

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON

DIVISION DE ESTUDIOS SUPERIORES
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS



RECOPIACION BIBLIOGRAFICA Y ANALISIS SOBRE
LA ELABORACION DE GUIONES PARA CINE Y TV
Y UN GUION PARA LARGOMETRAJE
(SE LOS TRAGO LA TIERRA)

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
MAESTRIA EN LETRAS ESPAÑOLAS

PRESENTA

JAIME PALACIOS CHAPA

SAN NICOLAS DE LOS GARZA, N. L.

MAYO DE 2002



TM

Z7125

FFL

2002

P3

RECOPILACION BIBLIOGRAFICA Y ANALISIS SOBRE
LA ELABORACION DE GUIONES PARA CINE Y TV
Y UN GUION PARA LA RCOMEDIA
(SE LOS TRAGO LA TIERRA)



1020147525

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

DIVISION DE ESTUDIOS SUPERIORES

MAESTRIA EN LETRAS ESPAÑOLAS



**RECOPILACIÓN BIBLIOGRÁFICA
Y ANÁLISIS SOBRE LA ELABORACIÓN
DE GUIONES PARA CINE Y TV Y UN
GUIÓN PARA LARGOMETRAJE (SE
LOS TRAGÓ LA TIERRA)**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRIA EN LETRAS ESPAÑOLAS

PRESENTA:

JAIME PALACIOS CHAPA

COLAS DE LOS GARZA, N.L.

MAYO DE 2002

0118-63660 VI

TM
Z7125
FFL
2002
P3



FONDO
TESIS

APROBACIÓN DE MAESTRÍA

Director (a) de Tesis: Mtro. Víctor Saca Guajardo

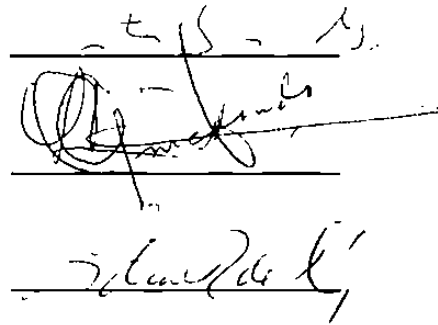
Sinodales

Firma

Mtro. Víctor Saca Guajardo

Mtro. Luis Carlos Arredondo Treviño

Dra. Lidia Rodríguez Alfano



Mtro. Rogelio Cantú Mendoza
Subdirector de Posgrado de Filosofía y Letras

INDICE

INTRODUCCIÓN	3
PRIMERA PARTE: MARCO CONCEPTUAL	
1. Las reglas del juego: el género, el medio	5
1.1 Características pertinentes del cine y la TV	9
1.2 Además, es importante saber	11
2. Empezando por la idea: la decisión comercial	13
3. El alma en juego: los personajes	17
3.1 Tipos de personajes	25
4. Ingeniería mecánica de la historia: estructura y narración	33
5. Dejándolos hablar: diálogos	57
6. En sus diferentes presentaciones: los géneros	61
6.1 Película de la semana	62
6.2 Guiones para series de una hora	63
6.3 Sitcoms	64
6.4 Telenovelas	65
6.5 Dibujos animados	66
6.6 Programas de variedades	66
7. Teclas a la obra: metodología de trabajo	66
SEGUNDA PARTE:	
Guión para largometraje <i>Se los tragó la tierra</i>	70
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCIÓN

Cuando se evalúe a distancia la producción literaria del siglo XX, podría designarse al guión audiovisual como el género de ese tiempo.

Al servicio de la tecnología, entre el lenguaje y la cultura de la imagen e inmediatez, el guión para TV y cine tiende un puente entre la narrativa, el drama -en algunos casos, también la poesía- y la plástica. Quizá apenas sea un primer paso, de tipo técnico, en dirección a codificar los nuevos lenguajes, las nuevas formas de expresión hacia las cuales avanza nuestra cultura. Podría ser el equivalente a lo que los antiguos cantos de bardos y juglares representan para lo que ahora entendemos como literatura.

