, a diferencia de los espectadores, no tiene esa información. En cine Hitchcock ejemplifica muy bien la ironía dramática en el suspenso con su ejercicio de *la bomba bajo la mesa*. Él decía que si veíamos a una pareja sentada alrededor de una mesa debajo de la cuál hay una bomba, de la cual ni ellos ni nosotros como espectadores sabemos, y la bomba de pronto explota, eso generará un gran momento climático de sorpresa. Por otro lado, si nosotros como espectadores sabemos de la bomba, pero no lo saben los personajes, permaneceremos en tensión durante todo el tiempo que dure la escena, invadidos por una mezcla de entre temor y esperanza.

Llevándolo a un ejemplo más grande, a nivel historia, Mackendrick (2004, pp. 76-80) nos dice en su ejercicio de estructuración de guiones "*Once upon a time...*" que la ironía dramática aparece junto a las tramas paralelas "*But meanwhile... So unbeknownst...*" Dicho ejercicio está basado en la clásica estructura del cuento para niños.

CAPÍTULO III:

MONTAJE PARALELO (*CROSS CUTTING*) COMO BASE DE LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN DEL LARGOMETRAJE INDOQUIA

3.1 *Indoquia*: una sinopsis aumentada y comentada

Para empezar, quiero resumir rápidamente, a manera de sinopsis (eliminando la intriga y detallando algunas cosas más, no como lo hacemos normalmente en el cine), la historia que se desarrolla en *Indoquia*.

Sebastián es un oficinista burocrático a quien su vida no le gusta. Le apasiona escribir historias de ciencia ficción, pero la realidad parece haberle «ganado la la pelea». Trabaja en la Superintendencia Nacional de Seguros en el área de Reclamos. No tiene amigos ni le gusta su trabajo. Sin embargo, la balanza se torna a su favor cuando se va a dormir: despierta en otra realidad donde su nombre es Don Sebas, un hombre importante e influyente, alcalde de un pueblo llamado *Indoquia*.

El detonante de los eventos que forman parte de la trama, se da el día en que una vecina nueva, llamada Alejandra, llega al edificio donde vive Sebastián. Conocerla trae consigo una esperanza; la de una vida más normal. Lamentablemente también trae nefastas consecuencias al equilibrio de sus dos vidas. Conforme se va desarrollando la relación entre Sebastián y Alejandra en el mundo real, los personajes de la fantasía empiezan a invadir la realidad atormentándolo hasta empujarlo a tomar una decisión que determinará el futuro de su vida, su nueva normalidad.

La fantasía de *Indoquia* y la realidad son las dos historias que se dan en paralelo. La primera en decadencia, la segunda empezando a florecer. Las tramas paralelas son muy visibles, la diferencia con el uso más tradicional se da en que la habitual ironía dramática que suele plagar a esta estructura, no se da del todo. Sebastián, el protagonista de la historia, es consciente de la existencia de la otra trama pues se trata de una ficción que ha fabricado en sus sueños. Sin embargo, descubrimos que *Indoquia* no necesita,

realmente, de Sebastián para avanzar; la fantasía ha crecido tanto que funciona “a espaldas” de la actividad consciente de Sebastián. Así, tras en un accidente que Don Sebas sufre en *Indoquia* —momento climático que desencadena el segundo acto de la película— en el cual pierde la consciencia, el tiempo pasa en ambas realidades. Y suceden cosas en *Indoquia*, mientras el «no está». De la misma manera, a su regreso a *Indoquia*, hacia el final de la historia justo antes del giro, Sebastián descubre que la vida en el Pueblo siguió sin él y que los personajes son completamente conscientes del tiempo que pasa y ahora además, de sus apariciones y desapariciones al dormir. En este mismo episodio descubren la realidad de sus existencias y con ellas un último elemento de ironía dramática.

El guión del largometraje *Indoquia* es una suerte de ejercicio en fantasía a través de tramas paralelas e ironía dramática. Pero para entender mejor el tejido de la historia, a continuación, ensayaré una deconstrucción por actos mediante la búsqueda de acontecimientos climáticos marcando además las entradas y salidas de ambas tramas así como sus hechos independientes.

3.1.1 Indoquia en tres actos: Primer Acto

El primer acto de *Indoquia*, empieza con un engaño. Lo primero que se le presenta al espectador es el mundo de fantasía. Pero no como algo extraordinario o especial, sino como algo normal, cotidiano y natural. Don Sebas ingresa a su casa de noche. Sólo ve unas fotografías antiguas de tiempos mejores —da a entender que la fantasía está gastada ya, el tiempo pasó a través de *Indoquia*, el pasado fue mejor—. Se alista para dormir, y se acuesta. Cuando Don Sebas se duerme, Sebastián despierta en la realidad y el espectador puede ver lo que llamamos el «mundo normal», la normalidad, es decir, el mundo antes de los acontecimientos que vendrán en la película. En una historia bien desarrollada, dicha normalidad deberá verse alterada al final resultando una nueva normalidad, donde el protagonista ya no es el mismo que era al inicio de la historia.

El mundo que se presenta como normal es uno que a Sebastián no le gusta nada. Se alista de mala gana para ir a un trabajo al que no tiene ganas de ir. Saliendo de su departamento, al encontrar el pasadizo lleno de cajas —una inminente mudanza—, huye evitando tener que presentarse a nuevos vecinos. El espectador entonces conoce a Alejandra, la nueva vecina, personaje importantísimo para el avance de la historia y la transformación de Sebastián. Ya en el trabajo, un pequeño episodio al borde de una cornisa, establece que Sebastián no tiene muchas ganas de vivir. Además gracias a una interacción con su jefe, el supervisor Gómez, se ve que Sebastián falla constantemente y que no lo quieren ahí. Con cada acontecimiento se descubre también la propensión de Sebastián a distraerse y que su imaginación es muy activa; rasgos importantes para el fluir de la historia más adelante.

Más tarde en su cubículo, Sebastián, aburrido y harto, coloca un cartel de ‘error en el sistema’, deja de trabajar, hace caso omiso a los reclamos y se pone a escribir. Hecho de suma importancia para el desarrollo del personaje y de la historia. El espectador conoce un lado oculto de Sebastián: escribe historias de ciencia ficción.

A las seis de la tarde en punto, sale disparado camino a su casa. En el camino se cruza con un vendedor de manzanas acarameladas y sorprendido por el encendido color rojo en contraste con el mundo gris que lo rodea, escoge y compra una. Luego sigue el camino a su casa en tren, donde imagina que está en una nave que atraviesa el espacio camino a un planeta roja como su manzana.

Llegando a la fachada de su edificio se cruza con un mendigo. Quiriendo evitar la interacción resuelve darle la manzana acaramelada. Ya no tiene utilidad para ella, al fin y al cabo. Sebastián no lo sabe, pero Alejandra, que va llegando al edificio, lo ve.

Ya en su piso y a punto de entrar a su departamento, escucha que unos pasos apresurados trepan las escaleras. Nuevamente buscando evitar interacción alguna, se apresura a abrir la puerta y logra escabullirse con las justas. En ese momento se asoma al ojo mágico de la puerta y ve por primera vez a Alejandra quien se acerca a la puerta

con intenciones de tocar, pero no llega a hacerlo pues el teléfono en su departamento suena y se va. Este acontecimiento vendría a ser llamado ‘el problema’. Y no debemos entender a ‘el problema’ como algo por solucionar, sino más bien como un hecho que va a provocar eventualmente el primer clímax que demarcará el inicio del segundo acto.

Sebastián, impactado por su ‘casi’ encuentro con Alejandra, procede a alistarse para dormir. A diferencia de la mañana, ahora su ritual está infundido de prolijidad en cada detalle. Está listo para dormir pero no puede porque no deja de pensar en Alejandra. Se levanta, va al ojo mágico y tiene suerte. Ella está ahí, hablando muy tierna con su gato que, al parecer, se había escapado. Cuando ella entra a su departamento, Sebastián está nuevamente solo, aunque contento por haberla visto. Finalmente se acuesta.

Cuando por fin se duerme, despierta Don Sebas. Es un poco más tarde de lo habitual. Apurado se alista y abre la puerta a su asistente Ignacio. En *Indoquia* todo parece ser parte de un guión preconcebido en el que sólo Don Sebas es parte del reparto original: recita sus textos como aprendidos de memoria. Es claro, además, que Don Sebas está distraído, aparenta mirar fijamente una fotografía de ambos, más jóvenes, montando bicicleta. Ignacio, tratando de sacarlo de su estupor, le propone dar un paseo en bicicleta, como en los viejos tiempos —evidencia nuevamente de que existe un pasado glorioso en *Indoquia*—. Un tiempo después, salen.

Este paseo en bicicleta concluye con un accidente en el que Don Sebas/Sebastián, distraído pensando en Alejandra, pierde el equilibrio y cae golpeando su cabeza contra una piedra. Pierde temporalmente la consciencia. Este punto en la línea de tiempo es transcendental pues aquí se da pie al segundo acto. Cuando Don Sebas despierta, es ya muy tarde. Casi la media noche en *Indoquia*. Apurado y adolorido logra zafarse de Ignacio y del médico, quienes lo tienen bajo observación en el ayuntamiento, para regresar a su casa. Ya en casa, muy asustado, se acuesta y pronto duerme. Con eso Sebastián despierta, pero la media noche en *Indoquia* equivale al medio día en la realidad. No ha ido a trabajar.

El segundo acto es en el que sucede casi toda la acción de la película. El protagonista deja la comodidad de su ‘mundo normal’ para enfrentar una nueva realidad, muchas veces adversa. El personaje deberá enfrentar una serie de obstáculos y en el proceso aprenderá lecciones importantes.

3.1.2 Indoquia en tres actos: Segundo Acto

Sebastián empieza su «segundo acto» con un fuerte dolor de cabeza y un mensaje en su contestadora. Su jefe le informa que ha sido despedido. Sebastián, más aliviado que preocupado, enciende la televisión y una receta en un programa del medio día le llama la atención. Tiene hambre. Toma nota de los ingredientes, se alista —ni tan ceremonioso como para acostarse ni tan de mala gana como para ir a trabajar— y sale de compras. En el camino se cruza con Alejandra quien nuevamente intenta saludarlo, pero él pasa tan a prisa y ensimismado que no la ve.

Ya en el supermercado empiezan a suceder cosas extrañas. Aún con la cabeza dándole tumbos, Sebastián, tras escuchar la voz de Ignacio, empieza a alucinar. Ve a personajes de *Indoquia* confundirse con gente real por momentos. Ignacio y el médico en un principio y finalmente Don Sebas en el reflejo de una refrigeradora en lugar de su propio reflejo. Asustado paga y regresa a casa.

Ya en casa, más calmado, empieza a preparar la comida. Sin embargo, todo sale mal y provoca un pequeño incendio. Lo logra controlar y abre las ventanas y la puerta para que el humo, que invade su departamento, se disipe. Afuera, en el pasadizo, se encuentra con una preocupada Alejandra quien, alertada por el ruido, ha salido de su departamento. Por fin, Sebastián y Alejandra se conocen. Ella al enterarse de lo sucedido, preocupada y enternecida, tiene un gesto amable con él: le da un recipiente con sopa. Ambos regresan a sus respectivos departamentos.

En este momento, animado por el encuentro y por la deliciosa sopa que acaba de tomar, Sebastián saca su computadora y empieza a escribir. La historia que escribe:

Indoquia. El tiempo pasa volando y cuando lo nota, son ya las 3 de la mañana. Asustado por las consecuencias de un «viaje» a *Indoquia* tan tarde, decide no dormir. Enciende un cigarrillo, se prepara un chocolate caliente y sigue. Llega la mañana y disfruta por primera vez en años un amanecer.

Con los restos del fallido intento culinario del día anterior, desayuna. Observa el recipiente de Alejandra y empieza a pensar en ella. Trata de volver a escribir, pero el cansancio y la distracción no se lo permiten. Tratando de no dormirse va al baño a darse una ducha rápida. La ducha sirve para despertarlo, pero un nuevo encuentro con el recipiente de Alejandra termina con él parado al costado de la puerta escuchando y mirando a través del ojo mágico hacia afuera, buscándola.

Varias horas después, cuando ya se está rindiendo, escucha algo afuera y ve a Alejandra. Sale volando a su encuentro. Tras un torpe intercambio Sebastián se ofrece a guiarla y acompañarla a la lavandería. Este momento es importante pues es previo al *mid point* de la historia, el momento sin retorno.

En las calles, mientras caminan y conversan, Sebastián descubre un lado de la ciudad que nunca antes había visto. Lo gris es reemplazado por colores y lo desagradable por olores maravillosos. Es la compañía y la visión de Alejandra, muy contagiosas ambas. En la conversación, Sebastián descubre que Alejandra también es amante de la ciencia ficción.

Luego de la lavandería, donde una simpática trabajadora, sin querer, se burla de Sebastián haciendo reír a Alejandra, contentos cruzan al parque a continuar la conversación. Ahí Alejandra le pide a Sebastián que le cuente una de sus historias. Sebastián le empieza a contar la historia de *Indoquia*, pero no la *Indoquia* actual, la gloriosa, la del pasado. Sin embargo eso desencadena sus alucinaciones y termina huyendo asustado y nervioso. Alejandra, quien camina con él de regreso a casa, trata de ayudarlo pero Sebastián responde violentamente cuando ella le recomienda mejor no

fumar. Este desencuentro marca el *mid point*. Ya no hay manera de regresar en la historia.

A continuación, Sebastián, encerrado en su departamento, se somete a sus demonios y alucinaciones y en su esfuerzo por no dormir busca café en su despensa y lo toma, a pesar de que sabe que le cae mal. Pasan las horas y ya es de noche. A pesar de estar solo en su departamento, no lo está. Cada superficie donde se ve refleja a Don Sebas y al resto de sus personajes de *Indoquia*.

Es de día, nuevamente. Finalmente Don Sebas se materializa ante él. Sentado en su sala, mirándolo, juzgando. Le dice que duerma, que es más fácil. Sebastián se para de golpe y Don Sebas ya no está. Buscando distraerse va a la ventana. Afuera del edificio, Alejandra conversa con unos niños y les entrega unos libros. Cuando ella mira en dirección a la ventana de Sebastián, él se esconde. Cuando vuelve a ver por la ventana, ella ya no está ahí. En ese momento ve el recipiente donde ella le dio sopa y, determinado, busca entre sus películas y encuentra una muy antigua y empolvada. Se trata de «Invasión Humanoide 1957». Toma el recipiente, la película y sale al pasadizo.

Ya afuera se dirige a la puerta del departamento de Alejandra y toca. Ella abre un poco fastidiada por lo que sucedió, pero entiende en el gesto de Sebastián su arrepentimiento y al ver la película en sus manos lo invita a pasar. En la sala hay un póster antiguo de esa misma película. Alejandra le pide ir poniendo la película mientras ella prepara algo para picar. Este momento, un «aparente triunfo», es lo que desencadenará en el acontecimiento que marca el inicio del tercer acto.

Sebastián conecta el televisor y el reproductor. Mientras está programando el reproductor ve en el televisor un reflejo inquietante: Don Sebas lo mira fijamente. Sebastián, armándose de valor lo larga. Alejandra regresa y luego de conversar un poco sobre lo sucedido el día anterior ponen la película y empiezan a verla. En el pasadizo, Don Sebas los mira fijamente, pero Sebastián decide ignorarlo.

3.1.3 Indoquia en tres actos: Tercer Acto

Poco tiempo después Alejandra se queda dormida apoyada en el hombro de Sebastián. Él, satisfecho, la observa y, sintiéndose seguro, poco a poco se queda dormido. Este es el acontecimiento que marca el inicio del tercer acto.

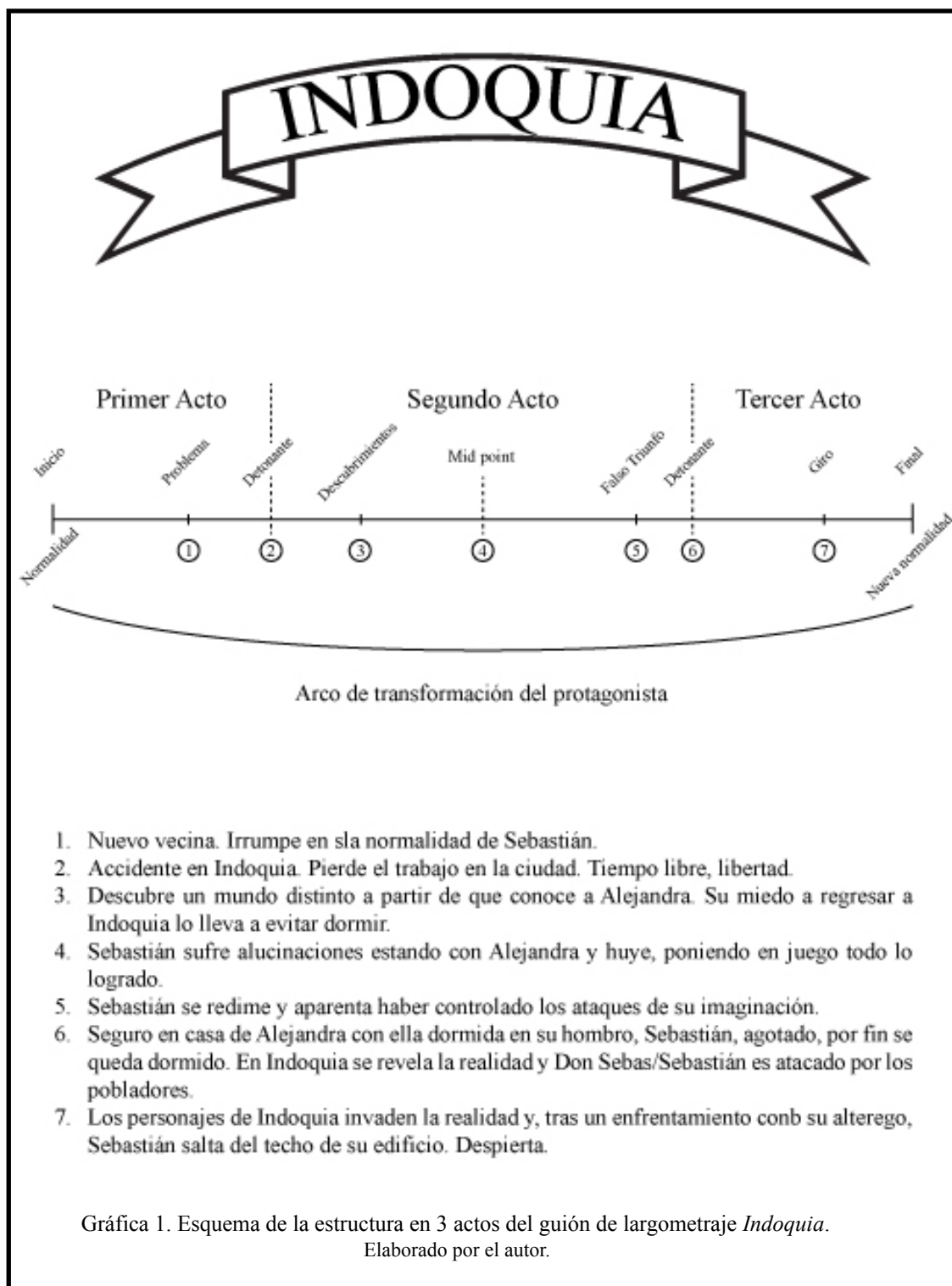
Cuando Sebastián se queda dormido, Don Sebas en *Indoquia* despierta. Pero lo que se encuentra al despertar es totalmente inesperado. Ignacio parado frente a su cama está mudo y pálido pues acaba de verlo aparecer de la nada. Afuera se escucha el ruido de mucha gente que gritan el nombre de Don Sebas. Ignacio no sabe explicar lo que ha visto. No entiende y está asustado. De pronto habla del incidente de unos días atrás, cuando Don Sebas se golpeó la cabeza. Le cuenta que mientras estaba inconsciente balbuceaba algo sobre la ciudad, sobre trenes, sobre Alejandra en el mundo real.

Poco a poco Don Sebas, acorralado, se ve obligado a decir la verdad. *Indoquia* no existe, es sólo parte de un sueño. Ni Ignacio ni Don Sebas ni el médico ni la gente ni el pueblo existen. Las aventuras nunca sucedieron. Ignacio, claramente molesto increpa a Don Sebas que poco a poco se va transformando en Sebastián ante su incrédula mirada. La habitación empieza a llenarse de gente. Los reclamos no tardan en llegar y atormentan a Sebastián que pronto despierta en su cama gritando. Temblando nerviosamente se levanta y va al baño. Por suerte Don Sebas no está en el reflejo. Por fin hay silencio.

Sin embargo, no pasa mucho tiempo y la voz de Ignacio corta el silencio. Los reclamos continúan. Sebastián se pone una bata, coge sus cigarrillos y sale velozmente del departamento. Distintos personajes de *Indoquia* lo esperan en el camino hacia el techo. Entonces Don Sebas aparece también, llamándolo, insistiéndole que regrese.

Ya en el techo, Sebastián se para al borde de la cornisa, haciendo eco a la escena en el techo de su oficina al inicio de la historia. El ruido de la ciudad y del viento logran tapar por un momento los reclamos. El vacío lo atrae y cuando está a punto de dejarse

caer Don Sebas le habla. Trata de convencerlo de no saltar. Le dice que él puede arreglarlo todo, como siempre ha hecho. Don Sebas poco a poco se acerca a Sebastián con los brazos abiertos. Sebastián entonces grita y corre hacia Don Sebas abrazándolo y saltando con él al vacío. En su caída los gritos de terror de un pueblo entero se escuchan



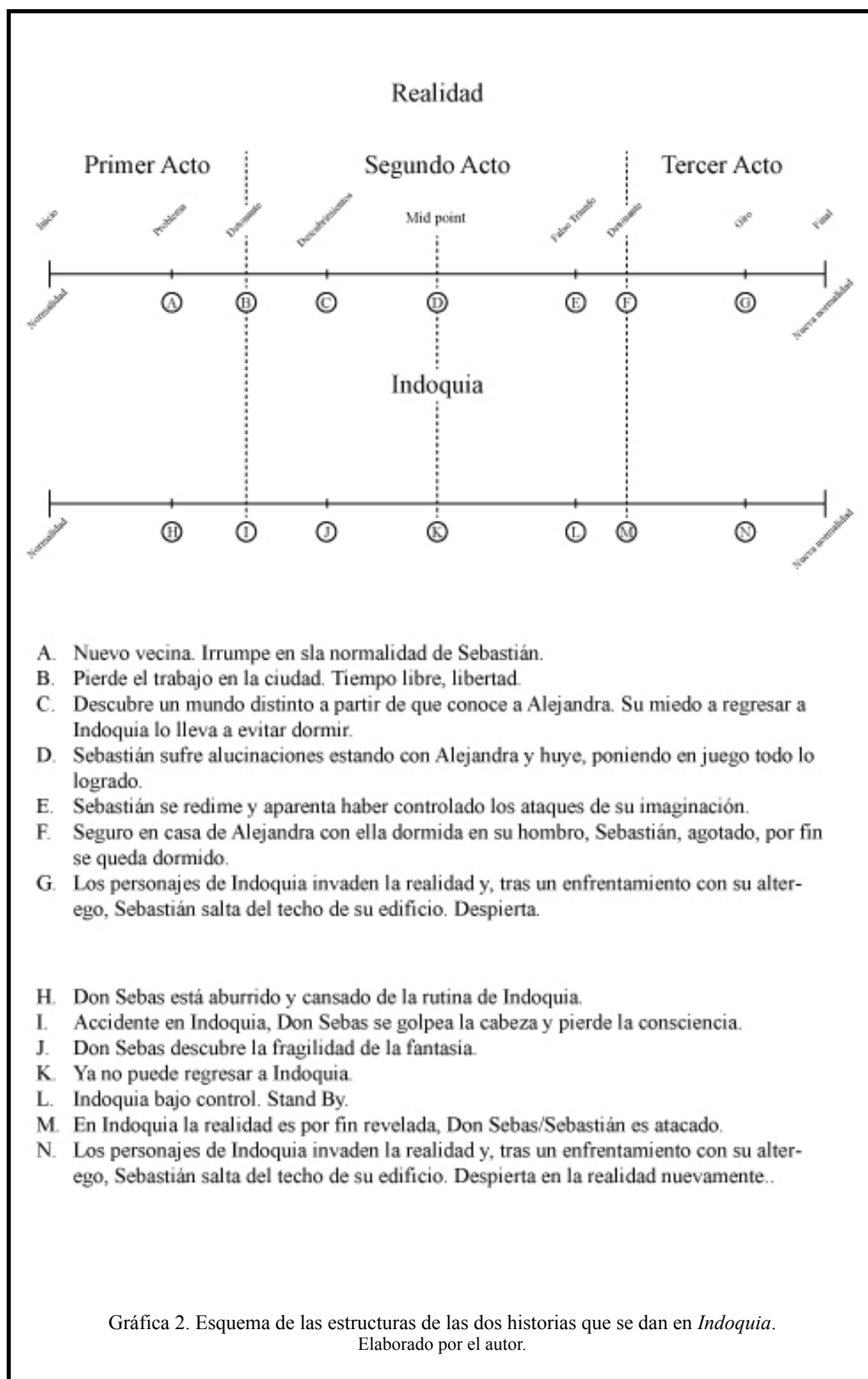
entremezclados con la risa de Don Sebas que poco a poco se apaga. Al final Sebastián cae solo. Hasta llegar al piso.

Aquí se da un giro en la historia pues Sebastián despierta nuevamente, en la sala de Alejandra. El sobresalto al despertarse despierta también a Alejandra quien le pregunta si ya terminó la película. Él le dice que está terminando. Ella entonces se duerme nuevamente, pero esta vez acomoda un cojín en el regazo de Sebastián y se echa. En *shock* Sebastián toma un cigarrillo de su cajetilla y cuando está dispuesto a encenderlo mira a Alejandra y a su alrededor. Decidido destruye el cigarrillo y la cajetilla. Tranquilo y por fin libre, mira la pantalla donde vemos que la película llega a su final con las letras *The End*. En el reflejo del televisor sólo están Sebastián y Alejandra.

3.2 Análisis estructural de la historia

En este punto debemos de profundizar en los acontecimientos que marcan los momentos importantes en la historia. El primer acto inicia con la llegada de una nueva vecina al edificio, la llegada de Alejandra a la vida de Sebastián. Es este acontecimiento el que hace que no estemos en un día cualquiera. Es un día especial, diferente, un día que rompe con la normalidad de la vida del protagonista, lo que llamaremos «el problema».

Luego tenemos el detonante o el acontecimiento que arranca la verdadera acción de la película, el segundo acto. Un accidente en la fantasía, provocado por el mundo real, con consecuencias reales. Este punto es esencial para entender el funcionamiento estructural de mi historia además de mi estilo narrativo, mi poética. Este hecho que se da en la trama paralela a la principal es finalmente el que desencadena la serie de eventos que constituirán la historia. Un hecho de la fantasía. A partir de esto se dan una serie de sucesos que hacen que el protagonista empiece a descubrir un mundo distinto, gracias a Alejandra. Sebastián aprende que hay solidaridad en el mundo, que hay belleza y color. Que hay vida. En este proceso, hacia la mitad de la historia Sebastián tiene una



crisis que marca el punto sin retorno. Una crisis también provocada cuando la fantasía irrumpe en la realidad.

Sebastián luego toma acción nuevamente en su vida, por Alejandra. La visita buscando redimirse y aparentemente ha logrado controlar sus alucinaciones, la fantasía. Sin embargo este falso triunfo sólo nos lleva al segundo «detonante» importante de la historia, el que marcará el inicio del tercer acto donde nuevamente la fantasía toma el control de la vida de Sebastián. Aquí él deberá enfrentar su miedo más grande y lo hace, sólo para provocar un «giro» en la historia que nos proporciona el verdadero final y el aprendizaje y máxima transformación en el protagonista.

Es importante señalar algo particular en la historia y en mi poética. La narrativa no lineal o disruptiva es la técnica que permite contar la historia en este caso. Es el mundo de fantasía, la historia contada en paralelo que marca el avance en la verdadera historia. Sin ella no hay historia. Este tipo de uso de estructura es común en mi obra. Cuando no se da por tramas paralelas, se da por saltos temporales. Pero siempre que suceden es porque son esenciales al engaño que busco crear. Un *set up* —en cine se refiere al armado de la situación, la preparación. Algo parecido a lo que hacen los magos antes de sorprendernos— para un claro *pay off* —el “pago” por el tiempo invertido, lo que confirmará o negará las expectativas del espectador—.

Así, en realidad, podemos observar dos estructuras paralelas entrelazadas, conviviendo para construir un relato elaborado mas no confuso —a excepción de los momentos en que busca serlo—. Por un lado tenemos la historia que se desarrolla en *Indoquia* y por otro la historia que en realidad sucede en el mundo de Sebastián.

Sebastián, arranca su historia descubriendo que hay un nuevo vecino en su piso. Esto lo inquieta y huye. En su trabajo es infeliz, pero lo cumple y va a casa. Ve por primera vez a su vecina, lo intriga. Se va a dormir. Al día siguiente no despierta hasta el mediodía y por no llegar a su trabajo, lo pierde. Esto lleva a que empiece a vivir su vida. De la mano de Alejandra. a quien conoce por accidente, descubre que el mundo no es

tan malo como pensaba, sin embargo alucinaciones repentinas destruyen cualquier posibilidad de entablar una relación con ella. Al poco tiempo, buscando ser perdonado, tiene un gesto con ella y obtiene una segunda oportunidad, una segunda oportunidad más grande de la que esperaba.

En *Indoquia* empezamos con un Don Sebas cansado y aburrido que añora un pasado que no hemos llegado a ver. Por ello mismo, lo que él siente, el espectador lo siente también, aunque de distinta manera. En ese marco, y distraído por una irrupción de realidad, tiene un accidente que lo deja inconsciente y le revela la verdadera fragilidad de su fantasía. Don Sebas huye entonces de *Indoquia*. Cuando finalmente regresa, la mentira se quiebra y la realidad sale a relucir, develando la verdad sobre *Indoquia* a sus habitantes quienes, angustiados y frustrados y llenos de furia increpan a Don Sebas quién poco a poco se transforma en Sebastián.

Como podemos ver, ambas historias se sostienen por sí solas, sin embargo se enriquecen verdaderamente en la conversación que mantienen constantemente. Con eso quiero pasar a un siguiente punto, imprescindible para entender mis decisiones como narrador audiovisual.

3.3 Alimentación de dos vías: cómo afecta una línea narrativa a la otra

En *Indoquia* el pueblo de fantasía imaginado por Sebastián y el mundo real están ineluctablemente conectados. A pesar de que como universos y como historias, funcionan por separado, la clave de sus constantes encuentros y desencuentros está justamente en el paralelismo: Tanto Don Sebas como Sebastián, dos lados de una misma moneda, están cansados de sus vidas actuales. La oportunidad para cambiar sus mundos se presenta a modo de un accidente que los afecta a ambos. En este punto las dos historias pasan a ser la misma, justo cuando entendemos la profunda conexión entre ambos personajes: Son, de hecho, la misma persona.

Así empezamos a ver cómo los eventos de la vida de uno, afectan a la vida del otro; que la realidad y la fantasía están más conectados de lo que pensábamos. Estamos, pues, ante un historia con estructura de tándem fracturado, de acuerdo a la clasificación de Aronson. Tal como se describió en el capítulo anterior, las historias estructuradas por tandem fracturado son aquellas que suelen suceder en distintos tiempos y están fracturadas, truncadas, generando, usualmente, suspenso desde un inicio. Así logran generar conexiones inesperadas —usualmente trágicas— entre distintos personajes que aparentaban estar separados. Los gatillos o disparadores para estas situaciones suelen ser, además, accidentes o eventos azarosos. Así, el accidente de bicicleta que sufre Don Sebas en *Indoquia*, es el gatillo conector de ambas historias, la de la fantasía y la de la realidad.

La fractura en las historia, en el caso particular de *Indoquia*, se da porque ambas realidades no pueden coexistir de acuerdo a las “reglas” establecidas en lo que llamaremos el universo ficcional de la historia: uno vive cuando el otro duerme y viceversa. Las dos historias corren en simultáneo, pero no funcionan al mismo tiempo... hasta que lo hacen. Cuando Sebastián, asustado por lo sucedido en el pueblo, el accidente que casi destapa la verdad sobre su fantasía a los pobladores de Indoquia, decide dejar de dormir, Don Sebas empieza a invadir la realidad y pronto los personajes del pueblo imaginario también.

En mi película, *Indoquia*, el tándem fracturado sirve para inyectar suspenso a una narrativa que, de otra manera, sería bastante predecible. La particular no linealidad del tándem fracturado también permite crear una película con una trama poderosa que, contada de manera convencional, no funcionaría.

Además, consigue darle ritmo a la historia mediante sus conexiones, creando significado y proporcionando un cierre para el protagonista, Sebastián. La estructura proporciona escapes oportunos para los momentos en que la trama de la realidad empieza a ser aburrida o cansa al espectador con su patetismo. Finalmente, la eventual invasión de la historia paralela en la principal, cuando fantasía y realidad conviven en el

mismo tiempo/espacio, le regala al espectador los momentos más entrañables de la historia, a la par que hace evidente la lucha entre los temores y ambiciones del protagonista.

Algo que es importante anotar sobre la estructura de tándem fracturado es que es la principal generadora de suspenso en *Indoquia*. El espectador experimenta la ansiedad de Sebastián así como sus más grandes deseos gracias a la mecánica de la estructura.

Para concluir, es importante mencionar que las películas que funcionan bajo una estructura de tándem fracturado, suelen arrancar ya sea con una muerte violenta o con una amenaza, lo que permite al espectador engancharse con la historia tanto intelectual como emocionalmente gracias al alto riesgo que presenta este augurio narrativo; lo que está en juego suele ser de vida o muerte. Así, la experiencia del espectador no sólo se centra en el lado filosófico de la película, que suele ser bastante intelectual y potencialmente aburrido. Por el contrario, la experiencia emocional con una audiencia movida por la compasión y el temor mientras intentan predecir el final de esta historia, deseando que el augurio no se cumpla. *Indoquia* inicia con una escena en que Sebastián está considerando saltar del techo del edificio donde trabaja hasta que es interrumpido por su jefe. Su vida, patética y su actitud ante ella, hacen suponer que tiene tendencias suicidas, las cuales pesan a lo largo de la película. Al final, como haciendo eco a la escena inicial de la película, Sebastián, salta hacia su muerte desde el techo del edificio donde vive, abrazado a Don Sebas. Su muerte inminente es una realidad ahora, sin embargo, resulta no ser más que un sueño. La única muerte que se produce es la del mundo de fantasía. Así la historia termina con un final feliz para Sebastián, una nueva oportunidad de construir su vida. Y con eso un obsequio para los espectadores quienes tan diligentemente invirtieron su tiempo en ver la película.