Por lo pronto, este trabajo revisa el material publicado disponible acerca del oficio del guionismo, y se estructura en dos bloques. El primero, resume las aportaciones teóricas de los principales textos sobre la materia: los de uso obligado en las facultades de Comunicación, y los que se venden como literatura comercial en las librerías de los Estados Unidos.

El segundo bloque, es un trabajo práctico. Un guión para cine comercial con duración aproximada de hora y media, el cual se realizó paralelamente a la parte teórica, pero no necesariamente siguiendo los preceptos establecidos por todos los autores revisados. Servirá para ejemplificar, por existencia o ausencia, dichos conceptos.

El material teórico está organizado en siete capítulos. El primero delimita al género, partiendo de Aristóteles y llegando a los guionistas convertidos en instructores de las últimas dos décadas. En síntesis, qué es lo que hace único al cine y qué a la televisión, que habrá de afectar a la escritura para dichos medios.

El capítulo dos recopila las principales aportaciones publicadas acerca de lo que hace "comercial" a una idea de la cual podría partir la escritura de un guión. Se trata de los criterios que permitirán vender el trabajo terminado, o conseguir con mayor facilidad los apoyos para producirlo. Aquello que hará que el público masivo se interese en la historia, a fin de cuentas.

El capítulo tres revisa y resume las tipologías existentes de personajes y las metodologías que proponen los diversos autores para crearlos. El cuatro estudia la mecánica del guión, si se le concibe como el plano para la construcción de un aparato -la película- que deberá captar la atención y mantenerla a lo largo de un par de horas. Esto de acuerdo a los lineamientos del cine comercial norteamericano.

El capítulo cinco presenta las funciones que deben cumplir los diálogos y los criterios para escribirlos. El seis expone los géneros que comprende la producción televisiva y sus particulares exigencias de escritura.

Finalmente, el capítulo siete trata sobre todos aquellos requisitos formales y procedimientos de trabajo que constituyen la metodología para la escritura de un guión.

El esbozo de lo que vendrá.

PRIMERA PARTE: MARCO CONCEPTUAL

1. Las reglas del juego: el género, el medio

El guión de ficción es, antes que nada, una forma de creación circunscrita al género dramático y como tal, en la tradición de la cultura occidental, obedece a principios que fueron establecidos originalmente por Aristóteles.

Para Aristóteles, el drama pertenece a la poesía. Y ésta debe su origen al muy humano rasgo de imitar, según el estagirita. Tan humano es, que nos diferencia de los animales; y agrega, "todos los hombres experimentan placer en sus imitaciones" (Aristóteles: 14), aseveración que muy posiblemente sea la primera que se haya hecho de la que se guarde registro, acerca del efecto que tiene la creación dramática sobre su público. La poesía es la forma de imitación que se vale de lenguaje, ritmo, armonía y está escrita en verso, según determina a lo largo de su *Poética* Aristóteles.

Para el filósofo griego, en sus inicios la poesía se diferenció debido a la existencia de dos tipos de autores, los "de espíritu superior", que imitaban en su arte las acciones de los hombres notables, y los "autores vulgares" que imitaban las acciones de los hombres similares, valiéndose de la burla y el sarcasmo. En cine se habla de cine de arte y cine comercial o "tipo Hollywood", a propósito de espíritus superiores y vulgares, y como prueba de la persistencia secular de las ideas aristotélicas (*Se los tragó la tierra*, el guión que se incluye en la segunda parte de este trabajo, es un intento por conciliar ambos tipos de cine).

La tragedia corresponde al primer tipo de imitación aristotélica y la comedia a la

segunda. La siguiente definición tuvo repercusiones en la evolución de la dramaturgia:

"La tragedia es, pues, la imitación de una acción de carácter elevado y completa, dotada de cierta extensión, en un lenguaje agradable, lleno de bellezas de una especie particular según sus diversas partes, imitación que ha sido hecha o lo es por personajes en acción y no por medio de una narración, la cual, moviendo a compasión y temor, obra en el espectador la purificación propia de estos estados emotivos" (Aristóteles: 16).