3.4 La ironía dramática y sus formas en *Indoquia*

Debido a su estructura por tramas paralelas, tándem fracturado, y a la naturaleza especial de esas tramas —una contenida en la otra por ser un producto de la

imaginación del protagonista de una de ellas— existe una gran posibilidad de ironía en la historia. Sin embargo, la ironía dramática se da de maneras diferentes a las habituales. Por ejemplo, para Sebastián, no existe ironía dramática. Todo lo que sucede, él lo sabe. El único momento en que vemos una ironía en su línea narrativa, es la ironía de situación de su regreso a *Indoquia* para encontrar ese mundo en una búsqueda constante por Don Sebas. ¿Es posible que Sebastián no supiera lo que sucedía en un mundo que su imaginación creó? En realidad, no. Hablaremos de ese punto más adelante.

Sin embargo, los pobladores de *Indoquia* sí son víctimas de la ironía dramática: no son reales, son producto de la imaginación de Sebastián y de un engaño consciente de Don Sebas/Sebastián. Ese es el punto en que el espectador empieza a participar del juego de la ironía dramática; conocen la realidad y son obligados a observar cómo las vidas —desde ese momento sin sentido real pues no existen— de los pobladores del pueblo de fantasía imaginado por Sebastián se enfrentan a la destrucción absoluta del paradigma bajo el cuál funcionan. Así, sus acciones son justificadas por el espectador, sediento de justicia, y generan también cierto nivel de compasión que compite con la compasión que sienten ya por Sebastián.

Pero, lo más importante, es que es esa información retenida a ellos, los pobladores de *Indoquia*, pero conocida en el mundo real del universo ficcional de la historia, la que empuja y fuerza el final y el evento de verdadera transformación para Sebastián. Su muerte y resurrección luego del largo *vía crucis* de su vida. Una resurrección en la que encontrará la que será la nueva normalidad para él, el ‘héroe’ de esta historia, tras haber atravesado los obstáculos que se interponían entre él y su deseo final: tener una vida que valga la pena vivir.

Volviendo a la situación de conciencia/inconsciencia de Sebastián sobre lo que sucede o no sucede en su fantasía mencionado párrafos arriba. Es evidente que Sebastián sabe lo que sucede, sin embargo. Esta información es habitualmente retenida del espectador en las películas pues responde a la mecánica propia del universo ficcional representado, sin embargo, para fines de este estudio es importante

mencionarla. Sebastián es el creador del mundo representado en su fantasía, él la maneja a su antojo y según lo que necesita: La invasión del pueblo a la realidad, el hostigamiento sufrido por él a manos de su alter ego, Don Sebas, sus alucinaciones y sus desvaríos son todos productos concientes de su mente. Es Sebastián quien ha provocado todo. Incluso el accidente en Indoquia. Es su manera de lidiar con su realidad, es su manera de cambiar su vida. Él lo hace todo. Ese guión lo escribe él de acuerdo a sus necesidades.

Los espectadores son, entonces, testigos de su reacción, tardía, ante una vida vacía mediante el único mecanismo que conoce: contar historias.

Cabe anotar que dicho mecanismo no es explicado en la película pues no se trata de información necesaria para entenderla, por el contrario, desarma completamente la sensación de tragedia, de destino fatal, que alimenta la narrativa.

3.5 Trama versus historia: la historia que realmente se quiere contar

Un elemento adicional que debemos discutir, antes de terminar este extenso capítulo de análisis, es otro punto importante de mi poética, aunque quizá éste pertenezca a una metodología. Es imprescindible marcar la diferencia entre trama e historia.

La trama son los acontecimientos que se ven. Lo que sucede ante el espectador. Los eventos uno tras otro que colocados en el orden diseñado por el narrador constituyen el cuerpo de la película. Una secuencia de sucesos que al ser tejidos entre sí están encargados de comunicar lo más importante: la historia. Y la historia, como se dijo en el primer capítulo de esta tesis, va mucho más allá. En historia encontramos por fin lo que se quiere contar realmente. Ahí están los porqués y los cómo y habitualmente, la llamada, aunque a muchos les suene infantil y por consiguiente básica o poco importante, moraleja. Pero pongámoslo de otro modo: Pensemos que lo que se encuentra ahí no es una moraleja sino el verdadero propósito del creador. Lo que

realmente quiso contar; algo que escapa a la circunstancia de una serie de eventos y es tan profundo como su impulso creativo: Su historia.

“Quizá, en el cine, la trama sea la secuencia de (causalmente relacionados) eventos que conforman la narrativa. La trama es lo que sucede. La historia en una película, por otro lado, es porqué sucede y cómo. Si vemos cualquier película, se podrá observar este principio en funcionamiento. Por ejemplo, citando el trabajo de Scorsese, mientras la trama de *Taxi Driver* podría ser resumida como, ‘Travis, un paranoico e inestable veterano de Vietnam, consigue trabajo manejando un taxi, sin éxito trata de conocer mujeres, intenta asesinar a un candidato presidencial y finalmente se obsesiona con salvar a una prostituta adolescente, matando a su proxeneta e irónicamente volviéndose un héroe en el proceso,’ la historia sería, ‘Travis, un joven marginado de la sociedad, intenta y fracasa en su afán de hacer conexión con otros humanos en la jungla urbana, donde finalmente explota en un estallido de violencia.’”¹³ (Morrow, 2014)

En el caso de mi largometraje *Indoquia*, la historia es mucho más profunda que los eventos que conforman la trama. La historia es la de un chico que, atrapado por la cotidianidad, logra romper esas barreras para ser finalmente feliz. La de un hombre que decide, aunque sea a la fuerza, salir de su zona de confort y ser protagonista de su propia historia. Es una historia que cuenta mi deseo de hacer cine luego de dedicarme por años a filmar y escribir comerciales de televisión; mi liberación y mi empuje por cumplir mis sueños, aún en un medio adverso.

La ciudad de Sebastián representa las expectativas de la sociedad para un joven peruano, seguir un orden y una ideología siempre grises. La analogía con su trabajo es mucho más clara. Un trabajo que no sirve realmente para nada y que consume tiempo que podría ser mejor dedicado a hacer lo que uno en el fondo quiere para ser feliz. *Indoquia* es entonces la ilusión de hacer cine; la fantasía. Pero como tal es vacía en

¹³ Traducción hecha por el autor. Texto original: “Perhaps, in film, a plot could be said to be the sequence of (causally related) events that make up the narrative. The plot is what happens. The story in a movie, on the other hand, is why it happens, and how. If you look to any film, you can see this principle at work. For instance, to cite a Scorsese work, while the plot of *Taxi Driver* might be summed up as, ‘Travis, an unstable and paranoid Vietnam vet, takes a job as a taxi driver, unsuccessfully tries to meet women, attempts to assassinate a presidential candidate, and finally fixates on saving a teenaged prostitute, killing her pimp and ironically becoming a kind of hero in the process,’ the story might be, ‘Travis, an alienated young man, looks for and fails to find human connection in the urban jungle, where he finally explodes in a burst of violence.’”

muchos sentidos y no llena verdaderamente las expectativas... al menos no por mucho tiempo. La destrucción de *Indoquia* es necesaria para traer a la realidad los sueños, para fabricar realidades en lugar de fantasías. En mi caso, para escribir estos guiones y finalmente filmar lo que toda la vida me preparé para filmar: películas.

“[...] existen ciertos filmes (muy pocos) que son, posiblemente, los filmes más filosóficos de todos, en los cuales los protagonistas están preocupados afligidos o angustiados... *por nada en particular* y, en cierto sentido, *por todo, en general*, o simplemente *por ser*, *por estar en el mundo* [...] Son inteligentes, tienen cultura superior, han viajado por el mundo, no perdieron a nadie, están económicamente bien, pero, sin embargo, *sufren*. ¿Por qué? ¿Cómo es posible? ¿Se puede sufrir simplemente *por ser*?

Precisamente, esto se entiende solamente abriendo la dimensión heideggeriana del *ser* [...] Se sufre [...] por ser... un ser humano” (Cabrera, 1999, p.289)

La conexión entre cine y filosofía ha sido ampliamente estudiada. En su texto *Cine: 100 años de filosofía*, Julio Cabrera utiliza al cine para hacer una introducción a la filosofía.

“Puede asustar, a primera vista, hablar de cine como de una forma de pensamiento, así como asustó a los lectores de Heidegger enterarse de que ‘la Poesía piensa’.[...]”

Tal vez el Cine nos presente un lenguaje más apropiado que el lenguaje escrito para mejor expresar las intuiciones que los mencionados filósofos (Schopenhauer, Nietzsche, Kierkegaard, Heidegger) han tenido acerca de los límites de la racionalidad solamente lógica, y acerca de la aprehensión de ciertos aspectos del mundo que no parecen captarse a través de una total exclusión del elemento afectivo” (Cabrera, 1999, p.15)

El cine es, pues, una manera de experimentar sentimientos y emociones. A diferencia de la palabra, trae imágenes directas, significantes más universales que permiten al espectador captar y conectar ideas entre sí para formar discursos elaborados de profundidad filosófica. Es una ventana al fenómeno del desarrollo humano. Un pasaje al interior de nuestra mente colectiva que nos acerca a entendernos aún mejor.

Desde un estudio concienzudo del guión cinematográfico y de las historias plasmadas en las pantallas gigantes de los cines —y las pequeñas, como las de los celulares, vivimos, al fin y al cabo, como detallan Lipovetsky y Serroy en su texto *La pantalla global* en un mundo de pantallas (2009, p.217)— podremos descubrir la esencia de quiénes somos y así elaborar una idea más clara del camino que nos falta por recorrer.

CAPÍTULO IV

UNA APROXIMACIÓN FINAL

Hablar de mi poética no puede desligarse de hablar del proceso como nacen las historias que escribo, de la génesis de mis ideas. Para entrar de lleno a ese tema quiero exponer primero algo que es común a la escritura de guiones cinematográficos —sobre todo cuando son escritos por directores de formación, como es mi caso—: nos enamoramos de ideas visualmente atractivas sin tomar algunas veces en consideración la historia que se quiere contar. Yo, personalmente, he batallado con ese demonio por muchos años. He escrito guiones completos para luego descartarlos porque descubría que carecían de profundidad o que estaban fabricados alrededor de una sola imagen que me había encantado. He perdido mucho tiempo. Pero no me iba a quedar de brazos cruzados.

4.1 *Autoadaptar o morir*

Postulé a la Maestría en Escritura Creativa buscando solucionar esto, pulir mi trabajo como escritor y entender mi proceso. Ya estudiando tuve un descubrimiento bastante importante. El cine se parece más a la narrativa que al teatro. Si bien tanto el cine como el teatro simulan y necesitan que el espectador firme un contrato imaginario en el cual se comprometen a aceptar lo que ven frente a sus ojos como real, son muy distintos. En el teatro, si un personaje sube a un carro, no sube realmente a un carro, utiliza herramientas de puesta en escena para construir esa ilusión. En una película, sube efectivamente a un carro. Y atraviesa calles, túneles, puentes. En una película viaja a Egipto y atraviesa el desierto en un camello para encontrar un oasis maravilloso en el cual bebe agua cristalina que aplaca su sed. En una novela pasa lo mismo, sólo que en nuestras cabezas. Una novela es lo más parecido a un guión cinematográfico. De ahí que tantas películas se escriban basadas en novelas y cuentos y tan pocas basadas en obras de teatro.

Pero todo esto no significaría nada sin el descubrimiento máximo que hice más adelante, cuando lleve los talleres de *Narrativa I y II*. De pronto me enfrenté a la hoja en blanco con palabras y estructuras, no con ideas de movimientos de cámara o *mise en scène*. Entonces, por primera vez, me pude concentrar en la historia. En desarrollar a mis personajes mediante acontecimientos en la trama, en transformarlos por eventos u obstáculos, en construir historia a partir de trama. Y surgió una idea ¿Qué sucedería si se educara a los futuros cineastas en narrativa y no en guión? La respuesta la encontré en mi proceso. Empecé a aplicarlo. *Indoquia* fue el primer cuento que escribí. El resultado es mi primer guión de largometraje. *Con la maleta lista* fue mi segundo cuento, y actualmente está siendo adaptado al cine también. En *Duelo*, un guión de cortometraje, mi proceso se fue haciendo más invisible. Partí de un micro relato, una idea sencilla pero redonda narrativamente; sintética. Lo visual ya no ocupaba el primer lugar en mi pensamiento creador, la historia contada a través de elementos de trama tomó su lugar. Lo visual llegaría después.

“A la hora de realizar una adaptación es sumamente importante tener claro de qué tipo de medio se parte y hacia cuál se dirige. Es necesario saber hacia dónde se va a realizar la transformación, pues dependiendo de esto se podrán o no utilizar recursos característicos de un medio u otro [...] Se trata, entonces, de entender qué le es propio al libro, o a la novela, a la televisión y al cine”. (Gómes Betancourt, 2013, p.23-24)

¿Qué sucedió? Aprendí algo. A partir de la práctica de la ‘autoadaptación’, obtuve lo que necesitaba para escribir mejores guiones. Aprender narrativa, me hizo un mejor guionista. La narrativa se vale de una herramienta que pocas veces usamos los cineastas, el lenguaje. Ensimismados en nuestro idioma audiovisual, formamos una especie de ‘club de Toby’ —tanto por lo cerrado como por la baja presencia de mujeres en el cine, tema que imagino debe ser ya materia de estudio de distintas investigaciones—. Esta cofradía se maneja en un lenguaje meramente audiovisual. En indicaciones puntuales, en ‘Ignacio se para, camina dos pasos hacia don Sebas y con la mano derecha sostiene su hombro izquierdo’ en lugar de dar un paso atrás a la interpretación visual para dejar espacio a las palabras y a la imaginación del director.

En la «autoadaptación» he encontrado una metodología ideal para la escritura cinematográfica. Dejando a un lado el cine, saliendo de mi zona de *confort*, me reto a escribir mejores y más grandes historias. Historias que en su constante búsqueda de trascender a la pantalla se hacen más poderosas e interesantes; más universales.

La manera de hacerlo es sencilla. En su punto inicial es exactamente igual a escribir un guión cinematográfico: se empieza con una hoja en blanco. La diferencia está en cómo se llena esa hoja. No se piensan en escenas, se piensa en relato, en qué necesita el relato; La mejor y más eficiente manera de presentar a un personaje; su objetivo final. Con todo eso en mente se afronta el vacío y se llenan páginas buscando que la obra tenga algún valor literario. El fin no es ganar un Copé o un Nobel, pero si es imprescindible que esté bien compuesta. Con esa obra terminada, sea del tamaño que fuere, se empieza el proceso de adaptación. Se rescatan personajes, y situaciones claves. Se elabora un relato audiovisual como una segunda escritura, traduciendo palabras a imágenes casi palabra por palabra. Es el momento de pensar como un director de cine. Si algo se devela, cómo se devela. Si pasa algo, sobre qué fundamentos se erige. Sobre ese punto debo hacer una acotación importante. Es respecto a un aprendizaje que siempre traigo a colación por su profundo impacto en mi como creador: *Back to the future* (1985) escrita por Robert Gale y Robert Zemeckis y dirigida por el mismo Zemeckis, es la historia de un adolescente que aprende sobre el valor del tiempo y de las consecuencias de las acciones del presente en el futuro. Escrita sobre una pregunta que se hizo de Gale luego de encontrar en un ático el anuario de secundaria de su padre — ¿Si yo hubiera vivido en esa época, mi padre y yo hubiéramos sido amigos?—.

“Gale empezó a pasar las páginas del anuario de secundaria de su padre y descubrió que había sido presidente de su promoción. “Pensé en mi padre en el marco de mi propia promoción y me pregunté si hubiéramos sido amigos en el colegio, porque yo no había sido definitivamente del tipo político popular que podría ser presidente de algo”¹⁴ (Konow, 2015)

¹⁴ Traducción hecha por el autor. Texto original: Gale started flipping through his father's high school yearbook, and he saw that his father was the president of his graduating class. "I thought about my father in the context of my graduating class, and I wondered whether I would have been friends with my dad in high school, because I was definitely not the rah-rah politico type that would have been the president of anything.”

Con esa premisa en mente empezó la forjarse la historia. Y empezaron a aparecer los retos y el motivo por el que traigo esta anécdota. En el proceso de construcción de la historia definieron una serie de cosas que querían que Marty haga en el pasado, entre ellas inventar la patineta e inventar el rock and roll. Para lograrlo era necesario establecer desde el inicio de la historia que Marty sabía montar patineta y que podía tocar la guitarra. Cerrando el tema, sobre qué fundamentos se erige. Se cierran vacíos y se redondea la historia.

Así, tomando el cuento, novela o micro relato como punto de partida, se va construyendo el guión, de manera visual y con libertad de volar sin miedo a perder el norte de la historia: Su esencia. Algo que sucede, en mi caso al menos, de manera tan fácil que es importante darle la importancia que merece en este, mi relato de creación.

“La esencia se define en este caso como aquello que quiere decir y generar una historia en su parte más primigenia, más profunda, lo que va más allá de contar una historia dramática” (Gómes Betancourt, 2013, p.124)

Debo agregar, para cerrar este texto, que no propongo mi proceso creativo como el mejor o el único, simplemente, con ánimos de terminar de entender mi obra, plasmo lo que sucede en la génesis mis escritos, desde el fondo de mi universo de creación para entenderlo y conseguir ser un mejor guionista o mejor dicho, un mejor creador de historias.