De esta definición se derivan algunos principios básicos, que más de mil años después desarrollaría el austriaco Gottfried Lessing. Para este autor, dicho "mover a compasión y temor" es esencial en la creación dramática: "La única falta imperdonable del poeta trágico es ésta, que nos deje indiferentes" (Lessing: 9). Se busque la purificación espiritual de los griegos o la recaudación multimillonaria de taquilla del cine norteamericano comercial, tal falta resulta igualmente imperdonable.

Lessing también estableció, desarrollando a Aristóteles, lo que ahora se conoce como el principio de identificación: "En cada paso que sus personajes den, debemos reconocer que lo hubiéramos dado nosotros mismos bajo las mismas circunstancias y el mismo grado de pasión" (Lessing: 11). Se aventura una hipótesis: un estudio psicofisiológico profundo de este antiguo principio, podría descubrir en él algunas causas del fenómeno "fanatismo de las estrellas" del espectáculo, así como de la dependencia real que muchos espectadores sufren con respecto al cine y la TV.

Construida sobre los clásicos y sobre las bases que le brindó su experiencia de trabajo en el cine y la T.V., la obra de Eugéne Vale ha fungido como texto para estas cátedras en varias facultades de Comunicación del país, con todo y que es complicada y no muy práctica. Su obra es un puente entre los teóricos antiguos de la dramaturgia y los modernos escritores de manuales de guionismo.

Para Vale, el principio real y etimológico del drama es la acción, pero "La acción en sí misma no existe. Alguien debe actuar. Este alguien es un ser humano..." (Vale: 76). Es decir, que el drama requiere de un quién y de un qué para poder ser tal. En el caso del guión que se incluye como segunda parte de este trabajo, el drama está sintetizado en el subtítulo: *De lo que realmente ocurrió cuando el paisano detectiv enfrentó al Comandante Mión*. La historia narrada describe una lucha entre dos fuerzas básicas, el bien, que en su calidad de emisario de la madre naturaleza representa el detective José Treviño Treviño, y el mal, encabezado por el policía corrupto, defensor de la contaminación química, el Comandante Mión.

Aparte del concepto acción, Vale también propone como término básico de trabajo el de construcción dramática. En resumidas cuentas, ésta es la manera de contar, condicionada por la forma adoptada y los hechos del relato. Llevada hasta el producto final, la película, la construcción dramática da lugar al montaje, que es la organización física e intencional de lo contado (las escenas ya filmadas) para armar lo que será visto en la gran pantalla. Relato, también según Vale, es una serie de ítems de información; el que cuenta, informa al oyente sobre personas y hechos.

1.1 Características pertinentes del cine y la TV

Los diversos autores consultados destacan de manera explícita o implícita las diferencias que como espacios dramáticos poseen los nuevos medios, el cine y la T.V., en relación con los tradicionales, el teatro y la novela. Se sintetiza a las más importantes:

a) Si el relato es una serie de ítems de información, el cine, en contraste con el teatro y la novela, es mucho más selectivo en la elección y exposición de dichos ítems. Para el lenguaje cinematográfico, el montaje es esencial y en buena medida su arte consiste en suprimir para que el público se involucre completando esos vacíos. Mientras que el novelista puede llenar huecos entre escenas con frases descriptivas, el guión debe dejar implícitas muchas cosas para que haya avance; de hecho, rara vez se abre la historia en el comienzo, generalmente se hace en un punto crucial de su trama. Este principio es igualmente válido desde el nivel más básico de la construcción dramática, la escena (como se detallará en el capítulo 3).

b) A diferencia de la novela, el film debe mostrar una acción visible; divagar acerca de la posición del autor sobre la vida, se vale por escrito, pero es muy difícil hacerlo en pantalla (aunque no imposible, como se aprecia muchas veces en el cine de autor o cine de arte, en contraste con el cine comercial o de fórmula).