CONCLUSIONES

1. Las tramas paralelas son una herramienta estructural narrativa que permite agregar nuevas dimensiones a las historias a través la manera en que se construyen dando dinamismo, nuevos sentidos, proporcionando información adicional o construyendo momentos memorables desde el tejido mismo narrativo.
2. El guión de largometraje *Indoquia* no sólo responde a una estructura por tramas paralelas, específicamente a la modalidad del tándem fracturado, sino que depende de ella para que la historia se cuente y para mantener el interés del lector/espectador. En sus dos estructuras de tres actos paralelas están las claves para construir un relato completo y satisfactorio, para ambas: una nueva estructura general que permite mostrar la evolución del personaje en el marco de los acontecimientos de la trama, despertando interés sin perder la profundidad filosófica al centro de la historia.
3. La ironía dramática, una de las formas de la ironía, le permite al creador sostener el suspenso en el lector o espectador al proporcionarle las herramientas a su natural sentido de anticipación. Lo transforma en un receptor activo e interesado.
4. Es justamente la ironía dramática generada por el uso de tramas paralelas la que consigue mantener el interés del espectador en la historia —y la que termina de moldear los acontecimientos que vemos retratados en la trama que nos llevan hacia la conclusión de ésta— ayudando a construir un relato interesante dentro de su natural construcción filosófica.
5. El montaje, un concepto básico del cine, es la herramienta principal en la narración por tramas paralelas y, en el cine, más allá de la construcción en guión que conlleva nociones de montaje, es una oportunidad de tejer las tramas de distintas maneras de tal forma que el cineasta pueda moldear el sentido de la historia.

6. En *Indoquia*, el paralelismo entre Sebastián y Don Sebas marca la primera pauta estructural; ambos personajes empiezan en un momento de cansancio. A partir de entonces empiezan a vivir situaciones similares: el accidente en *Indoquia* que marca el inicio del fin para Don Sebas y la pérdida del trabajo en el mundo real que marca el final del inicio para Sebastián. La muerte de Don Sebas y el renacimiento o resurrección de Sebastián; una narra un nacimiento, la otra una muerte y la manera en que se inter conectan es la que termina de construir la estructura de manera natural.

7. Mi modelo de creación, la génesis de mis guiones, es un modelo que puede ser de gran utilidad en la escritura de un guión cinematográfico —específicamente para profesionales del mundo audiovisual— dado que separa la responsabilidad de contar una historia visual de la responsabilidad de contar una historia a secas dejando en evidencia las usuales carencias narrativas de las películas escritas por directores, preparando el camino para que dichas historias sean corregidas antes de pasar a la etapa de escritura del guión cinematográfico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anónimo (2018). Mary Pickford. *American Experience*. Disponible en <http://www.pbs.org/wgbh/americanexperience/features/pickford-d-w-griffith-1875-1948/>
- Aronson, L. (2011a). *21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*. Allen & Unwin. Kindle Edition.
- Aronson L. (2011b). The six sorts of parallel narrative. Disponible en <http://www.lindaaronson.com/six-types-of-parallel-narrative.html>
- Aronson L. (2011c) How Parallel Narrative Multiplies Your Story Choices. Disponible en <http://www.lindaaronson.com/parallel-narrative.html>
- Aumont, J. (1985). *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Bal, M. (2014). *Teoría de la narrativa* (Una introducción a la narratología). Novena edición. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Baldeli, P. (1966). *El cine y la obra literaria*. Habana: Ediciones ICAIC
- Brea, J. L. (2008). *El tercer umbral*. (Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural). Murcia: Cendeac.
- Cabrera J. (1999). *Cine: 100 años de filosofía* (Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas). Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- Campbell, J (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. New York: Pantheon Books.
- DeBord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile: Quattrocento.
- Dickens, C. (1845). *The Cricket on the Hearth*. Londres: Bradbury and Evans.
- Dmytryk, E. (1984). *On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction*. Boston: Focal Press.
- Eisenstein, S. (1977). *Film Form* (Essays in Film Theory). San Diego: Harvest Publishing.
- Eliot, T.S. (noviembre, 1923). Ulysses, order and myth. *The Dial*.

- Gil Vrolijk, C. (2002). *Estructuras no lineales en la narrativa (Literatura, Cine y Medios electrónicos)* (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Gómez Betancourt, D. & Wiswell D. (2013). *Adaptar o Morir* (Pautas para adaptar un libro en cine y televisión). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Hess, J. P. (2014a) The History of Cutting - The Birth of Cinema and Continuity Editing. *Filmmaker IQ*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=6uahjH2cspk>
- Hess, J. P. (2014b) The History of Cutting - The Soviet Theory of Montage. *Filmmaker IQ*. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=JYedfenQ_Mw
- Howard & Mabley (1995). *The Tools of Screenwriting*. New York: St. Martins Press.
- Kennedy, K. (producer) y Spielberg, S. (director). (1993). *Jurassic Park* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: Amblin Entertainment.
- Konow, D. (2015) How Back to the Future Almost Didn't Get Made. *Esquire Magazine*. Disponible en <http://www.esquire.com/entertainment/movies/a35559/back-to-the-future-production/>
- Kuleshov, L. (1974). *Kuleshov on film* (Writings by Lev Kuleshov). Los Ángeles: University of California Press. Disponible en: <https://books.google.com/books?id=0kfHxRVupxIC&lpg=PR7&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Mackendrick, A. (2004). *On Filmmaking* (An Introduction to the craft of the Director). New York: Faber and Faber LTD.
- Marx C. & Engels F. (1981). *Obras escogidas en tres tomos*. Moscú: Editorial Progreso.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York: HarperCollins.
- Morrow, J. (2014). Martin Scorsese Breaks Down the Difference Between Story & Plot. *No Films School*. Disponible en <https://nofilmschool.com/2014/07/martin-scorsese-difference-between-story-plot>
- Murch, W. (1992). *In the Blink of an Eye: a Perspective on Film Editing*. Hollywood: Silman-James Press.
- Lipovetsky G. & Serroy J. (2009) *La pantalla global* (Cultura mediática y cine en la era hipermoderna). Barcelona: Editorial Anagrama.

- Loza, N. (2012) El efecto Kuleshov explicado por Alfred Hitchcock. *Norberto Loza*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=BpxYzs8hj3A>
- Pudovkin, V. (1954). *Film technique and Film acting*. London: Vision.
- Real Academia Española [RAE]. (2017). Ironía. *Diccionario de la lengua española*, 23º ed. Disponible en <http://dle.rae.es/?id=M6heFtP>
- Stanislavski, C. (2001). *Building a Character*. Berkshire: Cox & Wyman LTD.
- Schoentjes, P. (2003). *La poética de la ironía*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Simkin, J. (2014[1997]). D. W. Griffith. *Spartacus Educational*. Disponible en <http://spartacus-educational.com/USAGriffith.htm>.
- Steinle, J. (2006) The Birth of an Art. *Senses of cinema*. Disponible en <http://sensesofcinema.com/2006/great-directors/griffith/>
- Sturges, P. & Sturges, S. (1991). *Preston Sturges on Preston Sturges*, Boston: Faber & Faber.
- Tucker, M. (2017) Arrival — Examining an Adaptation. *Lessons from the Screenplay*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=QTxvzkwVsQE>
- Tucker, M. (2018) Jurassic Park — Using Theme to Craft Character. *Lessons from the Screenplay*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=VWz1E3oHd8w>
- Vargas Llosa, M. (1997). *Cartas a un joven novelista*. Barcelona: Planeta S.A.
- Weston, J. (2003). *The Film Director's Intuition* (Script Analysis and Rehearsal Techniques). Studio City: Michael Wiese Productions.

ANEXOS

INDOQUIA

Diego Sarmiento Herencia

Basado en el cuento "Indoquia" de Diego Sarmiento
Herencia

© DASH

diegosarmiento@me.com

FADE IN:

1 EXT. PLAZOLETA DEL PUEBLO - INDOQUIA - ANOCHECER.

DON SEBAS, un hombre mayor (aunque no viejo) y gordo (pero no obeso), atraviesa la plazoleta en dirección a su casa con un andar elegante aunque algo cansado.

La oscuridad de la tarde es increíblemente estética. La iluminación es casi mágica... recuerda un poco a esos exteriores filmados en estudios de los tiempos del cine clásico de Hollywood. Falso, pero real; como Casablanca de gran Michael Curtiz pero a colores.

Vemos gente colgando lámparas en la plazoleta que con su cálida luz contrastan con el azulino del cielo. Al parecer habrá fiesta en el pueblo.

La casa de DON SEBAS está ubicada en un lugar privilegiado de la plazoleta parece tanto una típica casa de pueblo como una no tan típica, es peculiar. La arquitectura no es necesariamente realistas, tampoco evidentemente fantasiosa.

Poco a poco se presentan elementos, tanto en vestuario como en escenografía que nos dan pistas de este mundo de fantasía.

La gente que está trabajando en la plazoleta, y algunos paseantes, saludan cordialmente a DON SEBAS a lo que él devuelve el saludos con una elegancia bastante histriónica.

Al costado de la puerta de su casa está apoyada una bicicleta extraña, casi como si funcionara a vapor. Divertido, hace sonar el timbre de la bicicleta, lo que hace reír a unos niños.

Entonces procede a abrir las distintas cerraduras de la puerta. Son 4 que se abren en una secuencia religiosa, como un culto.

Finalmente ingresa a su casa.

2 INT. SALA DE LA CASA DE DON SEBAS - INDOQUIA - NOCHE.

La serie de cerraduras se activan en orden manteniendo al mundo afuera y a la casa segura.

Al ver el interior de la casa podemos intuir que en ella no vive nadie más que él. Sin embargo se siente cálida,

(CONTINUED)

es decir uno se siente bienvenido. La decoración es un tanto extravagante, aunque en un inicio y al ser observada brevemente, no llama tanto la atención.

La luz nocturna entra por las ventanas de la casa. Es azulina y sólo es interrumpida por las luces que poco a poco DON SEBAS va encendiendo a su paso hacia las escaleras.

Primero una lámpara cerca a la puerta, que se activa haciendo girar una manivela. Luego bombea una palanca que enciende una luz de tipo industrial pero hermosa que ilumina levemente la cocina y finalmente levanta una llave que enciende una luz cercana a las escaleras.

Deja su abrigo y su bufanda verde en el colgador que está justo ahí de manera muy ceremoniosa: Doblando y acomodando ambas prendas con mucho cuidado.

Se detiene frente a un estante con fotografías y un arma puesta como adorno sobre ellas. En ellas, un joven DON SEBAS se muestra en situaciones heroicas. En una sostiene un arma extravagante en alto. En otra, fuma una pipa teniendo detrás a una colosal bestia de mitología. En una tercera, posa junto a un joven que, igual de extravagante que él, sostiene un tridente en alto. Finalmente, un DON SEBAS ya más adulto, pero aún delgado, tiene una banda alrededor del cuerpo.

DON SEBAS suspira y finalmente sube las escaleras camino a su dormitorio.

3 INT. DORMITORIO DE DON SEBAS - INDOQUIA - NOCHE.

Ya en su dormitorio se asoma a la ventana y mira al pueblo: su gente contenta y sus calle cada vez más iluminadas... perfectas.

Uno que otro personaje lo saluda, a lo que él responde con los mismos gestos histriónicos que practicó momentos antes en la calle, pero sin la misma energía.

Como jugando, cierra las cortinas. Suspira nuevamente. Colgado frente a él, en un mueble de valet está su antiguo uniforme; el de las fotos.

Poco a poco se desviste hasta quedar en una especie de enterizo blanco.

Lentamente se acuesta en la cama, da una breve mirada al reloj, son las 7:15 de la noche, apaga la luz y con los

ojos puestos en las estrellas que se llegan a ver a través de su ventana de techo, cierra los ojos para dormir.

4 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - DÍA.

SEBASTIÁN un joven de unos 28 años, muy delgado, despierta. el reloj marca las 7:15 de la mañana. Sus ojos son hundidos e irremediablemente tristes.

Su dormitorio es sencillito, nada llama la atención a excepción de unos cuantos montículos de libros, la mayoría de ciencia ficción, aglomerados por ahí y un par de pósters de películas antiguas de serie B.

Con cuidado se levanta de la cama. Se le nota cansado, como si no hubiera descansado mucho.

Se viste, lentamente pero sin mayor cuidado.

Primero se quita el pijama. Luego se pone un pantalón gris descolorido, una camisa beige sin gracia, una chompa marrón común y corriente, un abrigo gris que, a diferencia del resto, no está nada mal y zapatos un tanto gastados en cuero natural.

Todos son colores apagados a excepción de una bufanda verde tejida a punto grueso que es lo último que se pone al cuello, pero como un adorno más que como abrigo.

5 INT. BAÑO - CIUDAD - DÍA.

Pasa por el baño fugazmente.

Se da una peinada rápida con las manos, mojándose antes la cabeza en el caño.

Se cepilla, sin el mayor cuidado, los dientes.

En todo este proceso, notamos que trata, en la medida de lo posible, de evitar verse mucho en el espejo.

6 INT. COCINA/COMEDOR - CIUDAD - DÍA.

Ya en la cocina, sin ganas, sirve un plato de cereales. Son pequeños círculos de colores, cereal de niños. SEBASTIÁN se pierde en el ritmo de su caída por un instante.

Luego va a la refrigeradora y saca una caja de leche.

La agrega y descubre que ésta está agria y con grumos.

Decepcionado, arroja todo el contenido de su plato a un tacho antes de salir de casa.

El plato va a acumularse en un montículo de días que está en el lavadero.

7 INT. PASADIZO DEL EDIFICIO - CIUDAD - DÍA.

Cuando SEBASTIÁN sale de su departamento, encuentra que el pasadizo está lleno de cajas. Las hay de todos los tamaños y parece un pequeño laberinto. Todo apunta a que alguien se está mudando a su piso.

De pronto la voz de una mujer joven se escucha acercándose, mientras da indicaciones al personal de mudanza.

ALEJANDRA (O.S.)

Tengan mucho cuidado con esa caja por favor... ¿La caja verde sigue afuera?

SEBASTIÁN ve la caja verde cerca a él y apura el paso. Sorteando los obstáculos, logra huir.

Ella logra verlo a la volada y saluda tímidamente sin recibir respuesta.

ALEJANDRA

Hola, disculpa el desorden, soy Alejandra, me estoy mudando...

ALEJANDRA es una mujer joven y de apariencia muy agradable. Es bonita a su manera y hay algo en sus ojos que resulta muy atractivo. Energía de vida. Sus facciones son delicadas y viste sencillo, pero esa sencillez la hace aún más atractiva.

Un tanto extrañada por el raro encuentro con su vecino regresa a lo suyo.

8 EXT. CALLE - CIUDAD - DÍA.

Algo más aliviado y recuperando el aliento, SEBASTIÁN camina frente a su edificio lentamente, con pasos pesados, como quien camina hacia su propia ejecución.

Las calles son bastante grises y la luz es tenue. La bufanda verde de SEBASTIÁN contrasta con el mundo a su alrededor.

La calle es hostil. SEBASTIÁN pasa frente a un par de negocios y se cruza con algunas personas que caminan en dirección opuesta. La constante es que nadie se saluda. Los negocios empiezan a abrir, pero las caras de los dueños es de "ni se te ocurra entrar, tengo sueño y estoy de mal humor".

9 EXT. PARADERO - CIUDAD - DÍA.

No pasa mucho tiempo hasta que cruza la pista y llega a un paradero donde, junto a varios más, espera la llegada del autobús.

La gente ahí, vive en su mundo. Algunos leen el diario, otros esperan ansiosos la llegada del bus sin dejar de mirar sus relojes. Nadie conversa. Sólo SEBASTIÁN los observa hasta que, como al parecer es su costumbre, se "pierde" en su propio mundo mirando directamente al muñequito de los semáforos que empieza a caminar... como dirían las abuelas: "pensando en las musarañas". Lo imagina bailando tap.

10 EXT. LUZ DE CRUCE - CIUDAD

El muñequito baila tap. SEBASTIÁN sonríe.

11 EXT. PARADERO - CIUDAD - DÍA.

Se pierde tanto que no nota que el bus ya ha llegado y que todos ya han subido.

El conductor, cansado y algo malhumorado le llama la atención.

CONDUCTOR

¡Hey! ¿Sube?

Los pasajeros, sobretodo los más ansiosos, lo miran con fastidio. Algo avergonzado, ante la mirada del conductor y los pasajeros, SEBASTIÁN, hace un gesto como diciendo que no va a subir.

Cuando el bus parte SEBASTIÁN empieza a caminar cargado de resignación.

Hace frío y el mundo es gris. Levanta las solapas de su abrigo, ajusta su corbata y sigue su camino. Ahora parece ser la única persona en la calle.

12 EXT. FACHADA DE LA SUPERINTENDENCIA - CIUDAD - DÍA.

SEBASTIÁN llega a la superintendencia de seguros, donde trabaja, evidentemente tarde. Su reloj marca las 10:12 de la mañana. El edificio es tan gris como la ciudad y alto e imponente, aplastando a quien se pare frente a él.

En la puerta una cola interminable de gente quejumbrosa que llega a hacer trámites es evidencia de lo "bien" que funcionan las cosas ahí dentro.

Lentamente empieza a subir las escaleras del ingreso, con la paciencia de alguien que no está llegando tan tarde.

Antes de ingresar, se detiene, suspira y mira hacia atrás. Cuando ve el caos de la ciudad y descubre que no hay hacia a donde escapar, sigue, resignado, con su camino.

13 INT. SUPERINTENDENCIA - CIUDAD - DÍA.

Ya dentro, casi llegando a su módulo de atención logra ver a su jefe, el SUPERVISOR GÓMEZ.

Él es un hombre gordo y mayor con apariencia descuidada y ropa una o dos tallas más chica que la que debería usar.

Lentamente se acerca regodeándose en su poder.

Como escapando de él, y seguro de no haber sido visto, SEBASTIÁN toma las escaleras de emergencia hacia el techo del edificio.

14 EXT. TECHO DE LA SUPERINTENDENCIA - CIUDAD - DÍA.

Ya arriba, SEBASTIÁN, verifica que está solo y deja junta la puerta pues no se puede abrir desde afuera.

Saca un cigarrillo de su cajetilla y lo enciende. Fuma cerca a la cornisa mirando hacia abajo. Desde ahí, los cientos de individuos que entran a realizar trámites y reclamos, parecen hormigas.

El rumor de la ciudad, que ya está completamente despierta, se confunde con el susurro del viento. En sus oídos ese sonido, extrañamente para él, es sinónimo de paz. Cierra los ojos y se deja llevar.

Su cuerpo está a punto de perder la batalla contra el vacío cuando de pronto, una voz corta como un cuchillo su sosiego. Es una voz punzante, aguda, bastante

(CONTINUED)

desagradable.

El SUPERVISOR GÓMEZ, que termina de subir las escaleras, bastante agitado, le llama la atención, señalando su reloj.

SUPERVISOR GÓMEZ
¡Treinta y tres minutos tarde,
caradura!

El SUPERVISOR GÓMEZ, saca un inhalador de su bolsillo y los aspira con violencia.

SUPERVISOR GÓMEZ (cont'd)
¿Qué crees, que no te vi llegar?
Es la última vez que esto pasa.

SEBASTIÁN lo observa en silencio como distraído por ese botón que tiene días a punto de dispararse de la camisa del gordo. Sería para él tan divertido que esta vez sí lo haga.

Cuando el SUPERVISOR GÓMEZ vuelve a aspirar el inhalador, la imaginación de SEBASTIÁN se hace cargo.

15 EXT. TECHO DE LA SUPERINTENDENCIA - IMAGINACIÓN - DÍA.

De pronto, vemos el botón salir disparado y matar a una paloma que pasaba volando por ahí.

Entonces el jefe le habla nuevamente interrumpiendo su fantasía.

16 EXT. TECHO DE LA SUPERINTENDENCIA - CIUDAD - DÍA.

SUPERVISOR GÓMEZ
¿Y, qué esperas? ¿Necesitas
invitación?

Para luego alejarse de él, hablando para sí mismo.

SUPERVISOR GÓMEZ (cont'd)
No tengo idea de porqué no lo
largo a este bueno para nada...

SEBASTIÁN, en silencio, apaga el cigarrillo en la suela de su zapato y arroja la colilla al vacío, envidiando su suerte, para luego dirigirse a la puerta donde su jefe lo espera sosteniéndola muy impaciente.

Ambos ingresan. Cuando el SUPERVISOR GÓMEZ sale de cuadro volvemos a escuchar su inhalador.

17 INT. CUBÍCULO - CIUDAD - DÍA.

SEBASTIÁN coloca sellos. Uno tras otro vemos caer a los sellos de aprobado o de desaprobado. Cincuenta por ciento de probabilidad de arruinarle el día a alguien.

SEBASTIÁN ve los sellos, ve los documentos y mira a la gente, con lástima.

Parece una máquina haciendo su trabajo. No piensa, sólo ejecuta. Folio tras folio, el sello cae sobre él. Uno aprobado, uno desaprobado. Uno aprobado, uno desaprobado.

Lo único en lo que enfoca su concentración constantemente es en el reloj de pared que está en la zona de espera de su área. Cuenta los minutos para salir a toda prisa camino a su casa.

Es evidente que su trabajo (y toda su vida en realidad) no le gusta en lo más mínimo.

18 INT. CUBÍCULO - IMAGINACIÓN - DÍA.

De pronto imagina un folio que contiene su foto y un "currículo" deprimente al que un sello gigante de desaprobado inunda.

19 INT. CUBÍCULO - CIUDAD - DÍA/TARDE - TIMELAPSE

Una secretaria coloca una torre de folios al costado de SEBASTIÁN quien se ve cada vez más cansado.

Como una especie de vendetta personal, empieza a colocar uno tras otro, el sello de aprobado. sonrío y empieza a llamar a la gente uno a uno para entregarles sus documentos.

20 INT. CUBÍCULO - CIUDAD - TARDE.

Unas horas más tarde y faltando ya poco más de una hora para salir, SEBASTIÁN ve de reojo la enorme cola de clientes que empieza a acumularse en su ventanilla para ser atendidos.

Mira a su alrededor y sus vecinos de cubículo no están.

A lo lejos se escucha a gente celebrando un cumpleaños.

Viendo constantemente el reloj y a la gente, escribe algo y coloca un cartel en su ventanilla:

"Error en el sistema"

(CONTINUED)

Evitando cualquier tipo de confrontación, baja la mirada y simula estar tratando de arreglar el problema, pero en realidad desconecta el cable de red.

Entonces, inserta su memoria usb, abre un archivo de texto, se pone a escribir y su imaginación vuela.

21 INT. MONTAJE EN EL CUBÍCULO - CIUDAD - TARDE.

Vemos como en bocetos, ilustraciones clásicas de storyboard, fragmentos de sus ideas unas tras otras en semi transparencia con fragmentos del texto que escribe.

Los universos que relata son maravillosos: Historias espaciales, robots inteligentes, viajes intergalácticos.

Imagina la historia de un hombre que espera toda su vida el retorno de su esposa abducida por extraterrestres tanto tiempo atrás y de cómo se comunica con ellos a través de sonidos musicales en una vieja radio de banda ciudadana...

El texto que escribe dice:

"En el comedor, la mesa estaba puesta para dos sin embargo Fermín comía solo. Casi sin mirar más allá de su plato. En la sala contigua, los muebles y los cuadros habían cedido (casi) su lugar a una especie de laboratorio de investigaciones. Cientos de recortes de periódicos, fotografías, hilos rojos conectando todo a una fotografía y al centro de la habitación, una radio de banda ciudadana a tubos muy antigua que Fermín compró el mismo año que nació Alejandra, su hija..."

Las imágenes ilustran claramente lo que leemos. Fermín llegando a una mesa con dos sitios cargando un plato. La sala contigua con su pared llena de recortes y fotografías. Un recorte de periódico específico, también dibujado que dice "Mujer desaparece misteriosamente. Esposo es llamado a dar declaraciones". La radio emitiendo notas musicales aparentemente digitales quebradas por el ruido de la estática.

O la historia de un robot que aprende a traicionar como mecanismo de protección, para salvar a la humanidad...

Escribe:

"Su única misión era salvar a la especie humana, sin embargo la mentira, que no estaba programada en su sistema, era la única herramienta a su disposición para

hacerlo... la traición".

En imágenes vemos a un androide que manipula su sistema conectado a una máquina. Detrás asomándose escondido, un hombre lo observa.

Quizá la historia de un viaje a las profundidades del universo en las que el espacio se mide en tiempo y todo deja de tener sentido para nosotros...

Escribe:

"Despertar luego de un viaje de años luz, siempre produce un choque. Descubrir que el tiempo, la constante más clara en la tierra, no siempre es constante podría acabar con cualquiera... pero no con el capitán Melena de León".

En imágenes, vemos una secuencia de un hombre mayor, con un mechón blanco destacando en su oscurecida cabellera, levantándose y mirando una pared con relojes distintos.

22 INT. CUBÍCULO - CIUDAD - TARDE.

De pronto, sus fantasías son interrumpidas por la voz de su jefe, el SUPERVISOR GÓMEZ quien está parado frente a su ventanilla sosteniendo el cartel improvisado que puso SEBASTIÁN.

SUPERVISOR GÓMEZ
¿Qué es esto? Ponte a trabajar
inmediatamente o te vas...

Entonces se retira, hablando para sí mismo bastante mortificado.

SUPERVISOR GÓMEZ (cont'd)
Si no fueras sobrino de mi mujer
ya estarías en la calle comiendo
cucarachas, inútil...

Afortunadamente para SEBASTIÁN, ya son casi las 6 de la tarde.

Cuando el jefe termina de retirarse, asegurándose que ya no está cerca, SEBASTIÁN se esconde debajo de su escritorio.

Desde abajo, usa una mano para inspeccionar la mesa. Primero torpemente encuentra el mouse y usando un espejo como periscopio, expulsa su usb, tanteando el espacio busca y encuentra su reloj de bolsillo.

(CONTINUED)

Lo baja y mientras espera que finalmente den las 6, aprovecha para ordenar sus cosas, comer una manzana que estaba en su maletín y prepararse para huir.

23 INT. PASADIZO SUPERINTENDENCIA - CIUDAD - DÍA.

Vemos el momento justo en que el reloj del pasadizo marca las seis. Su aguja, lentamente alcanza el número deseado. Un eco marca el sonido de este momento.

24 INT. CUBÍCULO - CIUDAD - TARDE.

Hábilmente, SEBASTIÁN, logra escabullirse del trabajo sin ser visto.

Primero camina agazapado.

Luego brinca de un lado a otro del pasadizo.

Finalmente se tapa la cara con un folio al pasar cerca a un grupo de trabajadores.

Busca activamente no tener que despedirse de nadie. Lo gracioso es que, la verdad, nadie busca despedirse de él tampoco.

Esta aventura del escape, sólo le importa a él.

25 EXT. FACHADA DE LA SUPERINTENDENCIA - CIUDAD - TARDE.

Las 6 con un minuto y SEBASTIÁN ya está saliendo de la superintendencia. Bufanda al cuello y abrigo bien puesto.

Mientras él sale, las puertas se cierran dejando afuera a decenas de personas que, cansados y frustrados por la espera, se quejan.

PERSONA 01

¡Llevo horas acá! Abusivos son...

GUARDIÁN

Yo entiendo señor, pero entienda también usted...

PERSONA 02

Es increíble... increíble, sinceramente... ¡Mis impuestos pagan sus sueldos!

GUARDIÁN

Son órdenes de gerencia, no puedo hacer nada, señora...

PERSONA 03

¿Y ahora? ¡Ya pues, estamos haciendo cola desde antes de la hora de cierre, caray!

GUARDIÁN

Lo siento mucho señorita. No puedo hacer nada.

SEBASTIÁN los mira por un momento y, aliviado de no tener que lidiar con ellos, empieza a caminar alejándose de sin mirar atrás.

26 EXT. PARQUE - CIUDAD - TARDE.

SEBASTIÁN camina rápido atravesando un parque gris y muerto. Sus ánimos, sin embargo, son notoriamente mejores que los de la mañana.

De pronto el olor de manzanas acarameladas llama su atención. Su color en contraste con el espacio donde están las hace más presentes. Casi sin pensarlo compra una.

SEBASTIÁN

Una, por favor... esta de acá.

VENDEDOR

¿Para ir comiendo, señor?

SEBASTIÁN

Así nomás. Gracias.

No la prueba, sólo la observa un momento y luego sigue caminando.

27 EXT. CALLE - CIUDAD - TARDE.

Cruzando la pista, encontramos la estación del tren.

A pesar de que sólo está a una parada de distancia, SEBASTIÁN decide tomar el tren para ir a casa.

28 INT. INTERIOR DEL TREN - CIUDAD - TARDE.

Los trenes siempre le han gustado, para él son como naves espaciales que atraviesan tiempo y espacio a toda velocidad.

29 INT. FANTASÍA EN EL TREN - CIUDAD - TARDE.

Sus ojos se enfocan en la manzana acaramelada que se transforma en un planeta. Podemos ver que su mente vuela: estrellas, el espacio... el tren en una nave y SEBASTIÁN un viajero atravesando el espacio.

Sin embargo la ilusión se quiebra para nosotros que observamos la ciudad transparentarse detrás de él: Amenazante, gris y desagradable.

Los edificios altos, las calles llenas de automóviles y de gente.

Pero SEBASTIÁN está tranquilo, hasta esboza una pequeña sonrisa. Es extraño verlo así.

30 EXT. FACHADA DE EDIFICIO - CIUDAD - TARDE.

SEBASTIÁN está llegando a su edificio. Casi en la puerta, un mendigo que camina por ahí le pide dinero.

MENDIGO

Señor, por favor. Una...

Buscando evitar mayor interacción, le entrega rápidamente la manzana acaramelada y casi sin detenerse sube a toda prisa las escaleras del edificio.

El mendigo se queda mirando la manzana un momento, luego la muerde y sigue su camino. Cuando trata de agradecer el gesto, SEBASTIÁN ya no está ahí.

MENDIGO

Gracias, señor...

31 INT. EDIFICIO - CIUDAD - TARDE.

La voz del mendigo se pierde tras la puerta. SEBASTIÁN sube las escaleras hacia el tercer piso a toda velocidad para evitar cruzarse con algún vecino.

Ya en el tercer piso ve que las cajas de la mudanza desaparecieron y sonrío al haber llegado hasta ahí sin tener que saludar a nadie.

Finalmente en la puerta de su departamento mientras saca las llaves de su bolsillo, escucha unos pasos que suben por las escaleras.

Apurado y nervioso deja caer las llaves al piso. Se apresura en recogerlas.

(CONTINUED)

Sin dejar de mirar hacia las escaleras, trata de abrir su puerta. Sus manos sudorosas casi no se le permiten.

Casi en el último minuto logra abrir la puerta e ingresa.

32 INT. DEPARTAMENTO DE SEBASTIÁN - CIUDAD - TARDE.

Ya a salvo, SEBASTIÁN se apoya en la puerta y, antes de sacarse la bufanda y el abrigo, se acerca al ojo mágico.

33 INT. PASADIZO DEL EDIFICIO - CIUDAD - TARDE.

A través de él ve que quien subía por las escaleras era su nueva vecina, ALEJANDRA. Su look sencillo e inocente le gusta.

Ella mira en dirección a la puerta de SEBASTIÁN y luego de unos segundos se acerca dispuesta a tocar, aunque duda.

Cuando finalmente está a punto de hacerlo, el teléfono dentro de su casa empieza a sonar, dándole la excusa perfecta para emprender la retirada.

Poco a poco sale del campo de vista del ojo mágico.

34 INT. DEPARTAMENTO DE SEBASTIÁN - CIUDAD - TARDE.

SEBASTIÁN deja el ojo mágico y se apoya en la puerta un momento. Su nueva vecina ha causado un impacto inesperado en él.

35 INT. PASADIZO DEL EDIFICIO - CIUDAD - TARDE.

Un tanto intrigado, abre la puerta temerosamente y alcanza a ver cómo se cierra la de la ella. Quizá el universo no quiere que la conozca.

Un tanto frustrado, pero bastante aliviado también, cierra la puerta lentamente.

36 INT. COCINA/COMEDOR - CIUDAD - NOCHE.

Media lata de frijoles, arroz recalentado de un taper y un tomate sin ningún tipo de aliño. Esa es la cena habitual de SEBASTIÁN.

Come estrictamente por obligación, pero ligero ya que de ninguna manera quiere tener pesadillas.

En el fondo, en un televisor se escuchan las noticias. Nada importante o relevante, sólo compañía.

37 INT. BAÑO - CIUDAD - NOCHE.

Detrás de la cortina de la ducha, SEBASTIÁN se baña. En su sombra vemos su dedicación a esta tarea. Se lava con cuidado. Todo esto contrasta con su preparación en la mañana.

Luego, ya directamente, vemos cómo se saca el champú del cabello.

Después, afuera de la ducha y envuelto en una toalla, se cepilla los dientes, y se peina con mucho cuidado. Esta vez sí usa un peine.

Se pone la camisa del pijama de franela abotonándola como si fuera un ritual, de abajo hacia arriba, un poco de ROYAL REGIMENT detrás de las orejas y ya casi está listo para entrar a la cama.

38 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - NOCHE.

A pesar de estar listo para acostarse, se dirige a la puerta del departamento para volver a probar su suerte con el ojo mágico. Tiene la esperanza de encontrar nuevamente a su vecina.

39 INT. PASADIZO DEL EDIFICIO - CIUDAD - NOCHE.

A través del ojo mágico. ALEJANDRA, está nuevamente en el pasadizo. Tiene puesto un vestido verde sencillo que le queda muy bien.

De pronto se agacha y carga a un gato llamándole la atención.

ALEJANDRA

Señor Gonzáles, cuántas veces se lo he dicho "no puede salir solo de la casa... y menos a éstas horas..."

Ya con el gato en brazos da una mirada en dirección a la puerta de SEBASTIÁN, es como si se miraran a los ojos. De a pocos la voz de su vecina se apaga detrás de su puerta mientras ésta se cierra.

ALEJANDRA (cont'd)

¿No me va a dejar sola aquí en la casita, no? No... No lo va a hacer porque usted es perfecto... ¡Purrrrrfecto!

(CONTINUED)

ALEJANDRA ríe sola algo tímida.

40 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - NOCHE.

Con una sonrisa dibujada en el rostro, SEBASTIÁN, abre el sofá cama y se acuesta.

Está algo nervioso y no para de mirar hacia la puerta. Esto no es habitual en él. Sólo espera con ansias y con la mirada puesta en el techo el momento de quedarse dormido.

Su techo está adornado con estrellas, lunas y planetas fosforescentes de esos que se ponen en los cuartos de los niños. Ésta decoración le da la sensación de que puede volar y ser libre. El verde encendido fosforescente de estos adornos lo ayuda a calmarse.

Su reloj marca las 8:15 cuando por fin cierra los ojos.

41 INT. DORMITORIO DE DON SEBAS - INDOQUIA - DÍA.

La luz entra por la ventana del dormitorio. DON SEBAS se despiereza en la cama. Ya se escucha la vida de pueblo a través de la ventana. Aún echado recita como de memoria.

DON SEBAS

No hay como el sonido de mi
pueblo por las mañanas...

Ve el reloj y marca las 8:20. Es tarde.

Se levanta ágilmente de la cama y se acerca a la ventana para abrir las cortinas y dejar entrar la luz.

Observa el pueblo. Vemos cómo la pileta empieza a funcionar y las calles se empiezan a llenar con uno que otro personaje que camina por ahí.

Una mujer que alcanza a verlo en la ventana lo saluda con gestos afectuosos.

MUJER

¡Buenos días! Don...

Él, un tanto avergonzado, se esconde tras la cortina haciendo como que no ve a nadie. La mujer se extraña un poco, pero sigue su camino.

A lo lejos, IGNACIO, un hombre delgado pero macizo, de ojos saltones y cabeza muy redonda se acerca a la casa con paso ligero.