c) Como consecuencia de este último punto, el conflicto en cine y TV debe expresarse en movimiento. Debe verse, no narrarse.

d) La película debe personalizar su conflicto; los hechos se individualizan con

personas que observan la acción o participan en ella. Recuérdese que la sala oscura brinda al espectador la oportunidad de dejar de ser él mismo y vivir por un rato la vida de alguien más.

e) El primer plano, o Close Up, es el recurso que particulariza a los nuevos medios, según se descubrió desde los primeros años del cine. Lawson: "La posibilidad de estudiar al actor desde cerca, que había abierto nuevos horizontes al teatro ibseniano, se logró plenamente 50 años más tarde, cuando la cámara se acercó al rostro del personaje para registrar cada matiz, para trasladarse de los ojos de un hombre o de una mujer a la cosa vista..." (Lawson: 35).

f) De la estrechez del Close Up (CU) a la vastedad de la toma panorámica (Extreme Long Shot, XLS), se establecen los límites del cine; del conflicto individual al gran ámbito social. Conviene agregar, con Lawson, que el ambiente nunca es pasivo en el cine; todo lo que ve la cámara, se vuelve parte de la acción. El costo de la producción cinematográfica es tan alto, que no puede darse el lujo de transmitir imágenes sin trascendencia para lo contado.

g) El presupuesto de la T.V. establece sus propias consideraciones de contenido:

- Evitar en lo posible los efectos especiales.
- No incluir niños en el guión (problemas de producción y también legales).
- Reducir al máximo los exteriores nocturnos (por pago de horas extras).
- Evitar perros y mascotas (problemas de limpieza, adiestradores, etc.).

h) El accesorio (escenario, vestuario, etc.) en la pantalla sería equivalente, en

el lenguaje cinematográfico, al adjetivo en la narrativa tradicional.

i) Las series de T.V. cuentan con una carátula de apertura (el teaser) y otra de cierre, que funcionan, según Di Maggio, como cebos de atracción escritural; son un gancho para la historia, seguido por una pausa comercial. La TV, a diferencia del cine, compite contra otros programas que se transmiten a la misma hora por otros canales, y además incluye comerciales, por todo lo cual debe incluir varios clímax ("plot points") en cada programa, estratégicamente distribuidos para evitar perder al espectador.

j) A manera de cierre, una definición sobre el cine que incluye a sus paradojas: "Aunque posee muchos medios de expresión, carece de algunos de los esenciales. Aunque tiene libertad de espacio y tiempo, tiene dificultades para exponerlos. Aunque tiene la posibilidad de introducir personajes, carece del medio esencial de caracterización: la descripción de pensamientos. Aunque puede mostrar muchos hechos, le resulta difícil explicarlos, porque no lo ayudan frases descriptivas o de aclaración. Aunque tiene la posibilidad de seleccionar escenas, le resulta difícil conectarlas. Aunque puede contar un relato extenso y variado, lo limita el espacio" (Vale: 69).

1.2 Además, es importante saber

Existen algunas ideas y principios de índole práctica relacionados con el cine, la TV o el arte dramático en general, que es conveniente conocer antes de tomar las primeras decisiones creativas:

a) Los argumentos pueden ser de plot o de carácter; se puede partir de una historia y definir a los personajes a partir de ella, o bien, crear al personaje (carácter) y luego la acción que lo va a revelar.

b) El generar una experiencia emotiva será un factor de aceptación con cualquier audiencia. Según Vale, existen tres opciones para cautivar a un público:

- Presentarles una historia de hechos no familiares con emociones familiares.
- Presentar a gente común en una situación no común.
- Tratar eventos comunes de gente común, pero con el muy personal estilo de un realizador en especial.

c) Es importante que al final de la historia los personajes aprendan o sufran una transformación, de otra manera, la historia dejará una sensación de vacío, según Chion.

d) La experiencia emotiva depende de que se dé la identificación, ese fenómeno ya descrito por Aristóteles y también analizado por Lessing. Se trata de que el espectador reconozca sus propios anhelos, conflictos y sentimientos en la pantalla; que haga suya la vida del protagonista, gracias a que la sienta cercana a sí mismo. Cuando esto se da, se facilita el avance de la historia, según Vale, porque, como el objeto ya es nuestro, o nosotros estamos "adentro", ansiamos el logro de la meta.