(CONTINUED)

Entonces DON SEBAS se apura en llegar a su vestidor para ponerse una bata y salir a recibirlo.

42 INT. SALA CASA DON SEBAS - INDOQUIA - DÍA.

DON SEBAS termina de bajar las escaleras rápidamente y se apresura a la cocina donde activa la tetera.

Luego corre a la puerta donde abre las cerraduras una a una para hacer pasar a IGNACIO y recibirlo con un cálido abrazo.

A diferencia de la noche anterior, DON SEBAS se ve cansado y algo distraído.

DON SEBAS
¡Buenos días, Ignacio! Pasa,
muchacho.

IGNACIO
¡Buenos días, señor alcalde!
¿Cómo está...?

IGNACIO se fija en la vestimenta de DON SEBAS. Está evidentemente sorprendido de encontrarlo en bata. DON SEBAS siempre lo espera listo a estas horas, ansioso por empezar el día. Además IGNACIO lo encuentra un poco despeinado y legañoso.

DON SEBAS lo nota en la mirada de IGNACIO y se adelanta a responder.

DON SEBAS
Qué te puedo decir, Ignacio. Ya
no soy un hombre joven que era y
me quedé dormido... ¡Pasa, apura,
que hay mucho por hacer! Y, por
favor, deja de decirme señor que
no ayudas con la edad.

IGNACIO
Disculpe, señor... alcalde... Don
Sebas...

DON SEBAS lanza una mirada de desaprobación que hace que IGNACIO detenga su discurso.

En los gestos y maneras de IGNACIO podemos ver que es un tipo muy servil que admira increíblemente a DON SEBAS. Se nota que está agradecido de estar a su lado.

Mientras IGNACIO habla, DON SEBAS se ocupa de sacar un par de tazas y colocarlas sobre la mesa de la cocina.

IGNACIO

Como ya sabe no falta nada para la fiesta de Indoquia, señor alcalde. Tenemos ya casi todo organizado...

DON SEBAS

Muy bien.

IGNACIO

Los niños ya empezaron a hacer los murales en las paredes exteriores de las casas que dan a la plaza...

DON SEBAS

Perfecto.

IGNACIO

Las familias organizan la comida... Se me ocurrió, y no sé qué opine usted, señor, invitar al profesor...

De pronto el sonido de la tetera interrumpe el discurso. entonces DON SEBAS, aprovecha para hablar, poniendo su mano en el hombro de IGNACIO.

La mano de DON SEBAS en el hombro de IGNACIO se siente como una aplanadora.

DON SEBAS

Muchacho, tranquilo, tenemos todo el día aún. Tomemos un té y luego seguimos, ¿Te parece, Ignacio? Y, por favor, te lo ruego, deja de llamarme señor, alcalde o la combinación de ambas.

IGNACIO

Si señor... disculpe... Don Sebas.

IGNACIO baja la cabeza y procede a ayudar con el té. luego beben en silencio.

DON SEBAS no es el mismo de siempre e IGNACIO lo nota. Está como distraído, con la cabeza en otro lado. No responde con su habitual entusiasmo.

(CONTINUED)

IGNACIO

Don Sebas, ¿Está todo bien?

DON SEBAS no responde. Su mente está en otra cosa.

IGNACIO (cont'd)

¿Hola? ¿Don Sebas?

IGNACIO se rinde y, aunque preocupado, decide compartir un momento el silencio con su mentor....

Hasta que tiene una idea.

IGNACIO

¿Qué tal una aventura? ¿Y si salimos a dar una vuelta por el pueblo en bicicleta?

Como saliendo de un trance, DON SEBAS lo mira y sonríe. Luego le responde.

DON SEBAS

Una aventura... ¡Qué gran idea Ignacio! Es justo lo que necesito para despertarme un poco.

IGNACIO

Manos a la obra entonces. Alístese mientras yo voy por mi bicicleta.

IGNACIO sale rápidamente sin despedirse. DON SEBAS se queda mirando un segundo a la puerta para luego pararse y subir las escaleras.

43 INT. SALA CASA DON SEBAS - INDOQUIA - DÍA.

Más tarde, cerca a las 10 de la mañana, DON SEBAS ya está casi listo para salir. Tocan a la puerta. DON SEBAS grita desde las escaleras.

DON SEBAS

Pasa Ignacio. Está abierto.

IGNACIO pasa, ve que DON SEBAS está terminando de alistarse al borde de las escaleras y lo ayuda a ponerse el abrigo.

Tiene puesto su viejo sombrero, el de las fotos.

IGNACIO se sorprende de verlo usándolo después de tanto tiempo, pero no dice nada.

(CONTINUED)

Luego, salen juntos por la puerta principal.

44 EXT. PLAZOLETA DEL PUEBLO - INDOQUIA - DÍA.

DON SEBAS e IGNACIO toman cada uno una bicicleta y empiezan su paseo con una vuelta alrededor de la plaza.

Sonríen felices y la gente, curiosa y sorprendida, saluda al risueño alcalde.

45 EXT. CALLE - INDOQUIA - DÍA.

Lo que empezó como un simple paseo se vuelve una competencia. Volteando una esquina, ambos hombres apuran el paso y empiezan a competir, aunque amistosamente.

Siguen hasta casi salir del pueblo.

46 EXT. CAMPOS ALEDAÑOS - INDOQUIA- DÍA.

Subiendo una colina, DON SEBAS, increíblemente a pesar de su edad, le saca a IGNACIO una gran ventaja. Una vez arriba, la bajada hacia el otro lado es un verdadero placer.

El sonido del viento en los oídos de DON SEBAS le recuerda a la risa de los niños, a un río, al mar... y de pronto a la ciudad. Entonces cierra los ojos.

Y con los recuerdos de las ciudad... ALEJANDRA.

Entonces pierde el control: choca la llanta delantera con una piedra y vuela por los aires estrellándose contra el piso y golpeando su cabeza contra un tronco.

Lentamente su mundo se oscurece y el sonido del viento se confunde con la voz de IGNACIO que llega a verificar su estado, con el barullo de la gente que empieza a rodearlo y, misteriosamente, con la voz de ALEJANDRA hasta que, de un momento a otro, eso también es silencio.

IGNACIO (O.S.)

¡Don Sebas! ¡Ya llego, no se mueva!

ALEJANDRA (O.S.)

Hola, me llamo Alejandra...

47 INT. AYUNTAMIENTO - INDOQUIA - NOCHE.

El agudo silbido de una tetera es lo siguiente que DON SEBAS escucha.

Está recostado en un sofá en el ayuntamiento y a su lado, expectantes, IGNACIO y el MÉDICO del pueblo lo observan con preocupación.

De pronto DON SEBAS trata de incorporarse e IGNACIO lo detiene con suavidad.

IGNACIO

Señor, quédese quieto. Se golpeó muy fuerte la cabeza. Quédese tranquilo por favor... está en buenas manos.

MÉDICO

Don Sebas, buenas buenas. Ni se levante que tiene que descansar. Por lo que pude examinar, no deberían haber mayores consecuencias de este golpe, a excepción de mareos y dolores de cabeza por unos días.

(Pausa)

Lo mejor que puede hacer es estar recostado descansando.

El MÉDICO entonces saca un frasco de un brazalete que tiene puesto y se lo da a DON SEBAS.

DON SEBAS, aún un poco confundido, lo bebe y empieza a buscar su reloj de bolsillo, para descubrir que está roto. Luego trata de incorporarse para buscar relojes de pared, pero no lo logra.

Preocupado y nervioso intenta nuevamente incorporarse pero esta vez IGNACIO lo detiene nuevamente.

IGNACIO

No se levante...

DON SEBAS

¿Qué hora es?

IGNACIO mira su reloj brevemente y responde.

IGNACIO

Casi la medianoche, señor alcalde.

Asustado y muy preocupado, DON SEBAS se levanta de golpe y, sacando fuerzas de donde no las tiene, logra mantenerse en pie.

(CONTINUED)

MÉDICO

Don Sebas, no recomiendo que haga este esfuerzo.

Fingiendo no sentir dolor empieza a caminar hacia la puerta.

DON SEBAS

Estoy bien, soy como tronco viejo. No se preocupen. Estoy bien.

IGNACIO

Pero señor alcalde...

DON SEBAS

(Molesto)

¡Pero nada, Ignacio! ¡Todo está bien! ¡Y basta ya con eso de decirme señor o alcalde, por favor!

IGNACIO

Disculpe señor... don...

Muy adolorido y bastante mareado, pero simulando estar bien, DON SEBAS sale del ayuntamiento.

IGNACIO y el MÉDICO se miran preocupados. No saben qué hacer.

MÉDICO

Don Sebas...

DON SEBAS

Doctor, estoy bien. Por favor, confíe en mi...

48 EXT. PLAZOLETA - INDOQUIA - NOCHE.

DON SEBAS atraviesa la plazoleta hacia su casa y siente que la gente lo observa. Trata de sonreír, pero no lo logra del todo.

Mira hacia atrás y ve que IGNACIO y el MÉDICO lo siguen. Acelera el paso. Cada vez le es más difícil fingir.

Finalmente alcanza la puerta de su casa. Mientras trata de abrir la puerta siente que IGNACIO se acerca por detrás.

(CONTINUED)

Entonces se apresura y logra entrar antes de ser alcanzado.

Con un gesto y una sonrisa fingida, se despide antes de cerrar la puerta.

49 INT. SALA CASA DON SEBAS - INDOQUIA - DÍA.

Apoyado en la puerta, DON SEBAS, agitado y adolorido toma un respiro.

Mira por el ojo mágico y ve a IGNACIO ahí hablando con el MÉDICO claramente preocupado. Habla en voz alta.

DON SEBAS

No se preocupen amigos, estoy
bien. Ya vayan a casa. Es tarde.
Voy a descansar. Todo está bien.

Luego empieza a subir las escaleras hacia su dormitorio.

50 EXT. PLAZOLETA - INDOQUIA - NOCHE.

Ambos hombres se miran entre sí y finalmente, extrañados, empiezan a caminar hacia sus casas.

51 INT. DORMITORIO DE DON SEBAS - INDOQUIA - DÍA.

DON SEBAS cierra las cortinas y sin desvestirse se acuesta lentamente.

Da una mirada al reloj, son las 12:25 de la noche.

Brevemente mira las estrellas que se ven a través de su ventana de techo.

Finalmente cierra los ojos para dormir.

52 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - DÍA.

SEBASTIÁN despierta de golpe. Está sumamente asustado y le duele mucho la cabeza y un brazo.

El reloj en su viejo VHS marca las 12:40 del día. Ya es muy tarde para ir a trabajar. Nota que en su contestadora hay dos mensajes.

El primero habla de un concurso de crucigramas.

TELEOPERADORA

Ha ganado el concurso mensual de crucigramas, con esto pasa a los cuartos de final para ganar...

Antes que termine, SEBASTIÁN lo adelanta. El segundo es de su jefe.

SUPERVISOR GÓMEZ

Sebastián, te habla tu jefe, Gómez. No te molestes en venir a la oficina ni hoy ni mañana ni nunca más. Ya tuve... tuvimos suficiente. Puedes pasar la próxima semana por tu cheque de liquidación y por tus cosas.

(Pausa)

Te lo advertí muchacho. Te lo advertí varias veces. Chau Sebastián.

A SEBASTIÁN no parece molestarle nada de esto. Lo pasa por alto como si no le hubieran dicho nada malo.

En todo caso, la cabeza le duele tanto que nada más le importa.

53 INT. BAÑO - CIUDAD - DÍA.

En el espejo del baño se observa por un largo rato.

Ya es casi la 1 de la tarde y el sonido de su estómago le anuncia que tiene hambre.

Sale hacia la cocina.

54 INT. COMEDOR/COCINA - CIUDAD - DÍA.

Busca por toda la cocina y no encuentra nada. Es oficial: no hay nada de comer.

Derrotado prende el televisor para distraerse y justo están preparando una receta: torta frita rellena de carne. Su barriga suena y él lo toma como una señal.

Rápidamente (iluso él pues nunca ha cocinado en su vida) toma nota de los ingredientes. Debe salir de compras.

55 INT. BAÑO - CIUDAD - DÍA

Aún aturdido y adolorido, SEBASTIÁN se mete a la ducha y

(CONTINUED)

se baña. Luego se peina y se cepilla los dientes.

56 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - DÍA.

Se pone un jean viejo que tenía guardado por ahí y unas zapatillas de correr que nunca antes había usado. Un polo de manga larga marrón con una barra beige horizontal y flanqueada por unas delgadas líneas amarillas y verdes. Encima de todo se pone su abrigo gris y la misma bufanda verde que usa todos los días.

57 INT. PASADIZO DEL EDIFICIO - CIUDAD - DÍA.

SEBASTIÁN se dirige veloz hacia las escaleras y, sin pensarlo mucho, baja casi tropezándose.

58 EXT. FACHADA DE EDIFICIO - CIUDAD - DÍA.

Saliendo de su edificio, se cruza brevemente con ALEJANDRA, su vecina aunque por el apuro y su malestar no la ve.

Ella sí lo ve a él aunque no alcanza a pasarle la voz pues él pasa casi corriendo.

59 INT. SUPERMERCADO - CIUDAD - DÍA.

Ya en el supermercado, mientras hace las compras, se empieza a sentir algo extraño. Es como si el dolor llegara punzante en intervalos. Y con cada pequeño golpe de dolor, parece escuchar algo... es como el sonido de una mano golpeando una puerta... y palabras.

IGNACIO (O.S.)

¿Dos Sebas? ¿Está bien? ¿Está ahí?

Su dolor de cabeza crece y de pronto empieza a ver a distintos personajes de INDOQUIA que comienzan a confundirse con la gente real.

Primero, en el pasillo de las carnes, IGNACIO, está ahí, en lugar del personal que suele atender. Luego, como un comprador más, el MÉDICO. De pronto unos niños pasan corriendo a su alrededor, vestidos como la gente de INDOQUIA.

Sin embargo es un hecho que ninguno de ellos está ahí pues en una segunda inspección, descubre que se trata de otras personas.

(CONTINUED)

Su mente le está jugando trucos.

SEBASTIÁN
(Para sí mismo)
Me estoy volviendo loco...

Finalmente abre una congeladora y saca unas cervezas, pero al cerrarla, en lugar de su reflejo, ve a DON SEBAS, que lo mira sonriente.

Asustado se aleja de ahí y va a pagar a la caja.

Ahí lo atiende la mujer que saluda a DON SEBAS sin respuesta en INDOQUIA.

Sale lo más rápido que puede del supermercado.

60 INT. COMEDOR/COCINA - CIUDAD - TARDE.

Desde dentro de su departamento, vemos llegar a Sebastián. Coloca las compras en la mesada de la cocina.

No demora en encender un cigarrillo, saca sus apuntes y empieza a cocinar como puede. Es evidente su falta de experiencia.

Empieza trozando la carne en tiras. Agrega excesiva sal y pimienta. Luego coloca la carne en una sartén.

Mientras la carne se fríe se pone a cortar pimientos, cebollas y tomate y finalmente los echa a la olla también.

En ese momento ve que debía haber echado vino junto con la carne.

Busca vino y se da con la sorpresa que la botella que tenía está vacía, pero tiene un aguardiente que huele bastante fuerte, pero puede servir...

Al momento de echarlo a la olla, una gigantesca flama de fuego se dispara hacia arriba.

Pasado el susto inicial, usando un trapo, SEBASTIÁN logra apagar el incendio a duras penas pero el humo ya consume todo el espacio y la alarma contra incendios se activa.

SEBASTIÁN
No, no, no, no, no, no, no...

Desesperado por el ruido, y sin poder ver bien a causa del humo, finalmente logra apagar la alarma de un

(CONTINUED)

escobazo.

Hay tanto humo que se ve obligado a abrir la ventana de par en par y a salir al pasadizo para poder respirar.

61 INT. PASADIZO DEL EDIFICIO - CIUDAD - TARDE.

SEBASTIÁN sale tosiendo al pasadizo y ALEJANDRA está ahí. El alboroto la hizo salir.

ALEJANDRA

¿Qué pasó? ¿Estás bien?

SEBASTIÁN le responde un poco mirándola, otro poco mirando hacia su departamento y hablando para sí mismo.

SEBASTIÁN

Este... Nada en realidad. estaba tratando de cocinar algo... y tuve muchísimo éxito, como puedes ver... quemándolo todo.

A ALEJANDRA le causa gracia SEBASTIÁN y sonriendo se presenta.

ALEJANDRA

Vaya... bueno dado que estamos compartiendo este momento de éxito... hola, quería presentarme hace días, me llamo Alejandra... soy nueva en el edificio ¿Tú eres...?

SEBASTIÁN

Sebastián. Hola. Disculpa por... por el ruido... y el humo... y los gritos...

ALEJANDRA lo mira un segundo y conmovida por la torpeza del chico le propone algo mientras se va temporalmente a su departamento.

ALEJANDRA

Espera un momento, Sebastián, ya regreso.

SEBASTIÁN piensa que su nombre suena bien dicho por ALEJANDRA.

Trata de imitar la manera en que ella lo dice, pronunciando su nombre. La mira irse un tanto abobado.

SEBASTIÁN

Sebastián... Sebastián...

ALEJANDRA sale de su departamento trayendo un recipiente con sopa. Él, sin saber qué decir ni qué hacer la recibe. Se despiden.

SEBASTIÁN (cont'd)

¿Qué es esto? No ¿Cómo va a ser...? No era necesario...

ALEJANDRA

No te preocupes... Hoy por ti, mañana por mi. Ten más cuidado ¿Si? Tengo que regresar a mi depa... Nos vemos por ahí.

SEBASTIÁN

Si si, por ahí... chau... Alejandra... Y gracias.

Sin quitarle los ojos de encima mientras ella regresa a su departamento, SEBASTIÁN entra al suyo.