Aquí cabe destacar el riesgo de tener antagonistas demasiado simpáticos o atractivos, lo que dificultaría tomar partido.

e) Volviendo a la definición de Vale, si el relato es una serie de ítems de

información, tendremos que:

- Un relato que dé poca información, será ininteligible, y si da mucha, aburrido.
- La tarea de brindar información siempre será mayor al principio que al final.
- Se llama sembrado al hecho de transmitir información antes de que sea útil.

Revelación, es dar la información en el momento necesario.

- Retener información, despierta la curiosidad y crea suspenso.
- División del conocimiento significa que la información poseída por los diferentes personajes varía, al igual que la que tiene el espectador. El espectador puede saber más que los personajes, lo cual es útil para generar ansiedad o risa, por ejemplo, o saber menos, lo cual lo tendrá a la expectativa para aclarar sus dudas.

f) El elemento que unifica el film, según Lawson, el que lo hace un todo, es la acción-base, el hecho concluyente que conduce la acción al punto de máxima tensión y la resuelve. Hay historia porque existe una acción que realizar, y al acabar ésta, ya no existen motivos para continuar contando.

g) Escribir para televisión es “el arte de dejarse”, el zen de la escritura, según Di Maggio, puesto que, a diferencia de la novela, el guión nunca se acaba; es una serie de impresiones visuales que producen la ilusión de algo completo. Se trata del arte de la brevedad; saber seleccionar los fragmentos o imágenes que expliquen la historia más efectivamente y eliminar el resto.

2. Empezando por la idea: la decisión comercial

Resulta difícil delimitar aquello que pertenece al campo de lo que pudiera conocerse como "comercial", de lo que no lo es. Existen numerosos ejemplos de cine planeado para ser un éxito de taquilla que resultan un fracaso, aunque con el paso del tiempo se convierten en algún tipo de cine de culto, o al revés, películas que sólo ambicionaban atraer a audiencias selectas, pero hicieron recaudaciones récord.

Como la parte práctica de este trabajo fue la realización de un guión para cine comercial -combina los géneros policiaco y de misterio; establezcamos arbitrariamente que ambos géneros son "comerciales"- en este capítulo se enlistan y sumarizan las ideas y consejos de los autores revisados, referentes a la elección de temas "que vendan", que sean atractivos tanto para productores como para grandes audiencias. Las decisiones no comerciales, a fin de cuentas, sólo se sujetan a la guía de la sensibilidad del escritor-director, así que pertenecen, en todo caso, al campo de la estética, psicología o filosofía. De ellas nace el cine de autor o cine de arte, cuya prioridad no es la taquilla, sino la obra en sí. Este cine explora, investiga y descubre nuevos recursos de expresión, que suelen ser asimilados posteriormente por el cine comercial o de fórmula.

Para desarrollar un guión para cine comercial, se necesita:

a) Una idea con "gancho"

Por "gancho" los autores Jurgen Wolff y Kerry Cox se refieren a aquel aspecto de la historia que la hace interesante y se expresa fácilmente en una o dos líneas. Los

ganchos pueden ser personajes (un narco, un presidente, un actor), seres de ficción que despierten interés, situaciones fuera de lo común (un viaje espacial, un barco hundiéndose), temas sociales candentes, entre otros. El guión que complementa este trabajo tiene por "gancho" la combinación de una historia policiaca de actualidad (los tiraderos tóxicos clandestinos) con una sobrenatural.

b) Una historia fresca

Que no se parezca a lo que la gente ya conoce, o que presente una opción a situaciones o temas que han tenido éxito (como un escenario insólito, cambio de roles sexuales, una época distinta). En el caso de este trabajo, por ejemplo, el detective ofrece variantes a los personajes policiacos tradicionales: fue bracero, habla "pocho", viste como militar y muestra algunas conductas extravagantes.

c) Que el conflicto sea bueno

Un conflicto que despierte dudas durante toda la historia acerca de su desenlace.

d) Los finales felices

Según Cox y Wolff, los finales felices "venden" mejor que los finales abiertos o desagradables.

e) Caracteres atractivos

Que el protagonista sea alguien que nos gustaría ser. Se debe evitar los estereotipos raciales, ocupacionales, de nacionalidades, sexuales, etc.

f) Motivos universales

Venganza, triunfo del espíritu humano, amor imposible, etc. La audiencia se identifica

con los caracteres y situaciones porque muestran una experiencia que ya ha tenido, o que le gustaría tener.

g) Escoger temas o preocupaciones de moda

Ejemplo de esto lo fueron los accidentes nucleares en los años 70's y 80's, el SIDA en los 90's, etc.

Linda Seger sintetiza en una serie de preguntas lo que se debe considerar al tomar la decisión comercial:

1. ¿Mi tema puede expresarse en una frase?
2. ¿Mi tema se expresa por personajes y acción, más que por diálogo?
3. ¿Evito que los subtemas (también llamados subplots o subtramas) roben atención al tema principal?
4. ¿He considerado mis propias motivaciones personales con respecto al tema y cómo responderá la audiencia, según sus variables demográficas?

Esta misma autora expresa, finalmente, que la causa última de que una historia sea un éxito comercial estriba en que la misma ejemplifique o se estructure de acuerdo al modelo arquetípico de los mitos, según han sido estudiados por autores como Joseph Campbell y Carl Jung. Esa estructura circular en la cual el héroe abandona su hogar en busca de aventuras o retos a vencer, pasa por duras pruebas, desciende al inframundo y luego vuelve victorioso y transformado a su origen, constituye "la historia tras la historia" que apela y cautiva a nuestros inconscientes.

En nuestro caso, la aventura de Treviño Treviño es un mito completo, en el cual el protagonista realmente desciende al inframundo y luego regresa transformado.

Una anécdota de Syd Field ejemplifica lo expuesto en este capítulo: “En Cinemobile, la primera pregunta que me hacía mi jefe Fonad Said era la siguiente: ¿Cuál es el tema? Su segunda pregunta era: ¿Cuál de las estrellas protagonizará la película? Yo siempre respondía lo mismo: Paul Newman, Steve Mc Queen, Clint Eastwood, etc. Esto lo dejaba satisfecho. Uno no escribe guiones para empapelar con ellos las paredes. Se escriben (al menos yo espero que sea así) para vendérselos a alguien” (Syd Field: 30).

3. El alma en juego: los personajes

Antes de elaborar un predicado, debemos conocer al sujeto de la oración. Los personajes dan vida al concepto-tema de la historia y proporcionan el conflicto. Su esencia, según precisan varios autores, es la acción: "Los escritores inexpertos hacen que a los personajes les ocurran cosas; reaccionan en vez de actuar", advierte Syd Field (Syd Field: 124). Conviene recordar, además, lo apuntado en el capítulo uno acerca de personalizar los conflictos.

El que un personaje sea o no lo suficientemente atractivo como para dar origen a una historia completa, o simplemente para darle vida y "gancho" a un tema determinado, depende de algunas variables que han venido siendo estudiadas, cuando menos, desde Aristóteles. Según el maestro griego, en la creación de un personaje debería actuarse imitando a los retratistas, quienes embellecen y exageran los rasgos de sus creaciones; hacer de los personajes hombres notables, (para convertirlos en estrellas, diríamos ahora). También prescribe lo siguiente:

"Habrà carácter si (...) las palabras o actos del personaje describen una línea definida de conducta (...). El segundo punto es la conformidad. Se le puede dar a un personaje como carácter la virilidad, pero no es conforme a la naturaleza de una mujer ser así. En tercer lugar viene la verosimilitud (...).Cuarto, constancia, aunque el personaje que es objeto de imitación no sea igual a sí mismo y aunque sea éste el carácter que se le revista, es necesario que sea igualmente desigual" (Aristóteles: 25).