62 INT. COMEDOR/COCINA - CIUDAD - TARDE.

Ya en su departamento, donde aún hay un poco de humo, SEBASTIÁN toma la sopa y piensa en lo sucedido.

La sopa está deliciosa.

De rato en rato tose y observa su fracaso culinario.

63 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - TARDE.

Su encuentro con ALEJANDRA, sin embargo, lo ha dejado bastante animado, toma su computadora portátil y empieza a escribir.

Sin moverse de su computadora, prepara chocolate caliente instantáneo, mientras prende un cigarrillo.

Está determinado.

Vemos en semi transparencia los textos que escribe mientras vemos su rostro en el pasar de las horas. Cigarrillo tras cigarrillo:

"El sol empezaba a iluminar las calles de Indoquia cuando el alcalde despertó. No hay como el sonido del pueblo en las mañanas -recitó, casi de memoria, para sí mismo..."

(CONTINUED)

"En la plaza, unos niños jugaban con sus bicicletas. A ambos hombres les pareció divertido y tuvieron la misma idea. En tan solo un minuto Ignacio había conseguido dos bicicletas y paseaban por el pueblo y sus alrededores..."

"Ignacio lo miraba fijamente con los ojos de alguien que sabe una verdad aún sin saber que la sabe. Don Sebas pensó en mentir pero en el fondo sabía que tendría que decirle la verdad. La mirada del muchacho era profunda y dolorosa. Sin detenerse a pensarlo mucho, empezó a hablar. "

64 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - NOCHE.

Está tan distraído que pierde la noción del tiempo y cuando ve el reloj, son las 3 y media de la mañana.

Ve su pijama, su sofá cama por armar, su colonia... De pronto descubre que la idea de "ir" a Indoquia lo asusta.

Entonces decide no dormir y seguir escribiendo. Preparara una taza más de chocolate instantáneo y enciende un cigarrillo más.

65 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - AMANECER.

El tiempo pasa y por primera vez en años SEBASTIÁN ve el amanecer en la ciudad y lo encuentra, extrañamente bello...

Los colores no son tan grises como los veía antes.

El paso de la oscuridad al día, atravesando tantas tonalidades de azul, tan inesperadamente agradables, lo emocionan.

66 INT. COMEDOR/COCINA - CIUDAD - DÍA.

SEBASTIÁN desayuna lo que puede con los restos de los ingredientes del día anterior: Unas tortillas tostadas en una sartén con queso y un té instantáneo.

El recipiente de su vecina lavado en el secador de la cocina lo inquieta.

67 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - DÍA.

Se sienta nuevamente a escribir, pero está muy distraído y cansado. Entre el sueño y pensar en ALEJANDRA, no logra concentrarse para nada.

Apuntando a no dormirse de ninguna manera va al baño a

darse una ducha rápida.

68 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - DÍA.

Unos minutos después regresa del baño sin polo y secándose el pelo.

Vuelve a observar el recipiente de su vecina en el secador y poniéndose un polo, y como sin quererlo, se para detrás de su puerta y afina la oreja esperando escuchar movimiento en el pasadizo.

Mira por el ojo mágico pero no ve a nadie. Se aleja pero con cada ruido que se siente en el pasadizo, SEBASTIÁN corre a mirar por el ojo mágico.

Buscando distraerse, SEBASTIÁN pone una película y hace su mayor esfuerzo por no quedarse dormido.

Las horas pasan en este plan.

69 INT. PASADIZO DEL EDIFICIO - CIUDAD - TARDE.

De pronto, a eso de las 2 de la tarde, escucha algo, verifica por el ojo mágico, ve a ALEJANDRA y sale rápidamente. Ella se asusta un poco en el proceso.

ALEJANDRA

¿Me estabas haciendo la guardia,
Sebastián?

SEBASTIÁN

...

A ALEJANDRA le parece muy tierno el silencio de SEBASTIÁN y la cara de tonto que pone.

Tratando de aliviarle la incomodidad se adelanta a seguir hablando.

ALEJANDRA

Estoy bromeando no seas tonto.

Ambos ríen aunque SEBASTIÁN lo hace de manera nerviosa. finalmente responde.

SEBASTIÁN

La verdad sólo quería devolverte
tu tupper. La sopa estaba muy
rica, gracias. Me reanimó...

ALEJANDRA

¿Te reanimó? Te ves un poco cansado la verdad...

SEBASTIÁN

Es porque estuve escribiendo toda la noche.

ALEJANDRA

¿Escribiendo? ¿Eres escritor?

SEBASTIÁN

Bueno...

ALEJANDRA

Si pareces... Yo siempre quise escribir, pero no es lo mío en realidad. Me gusta mucho más leer...

Tras una ligera pausa algo incómoda, ALEJANDRA prosigue.

ALEJANDRA (cont'd)

Tú debes saber ¿Hay alguna lavandería cerca?

SEBASTIÁN

Si, de hecho hay una no muy lejos. Es a donde yo llevo mi ropa siempre.

ALEJANDRA

¿No es lejos entonces? ¿Por dónde es...? Recién voy conociendo el barrio...

SEBASTIÁN

Te acompaño, si quieres... Tengo que llevar algo de ropa también.

ALEJANDRA

¿En serio? ¡Genial! ¿Puedes ahorita? ¿No te interrumpo, no?

SEBASTIÁN

No, no. Vamos estoy libre, espera, toma...

SEBASTIÁN mira el tupper y luego a ALEJANDRA.

ALEJANDRA

Ya cerré la puerta... deja eso en tu depa, y me lo devuelves al regreso.

SEBASTIÁN

Ok. Ya vengo. No demoro nada. No te vayas.

SEBASTIÁN corre hacia el interior de su departamento y cierra la puerta detrás de él.

ALEJANDRA se queda algo extrañada pero divertida.

Hay algo con este chico alocado y nervioso que le llama la atención.

70 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - TARDE.

Ya dentro desarma una bolsa de papel amarrada donde está su ropa, recién lavada y la coloca en su bolsa de ropa sucia.

Sin detenerse un segundo sale nuevamente a encontrarse con ALEJANDRA.

71 INT. PASADIZO DEL EDIFICIO - CIUDAD - TARDE.

Se acomoda el pelo. A ALEJANDRA le fascina lo torpe que es SEBASTIÁN. Algo agitado habla.

SEBASTIÁN

Listo, vamos.

ALEJANDRA

¡Genial! ¡Vamos!

Ambos bajan las escaleras. Sebastián le cede el paso y se nota que ser caballeroso no le cuesta esfuerzo alguno.

72 EXT. CALLE - CIUDAD - TARDE.

Saliendo, SEBASTIÁN sostiene la puerta para ALEJANDRA. Baja las escaleras detrás de ella y empiezan a caminar.

De rato en rato se miran y sonríen tímidos.

Luego de un pequeño silencio, ALEJANDRA empieza a hablar. SEBASTIÁN, aliviado por no haber sido él quien tuvo que empezar la conversación, responde tranquilo.

(CONTINUED)

ALEJANDRA

Así que eres escritor ¿te habré leído por casualidad?

SEBASTIÁN

Mmmm... No creo... a menos que hayas sido jurado en alguno que otro concurso de cuento o de guión... ¿No has sido jurado en concursos verdad? Qué vergüenza...

ALEJANDRA se ríe ligeramente y, juguetona, sigue la conversación.

ALEJANDRA

No, no... para nada... Eres gracioso. Pero cuéntame qué escribes.

SEBASTIÁN

Historias cortas. De ciencia ficción y fantasía... tonterías de ese tipo. Algunas las escribo como guión de películas, las imagino así... volando por el espacio, robots... ese tipo de cosas.

ALEJANDRA

¡Qué divertido! No me parecen tonterías. De hecho me gustaría leerlas. Soy un poco geek con esas cosas. Me entretiene la idea de sumergirme en otros mundos y todo eso.

Volteando la esquina llegan a la lavandería. Es un lugar sencillo pero tiene un aire clásico. De barrio. Algo que SEBASTIÁN no había notado antes.

SEBASTIÁN

Llegamos. Pasa.

SEBASTIÁN abre la puerta para ALEJANDRA. Ella lo mira y pasa. Sonriente le habla.

ALEJANDRA

Tercer acto caballeroso del día... No sé si estás tratando de impresionarme o eres así siempre...

SEBASTIÁN

Mmmm... No lo sé. El tiempo lo dirá, ¿Verdad?

SEBASTIÁN casi no puede creer que está coqueteando. se pone un poco rojo. ALEJANDRA lo nota y le parece muy tierno.

Sonríe y cambia el tema para darle un respiro a SEBASTIÁN.

73 INT. LAVANDERÍA - CIUDAD - TARDE.

Ambos colocan sus bolsas de ropa en el contador de la lavandería. La encargada revisa la ropa prenda por prenda mientras ellos siguen conversando.

ALEJANDRA

Es bonita esta lavandería. ¿Desde cuándo vienes?

SEBASTIÁN

Desde siempre, creo. Y sí, es bonita, supongo. Nunca había prestado atención...

La ENCARGADA interrumpe la conversación. Aunque habla para sí misma, ambos la escuchan.

ENCARGADA

Siempre está en otra el joven... volando...

SEBASTIÁN se pone rojo nuevamente y ALEJANDRA sonríe y repite lo que dijo la encargada.

ALEJANDRA

Siempre está volando el joven... ¿Es verdad eso?

Avergonzado, SEBASTIÁN responde.

SEBASTIÁN

Pues todo apunta a que es verdad...

ALEJANDRA

Interesante...

La ENCARGADA interrumpe nuevamente la conversación. está revisando ahora la ropa de SEBASTIÁN y hablando para sí

misma.

ENCARGADA

Camisa limpia, polo limpio,
medias limpias... hasta doblada
la ropa... ya se volvió loco el
joven.

Tratando de excusarse, SEBASTIÁN, nervioso, piensa y le responde rápido.

SEBASTIÁN

Tuve un pequeño incendio y todo
huele a humo...

La ENCARGADA levanta la mirada. Recién nota que la escuchan. Un tanto avergonzada, Responde.

ENCARGADA

Uy perdón... como siempre está en
las nubes y nunca me escucha...
perdón...

ALEJANDRA no puede más y se ríe de la situación.
SEBASTIÁN, aunque está un poco avergonzado, no se siente mal. Pronto ríe también.

La ENCARGADA, avergonzada aún les entrega sus tickets y salen de la lavandería.

74 EXT. CALLE - CIUDAD - TARDE.

Saliendo ALEJANDRA ve un parque cruzando la pista que le parece hermoso. SEBASTIÁN no recuerda haberlo visto antes. Le extraña.

ALEJANDRA

¿Estás ocupado?

SEBASTIÁN

No, no tengo planes ¿Por qué?

ALEJANDRA

¿Quieres dar una vuelta un rato
por el parque?

SEBASTIÁN

¿A cuál parque...?

De pronto SEBASTIÁN nota el parque ahí, al frente.
ALEJANDRA, bromeando, le llama la atención.

(CONTINUED)

ALEJANDRA

A ese parque, tontito. De verdad
"está volando el joven".

SEBASTIÁN ríe tímidamente y luego responde.

SEBASTIÁN

Ah... ese parque, claro...

Caminan juntos hacia el parque.

75 EXT. PARQUE - CIUDAD - TARDE.

ALEJANDRA y SEBASTIÁN llegan al parque y empiezan a caminar. Disfrutan el espacio juntos. Observan todo sin detenerse.

ALEJANDRA

¿Por qué no me cuentas una de tus historias?

SEBASTIÁN

Mis historias... no sé si te vayan a gustar

ALEJANDRA

¿Pruébame? Prometo ser muy sincera, pero justa.

SEBASTIÁN

Eso es lo que me da más miedo la verdad...

ALEJANDRA

Anda, no tengas miedo, cuéntame una...

Pasan al costado de una banca y SEBASTIÁN sugiere sentarse. ALEJANDRA acepta y lo hacen.

SEBASTIÁN

Está bien. Pero primero cuéntame de ti ¿Nos sentamos?

ALEJANDRA se sienta de inmediato.

ALEJANDRA

Ya, yo te cuento primero algo de mi y luego me cuentas una historia... ¿Trato?

ALEJANDRA extiende la mano a SEBASTIÁN.

SEBASTIÁN

Es un trato.

Se dan la mano para cerrar el trato.

ALEJANDRA

A ver... no vale aburrirse.
Llegué hace poco a la ciudad. No
soy de aquí. Estudié literatura
en la universidad...

SEBASTIÁN

¿Literatura? Y yo te voy a contar
una de mis historias...

ALEJANDRA

¿Quieres que te cuente o no?

SEBASTIÁN

Si, perdón... no interrumpo más.

ALEJANDRA

Bueno... estudié literatura.
Quería ser escritora, pero pronto
descubrí que me gustaba más leer
que escribir. Soy profesora.
Enseño lenguaje y literatura en
un colegio cerca a la casa. Y
bueno... ya sabes que me gusta el
cine y la cocina. Sobre todo la
pastelería. Mi especialidad son
las tortas y galletas. Ya,
suficiente. Te toca.

SEBASTIÁN

Literata y chef...

ALEJANDRA

No exageres... y no desvíes la
conversación...

ALEJANDRA coloca su mano sobre la de SEBASTIÁN
tímidamente y luego la retira. Se produce un silencio de
esos que suelen ser incómodos, pero no lo es.

ALEJANDRA (cont'd)

Bueno, tu historia...

SEBASTIÁN

¿Cuál te cuento...? Sólo se me
ocurre una... sucede en un pueblo
llamado Indoquia.

76 EXT. PLAZOLETA - INDOQUIA - DÍA

Primero vemos un montaje del pueblo. Sus casas, la
plazoleta, el cielo.

SEBASTIÁN (O.S.)

La historia sucede en un mundo
distante... es una especie de
pueblo ordenado y limpio, con
cielos azules habitados por dos
lunas.

Luego vemos a una serie de personajes en INDOQUIA. DON
SEBAS, más joven, que camina por el pueblo saludando a la
gente y jugando con los niños. En el trayecto soluciona
unos problemas. Sostiene una escalera que está por
caerse. Mueve una silla para que un señor que tropieza
termine sentado en lugar de caer al piso... Todo parece
una coreografía muy bien planeada.

SEBASTIÁN (O.S.) (cont'd)

En Indoquia, el alcalde es una
especie de superhéroe.

77 EXT. PARQUE - CIUDAD - TARDE.

ALEJANDRA

¿Superhéroe?

SEBASTIÁN

No con poderes ni nada de eso...
sólo es importante y lo sabe
todo. Un héroe. ¿Sigo?

ALEJANDRA

Si, por favor.

78 EXT. PLAZOLETA - INDOQUIA - DÍA

Luego la atención vira hacia IGNACIO. Él carga un maletín
lleno de planos y camina siguiendo de cerca a DON SEBAS.
Le da un puro al hombre que acaba de terminar sentado.

SEBASTIÁN (O.S.)

El alcalde tiene un asistente que
lo sigue a todas partes. Se llama

(MORE)

(CONTINUED)

SEBASTIÁN (O.S.) (cont'd)

Ignacio. Juntos son el alma del pueblo... cuando eran más jóvenes emprendieron todo tipo de aventuras juntos... pero como los años y desde que el alcalde se volvió alcalde... pues las cosas cambiaron. Todo es como más cotidiano...

SEBASTIÁN se detiene un momento como pensativo.

79 EXT. PARQUE - CIUDAD - TARDE.

ALEJANDRA, notando el silencio de SEBASTIÁN hace una pregunta.

ALEJANDRA

¿Y qué pasó? ¿Un día llegó una nueva aventura?

SEBASTIÁN

La verdad creo que no es tan buena la historia...

De pronto un trabajador público pasa cerca a ellos barriando hojas casi debajo de sus pies. Es IGNACIO. Sebastián no lo puede creer y se agarra los ojos tratando de descubrir si alucina o no. ALEJANDRA interrumpe con un comentario.

ALEJANDRA

Sebas, creo que nos están botando.

SEBASTIÁN

¿Sebas? ¿Por qué Sebas?

SEBASTIÁN se para y da unos pasos algo torpes. De pronto se detiene casi estrellándose con un hombre que caminaba por el parque. Están frente a frente. Es DON SEBAS. Le guiña el ojo y sigue su camino. ALEJANDRA se acerca a SEBASTIÁN.

ALEJANDRA

¿Estás bien?

SEBASTIÁN

¿Nos vamos? Vámonos por favor.

ALEJANDRA lo ve tan asustado que sin entender, le hace caso y empiezan a caminar hacia la casa en silencio.

80 EXT. CALLE - CIUDAD - TARDE.

Ambos caminan por la calle de regreso a casa. SEBASTIÁN muy nervioso enciende un cigarrillo.

ALEJANDRA
No deberías fumar...

SEBASTIÁN la ignora.

ALEJANDRA (cont'd)
Te hace daño...

SEBASTIÁN interrumpe.

SEBASTIÁN
Me gusta fumar... así soy.

ALEJANDRA
Pero puedes cambiar...

SEBASTIÁN
Hay cosas que nunca van a cambiar.

ALEJANDRA
¿No me vas a decir que te pasa?

SEBASTIÁN
Ale, disculpa... Me golpeé la cabeza hace poco y me vienen estos momentos de como lagunas o vacíos... no sé que es...

ALEJANDRA
¿Lagunas? ¿Dónde, cómo? Los golpes en la cabeza son muy peligrosos Sebas... y fumar no creo que ayude...

ALEJANDRA toca la cabeza de SEBASTIÁN tratando de ayudarlo. SEBASTIÁN responde alejándose y corriendo hacia la casa que ya está cerca.

SEBASTIÁN
Basta con eso...

81 EXT. FACHADA DE EDIFICIO - CIUDAD - TARDE.

SEBASTIÁN ingresa corriendo al edificio dejando a ALEJANDRA atrás.

(CONTINUED)

Justo antes de entrar arroja la colilla encendida del cigarrillo que casi le cae a ALEJANDRA. Ella la esquivo.

82 INT. ESCALERAS DEL EDIFICIO - CIUDAD - TARDE.

ALEJANDRA lo sigue y mientras SEBASTIÁN corre subiendo las escaleras, desde abajo ella le habla.

ALEJANDRA

¿Sebas? ¿Qué tienes?

SEBASTIÁN se detiene de golpe y mira hacia abajo. Parada abajo de las escaleras, ALEJANDRA está preocupada. De pronto un hombre entra al edificio y sorprendido por la escena también mira hacia arriba. Es el MÉDICO.

SEBASTIÁN asustado huye sin decir una palabra.

ALEJANDRA

¡Sebastián!

83 INT. BAÑO - CIUDAD - TARDE/NOCHE.

SEBASTIÁN se lava la cara muchas veces y se para frente al espejo. DON SEBAS está ahí, parado detrás de él mirándolo fijamente.

Se sienta en el inodoro y se coge la cabeza.

El tiempo vuela y ya son casi las 8 de la noche.

84 INT. COCINA/COMEDOR - CIUDAD - NOCHE.

Seguro de no querer dormir tampoco esta noche, SEBASTIÁN busca frenéticamente café en su cocina. Luego de mucho esfuerzo encuentra una bolsa al fondo de la despensa. La Bolsa dice NO TOMAR.

Apurado saca una cafetera vieja, la coloca en una hornilla y empieza a pasar el café. En el reflejo de la cafetera, no está solo.

85 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - NOCHE/DÍA - TIMELAPSE

Con un termo sentado en su sala, toma café para mantenerse despierto toda la noche.

Personajes de INDOQUIA aparecen y desaparecen, sentados o caminando, a su alrededor.

86 INT. SALA/DORMITORIO DE - CIUDAD - DÍA.

De pronto, SEBASTIÁN empieza a quedarse dormido, pero el ruido de gente de INDOQUIA desesperada gritando el nombre de DON SEBAS lo despierta.

VOCES DE INDOQUIA (O.S.)
 ¡Don Sebas! ¿Dónde está? ¡Don
 Sebas! ¡Don Sebas!

Asustado toma más café y se pone a leer algo. DON SEBAS, sentado frente a él, juzga la situación.

DON SEBAS
 ¿Qué esperas? ¿No es más fácil
 dormir y terminar con este
 jueguito? ¡Deja de hacernos
 perder el tiempo, Sebastián... ya
 basta, enfrenta esto como hombre!

87 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - TARDE.

SEBASTIÁN se para de golpe. DON SEBAS Ya no está ahí. Se ha hecho más tarde. Las horas pasan volando en este estado.

Se sienta a mirar por la ventana. Afuera del edificio ALEJANDRA conversa con unos niños. Les entrega unos libros. Sonríe mucho.

De pronto ella mira en dirección a su ventana y SEBASTIÁN se esconde. Ella ingresa al edificio.

88 INT. SALA/DORMITORIO - CIUDAD - NOCHE.

Sentado en su sofá, frente a la tele, y quedándose dormido mira entre sus películas y encuentra un VHS de INVASIÓN HUMANOIDE 1957.

Entonces mira hacia la puerta y descubre también el recipiente de su vecina en el secador de la cocina. La escucha entrando a su departamento.

89 INT. BAÑO - CIUDAD - NOCHE.

Evitando ver el espejo se echa algo de colonia, se enjuaga la cara y sale de su departamento.

90 INT. PASADIZO DEL EDIFICIO - CIUDAD - NOCHE.

En el pasadizo toca la puerta de ALEJANDRA.

(CONTINUED)

Inicialmente ella está fastidiada por la reacción que SEBASTIÁN tuvo más temprano, sin embargo, al ver la película INVASIÓN HUMANOIDE 1957 y la cara de SEBASTIÁN, cambia sus ánimos y sonrío.

ALEJANDRA

Hola, Sebastián ¿Todo bien?

SEBASTIÁN

Ale... lo siento. Mira, me porté súper mal, lo sé...

ALEJANDRA

Invasión Humanoide 1957... me está sobornando... ¿Cómo supiste?

En la pared que se encuentra justo en el hall de distribución del departamento de ALEJANDRA está enmarcado el afiche de la película. Ella se lo señala.

ALEJANDRA (cont'd)

¿Me has estado espiando?

SEBASTIÁN

No, no... Te juro que no...

ALEJANDRA se ríe un poco de SEBASTIÁN y simulando estar aún molesta lo invita a pasar.

ALEJANDRA

Tranquilo, Sebas... Entra un rato, ¿si?

SEBASTIÁN

Si, si... entro. Gracias y disculpa otra vez... soy un idiota.

ALEJANDRA

Basta... sólo entra, todo está bien.

91 INT. DEPARTAMENTO DE ALEJANDRA - CIUDAD - NOCHE.

Ya dentro de su departamento, ella le pide que vaya poniendo la película mientras ella prepara algo.

ALEJANDRA

Como me debes una y como vas a poner la peli, de paso conecta el VH. No he podido desde que me

(MORE)

(CONTINUED)

ALEJANDRA (cont'd)
mudé. Yo voy a traer algo para
picar.

SEBASTIÁN
Ya... también lo puedo poner a la
hora si quieres.

ALEJANDRA
¿A la hora? Wow... ¡Mi héroe!

ALEJANDRA sonríe. SEBASTIÁN la remeda y luego sonríe
también.

SEBASTIÁN
"Mi héroe..." antipática...

SEBASTIÁN se acerca al televisor y en su reflejo vuelve a
ver a DON SEBAS, pero ésta vez decide ignorarlo.

SEBASTIÁN (cont'd)
Fuera de acá... nadie te ha
invitado...

ALEJANDRA
¿Cómo dices, Sebas?

SEBASTIÁN
Nada nada... hablaba solo. No me
hagas caso.

Coloca la película y la empieza a retroceder. ALEJANDRA
sale con una serie de bocaditos y con un par de vasos en
una bandeja.

SEBASTIÁN se apresura a ayudarla. Ambos se sientan y
conversan un poco antes de ver la película.

ALEJANDRA
¿Qué te pasó ayer? Estabas muy
alterado... me sorprendiste.

SEBASTIÁN
A veces me dan estos ataques
ansiedad. Creo que fue eso... un
ataque de ansiedad.

ALEJANDRA
Pero no puedes cerrarle la puerta
a todo el mundo cuando pasa
eso... quizá yo pude ayudarte o
de última acompañarte, lo que

(MORE)

(CONTINUED)

ALEJANDRA (cont'd)
fuere... algo.

SEBASTIÁN
Lo sé... lo siento. Es que a veces me pierdo en mis mundos y me escondo... es más fácil, me parece...

ALEJANDRA
Pero quizá por no complicarte, te estás complicando aún más... la enfrentas solo.

SEBASTIÁN
Si... la verdad ya no quiero estar solo.

Se produce un silencio. Sólo se miran. Finalmente, para cortar el silencio, SEBASTIÁN habla.

SEBASTIÁN (cont'd)
Mejor veamos la película de una vez, luego hablamos más... ¿Te parece?

ALEJANDRA lo mira con ternura y asiente.

SEBASTIÁN se para y da play a la película. Luego se sienta.

Atentos los dos, miran la película. El tiempo pasa.

En un momento, al ver que ALEJANDRA está asustada, SEBASTIÁN toma su mano.

Ella lo mira y sonrío. Como es un poco tarde, bosteza y se acomoda en su hombro.

SEBASTIÁN sonrío. No puede creer lo que está pasando.

ALEJANDRA, poco a poco se queda dormida.

Son casi las 12 de la noche y SEBASTIÁN, observándola, empieza quedarse dormido también.

Cuando se está quedando dormido, empezamos a escuchar voces, sollozos, ladridos y pitos.

92 INT. DORMITORIO DE DON SEBAS - INDOQUIA - DÍA.

DON SEBAS despierta consternado. La cabeza aún le duele pero no le da importancia.

(CONTINUED)

De pronto una voz delicada corta el silencio.

Descubrimos que IGNACIO está ahí y está claramente sorprendido e incrédulo. Mira con pavor la escena de aparición de DON SEBAS.

IGNACIO

¿Don Sebas? Usted no estaba ahí y de pronto... ¿Dónde estaba? No entiendo.. ¿Cómo es posible esto?

DON SEBAS

Cálmate, Ignacio... Puedo explicarlo...

La verdad es que DON SEBAS no sabe cómo empezar. . Opta entonces por el silencio.

De pronto IGNACIO empieza a hablar enérgico.

IGNACIO

Hace unos días, antes de despertar del accidente y de salir casi corriendo del ayuntamiento, entre sus quejidos y agonías, hablaba de cosas muy extrañas. Por un momento pensé que se refería a nuestras aventuras, pero no... Hablaba de edificaciones que alcanzaban el cielo, rascacielos les llamaba... y todo era gris; de vehículos que se movían a gran velocidad, como naves; de sellos... de Alejandra.

DON SEBAS empieza a palidecer con las palabras de IGNACIO. Siente un nudo en su garganta y no puede articular palabras.

IGNACIO (cont'd)

Hablaba del mundo "real". Que nada de esto existía que ya quería despertar... que despertando todo estaría bien. ¿Despertando? ¿Lo real? ¿Qué está pasando, Don Sebas?

IGNACIO lo mira fijamente con los ojos de quien sabe una verdad aún sin saber que la sabe.

DON SEBAS considera mentir pero en el fondo sabe que

tiene que decir la verdad. La mirada del muchacho es profunda y dolorosa.

Sin detenerse a pensarlo mucho, DON SEBAS empieza a hablar.

DON SEBAS
Ignacio, primero cálmate...

IGNACIO
¿Que me calme? Necesito que usted me explique de qué estaba hablando... ¡Responda!

DON SEBAS
Cálmate... te voy a decir la verdad...

IGNACIO
Empiece, entonces... la verdad...

DON SEBAS
La verdad, Ignacio... la verdad.
(Pausa)
Lo que te dije ayer es verdad. Mi nombre no es Don Sebas... es Sebastián, no soy quien crees que soy... Don Sebas nunca existió, no es alcalde ni mucho menos un señor.

IGNACIO lo observa con los ojos llorosos. Trata de entender, pero no lo logra.

DON SEBAS
Aparento tener más de 60 años pero en realidad tengo solo 26. Vivo en una ciudad de rascacielos enormes y de grandes decepciones. Indoquia es producto de mi imaginación y luego apareció en mis sueños buscando escapar de ese mundo. Lo que estoy tratando de decirte es que Indoquia no existe.

SEBASTIÁN hizo una pausa. El mundo de IGNACIO se derrumba. De un momento a otro, DON SEBAS empieza a convertirse en SEBASTIÁN.

DON SEBAS/SEBASTIÁN

Tú eres parte de Indoquia,
¿Entiendes?

IGNACIO se levanta de golpe y mira a su mentor de manera desafiante. Ya no lo trata con respeto.

De pronto lo enfrenta y lo empieza a tocar con la punta del dedo acusándolo buscando tímidamente provocarle dolor.

IGNACIO

¿Me estás diciendo que no existo?
¿Cómo diablos te atreves? Estoy
aquí, ¿No me ves acaso? yo te
veo, chiquillo. Te puedo tocar.

Más personajes empiezan a entrar a la habitación. No se sabe de dónde vienen, pero van llenando el espacio. SEBASTIÁN arranca un pedazo del colomural de la pared buscando convencer a IGNACIO y a todos. A través de ella se ve la ciudad real.

SEBASTIÁN

¡Mira... miren! Nada de esto
existe, es falso.

IGNACIO

Tengo una esposa y un hijo por
venir. Tengo vecinos y amigos...
tengo una vida... ¿Eso, todo eso,
es falso? Estás loco. Es mentira
¿Qué trucos son esos? Estoy
imaginando cosas.

SEBASTIÁN

Ignacio, me viste aparecer ante
tus ojos. Me escuchaste ayer. Te
acabo de demostrar que nada de
esto es verdad... Indoquia no
existe. Nada de esto existe... es
sólo un sueño... una pesadilla
ahora...

IGNACIO

¿Pesadilla? No somos más que un
invento... ¿Y un invento no te
podría hacer daño, verdad?

Poco a poco los pobladores de INDOQUIA comienzan a acercarse observándolo y rodeándolo. Ya todos saben la

(CONTINUED)

verdad. La fantasía se ha quebrado. El mundo perfecto se ve destruido. Se desarma ante los ojos de todos.

Las quejas, los gritos e injurias, el dolor, van creciendo conforme se acercan a él. SEBASTIÁN, que ya no puede soportar más, grita con todas sus fuerzas.

93 INT. SALA/DORMITORIO - DÍA.

SEBASTIÁN despierta en su sofá cama gritando y va al baño a mojarse la cara. Está en pijama.

94 INT. BAÑO - CIUDAD - DÍA

Se observa en el espejo largo rato antes de abrir el caño. En el sonido del agua hay algo extraño. Le recuerda mucho a la pileta del pueblo, al barullo de la gente hablando. Cierra el caño de golpe y llega el ansiado silencio.

Sin embargo cuando ya empieza a acostumbrarse a la paz del silencio, la voz de IGNACIO irrumpe, iracunda.

IGNACIO

¿Invento, no? ¿Éste es el "mundo real"?

Y de a pocos se suman voces y reclamos. Hombres, niños y mujeres cuyas voces producen un ruido constante y molesto en los oídos de SEBASTIÁN.

95 INT. SALA/DORMITORIO - DÍA.

Sin pensarlo mucho, SEBASTIÁN se pone una bata, toma su cajetilla de cigarrillos y sale de su departamento como huyendo.

De pronto, en las escaleras, se va topando con distintos personajes de INDOQUIA quienes lo observan acusándolo.

Una mujer que lo mira con odio a mitad de las escaleras.

Ignacio que le corta el paso pero no lo toca.

Don Sebas que lo llama obligándolo a mirar hacia atrás haciendo que se tropiece antes de salir al techo.

El ruido en los oídos de SEBASTIÁN se intensifica con cada escalón que sube.

96 EXT. TECHO DEL EDIFICIO - DÍA.

Finalmente llega al techo y de uno de los bolsillos de su bata saca la cajetilla y de ella un cigarrillo.

Temblando y con torpeza lo enciende, aturdido.

Paso a paso se acerca al borde de la cornisa y observa la ciudad y el vacío.

El viento lo peina mientras el vértigo empieza a tomar control de su cuerpo. En sus oídos, el clamor del pueblo de indoquia se confunde con el ruido de la ciudad, extrañamente siente paz.

En ese preciso momento, cuando el peso de su cuerpo ya empieza a perder la batalla contra el vacío, una voz se distingue como cortando a través del ruido.

Es DON SEBAS quien sentado en la cornisa, ahí a su lado, muy calmado le habla.

DON SEBAS

¿Qué estás haciendo, Sebastián?
Sabes que esto tiene solución.
Sólo tienes que dormir. Nada
más... Sólo dormir. Podemos
retroceder el tiempo, regresar a
los años de aventuras. Borrón y
cuenta nueva. La historia la
escribes tú.

Una sola lágrima salta de los ojos de SEBASTIÁN. DON SEBAS se levanta y se va acercando a él lentamente.

SEBASTIÁN

¡Lárgate! No te necesito ya ¡Y no
te acerques!

DON SEBAS

¿Como que no me necesitas? Soy lo
mejor de ti muchacho. Sin mi eres
nada ¿No lo ves? Tu vida no vale
nada... incluso hace un segundo
querías terminarla.

SEBASTIÁN

¡Si vale! ¡Vale mucho! Todo ha
cambiado.

(CONTINUED)

DON SEBAS

¿Ha cambiado? ¿Estás seguro? No ha cambiado nada... tarde o temprano vas a volver...

SEBASTIÁN

No... Nunca más... ¡No!

SEBASTIÁN, molesto, corre hacia DON SEBAS y abrazándolo, se lanza al vacío.

Durante la caída, los lamentos de todo un pueblo, ruido estremecedor, se mezclan con el sonido de su cuerpo cortando el viento. Además la risa de DON SEBAS, maniática, se hace más y más fuerte hasta que llega, el ansiado silencio.

En ese momento SEBASTIÁN enfrenta sólo la caída. El piso se acerca a gran velocidad.

97 INT. SALA DE LA CASA DE ALEJANDRA - DÍA.

SEBASTIÁN despierta de golpe en el sofá de ALEJANDRA. Ella, levanta la cabeza y se acomoda.

ALEJANDRA

¿Terminó la película? Me quedé dormida...

Luego de una pequeña pausa, SEBASTIÁN mira a la pantalla y responde.

SEBASTIÁN

Está terminando ya.

ALEJANDRA

Voy a descansar un ratito, ¿ya?

SEBASTIÁN

Ok.

ALEJANDRA acomoda un cojín en el regazo de SEBASTIÁN y se echa.

SEBASTIÁN, algo aturdido y confundido, meta su mano al bolsillo y saca su cajetilla de cigarrillos. Saca un cigarrillo y está a punto de encenderlo, pero al ver a ALEJANDRA dormida y sabiendo que es libre de INDOQUIA y de DON SEBAS al fin, lo mira un segundo, lo vuelve a colocar en la cajetilla, la arruga y la coloca en la mesa de centro.

Al fondo, en la tele, el final de película llega.

SEBASTIÁN, tranquilo, mira la pantalla, luego a ALEJANDRA y sin miedo,

Al enfrentar a DON SEBAS, SEBASTIÁN mató a ese "yo" ideal que no era más que un escape que le permitía no enfrentar su realidad. Su mundo, el mundo real, ha cambiado. Y él también. Por fin tiene la valentía para enfrentar su vida.

FADE OUT.

FIN