Los conceptos aristotélicos, rebautizados con diferentes terminologías, aún son tomados en cuenta en los manuales modernos para elaborar guiones dramáticos.

Ahora se habla de la necesidad de lograr identificación entre el público y los personajes (que el efecto resultante sea el decir "yo conozco a alguien así"). Chion afirma que se debe proporcionar a los caracteres rasgos simpáticos, amables o seductores, que despierten admiración o estima; ni los malos absolutos ni los santos funcionan, de acuerdo a este autor. Mostrar a los personajes cometiendo faltas o insistir en sus padecimientos o enfermedades, son recursos que atraen simpatía porque los hacen falibles y humanos. El personaje principal del guión que se presenta en la segunda parte de este trabajo, el detective José Treviño Treviño, es muy ingenuo, por ejemplo, al grado de que su contrincante lo menosprecia y su sirviente le hace bromas.

Los tradicionales ejercicios con que los actores teatrales se preparan para la puesta en escena son retomados por el escritor de cine, pero con nuevo nombre y uso. Syd Field recomienda realizar como paso previo antes de desarrollar al personaje, la investigación creadora: el proceso mediante el cual se elaboran preguntas acerca del personaje y luego se responden, hasta formar un cuadro completo.

Para concebir al personaje principal, este autor sugiere separar los componentes de su vida en internos (desde su nacimiento hasta el comienzo de la película) y externos (del inicio al fin de la película); los internos constituyen su biografía y los externos, su acción, su motivación. Syd Field dice que a él le toma de veinte a cincuenta páginas lograr que el carácter empiece a dialogar con su autor, es

decir, que alcance autonomía (vida, como prefieren decir algunos escritores).

Madeline Di Maggio recomienda realizar un desarrollo completo de los personajes principales únicamente; en cuanto a los secundarios, darles una característica dominante será suficiente.

Di Maggio realiza esta investigación acerca de sus personajes:

a) Su pasado; sus padres, situación económica, su casa, su lugar de residencia; si peleaban con sus hermanos; si eran populares en la escuela; su primera experiencia sexual; cómo eran vistos por el sexo opuesto; sus amigos; sus religiones; lugares que frecuentaban.

b) Su presente. En lo profesional (cómo son sus oficinas, si tienen estacionamiento propio, etc.), sus relaciones y rutinas. En lo personal (hijos y pareja, cómo se llevan, etc.). Cómo son en lo privado (cuando nadie los ve).

c) Luego procede a determinar el rasgo principal de cada personaje (aquello que lo diferencia de los demás).

Para que un personaje adquiera dimensión (o "multidimensionalidad", según otros autores), necesita tener pensamiento, emoción y acción. Según Linda Seger, el pensamiento se manifiesta en actitudes; las actitudes producen las emociones características de cada persona. Las emociones facilitan la identificación.

Seger señala también que al menos uno de los personajes deberá resultar transformado durante la historia, y sugiere trazar previamente el arco o curva de transformación por la que se desplazará dicho personaje, desde su personalidad

inicial, pasando por un estado intermedio, hasta llegar a un estado de cambio extremo, aunque este ejercicio sólo sea útil como una referencia previa, ya que la transformación en el desarrollo final del guión no necesariamente haya de alcanzar ese grado. Jurgen y Wolff añaden que, en última instancia, lo importante es que dicho cambio de personalidad sea creíble (la verosimilitud de la que hablaba Aristóteles).

Estos mismos autores proponen el siguiente cuestionario como instrumento de análisis del carácter, o, en términos de Syd Field, de investigación del personaje:

1. Nombre
2. Sexo
3. Edad
4. Aspecto físico
5. Cómo se siente con respecto a su apariencia
6. Describir su niñez en términos de:
 - Relación con los padres
 - Relación con sus hermanos
 - Relaciones con otras personas significativas en sus primeros años
 - Estilo de vida en su etapa de crecimiento
 - Educación
 - Actividades de su infancia (hobbies, clases, etc.)
 - Lugar donde creció
7. Describir todas las etapas de su educación, y si hizo el servicio militar
8. Describir su vida sentimental (y su historial)
9. Su vida sexual y creencias morales
10. Si tiene hijos, su relación con ellos, o su actitud hacia los niños
11. Sus orígenes religiosos y sus creencias al respecto
12. Su ocupación

13. Sus relaciones de trabajo
14. Cómo se siente con respecto a su trabajo
15. Sus actividades fuera del trabajo
16. Su filosofía de la vida
17. Sus posturas políticas
18. Sus rasgos sobresalientes de personalidad, como introversión-extroversión, optimista-pesimista, etc.
19. De qué está orgulloso
20. De qué se avergüenza
21. Su salud
22. Qué tan inteligente es
23. Sus relaciones con otros personajes en la película
- 24.Cuál es su meta en la historia
25. Por qué desea alcanzar dicha meta
26. Quién o qué trata de impedirle que alcance dicha meta y por qué
27. Cuáles son los talentos que le ayudarán en su esfuerzo, y cuáles sus debilidades
28. Con respecto a su forma de hablar:
 - Qué tan articulado es
 - Si usa algún dialecto o tiene acento
 - Si usa algún eslang o argot profesional (Wolff, Jurgen y Cox: 48-50).

La metodología de Linda Seger para desarrollar al personaje principal, adaptada y complementada por Cristina Cervantes y Maximiliano Maza, contiene los siguientes pasos:

1. Investigación

Responder lo siguiente:

Qué se necesita saber del contexto de los personajes:

- Sobre su cultura
- Sus valores, creencias y actitudes
- Conocer y tratar a gente de dicha cultura, si es posible
- Comprender las diferencias y similitudes entre esa cultura y la del personaje
- Si es o no un estereotipo
- Familiarizarse con su ocupación
- Tener una idea clara de lo que dicho oficio significa para el personaje
- Cómo se siente haciendo lo que hace
- Conocer su vocabulario lo suficiente como para escribir diálogos con comodidad
- Dónde vive
- Cómo es vivir en ese lugar
- Comprender el efecto de dicho lugar sobre los personajes
- El clima, las actividades, sonidos, olores del lugar.
- Si es otra época, conocer sobre lenguaje, estilo de vida, vestido, relaciones, actitudes, valores y creencias de ese tiempo
- Solicitar ayuda de expertos.

2. Definición del carácter del personaje.

- Obtener una primera idea a través de la observación o experiencia externa.
- Crear los primeros rasgos de personalidad.
- Encontrar el punto central de su personalidad para crear consistencias.
- Encontrar los detalles de carácter que se salen de las consistencias, para

crear las paradojas.

-Redondear su personalidad añadiendo emociones, actitudes y valores.

-Agregarle detalles que lo hagan único.

3. Creación del contexto biográfico.

Desarrollar su biografía, con toda la información fisiológica, sociológica y psicológica del personaje. Se debe cuidar que los hechos incluidos sean consistentes con su personalidad y relevantes.

4. Comprensión profunda del carácter del personaje.

Entrar de lleno a su psicología. Su vida interior, su inconsciente, sus peculiaridades de personalidad, sus anormalidades, experiencias traumáticas, influencias positivas o negativas de su pasado.

5. Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes.

Atracciones y rechazos; conflictos, transformaciones mutuas y afinidades.

En *Se los tragó la tierra*, se realizó el trabajo completo de desarrollo de personaje sólo para el detective Treviño. De este personaje se creó una biografía somera (perdió al padre siendo niño; se fue de bracero al alcanzar la mayoría de edad. Fue enrolado en el ejército americano durante la guerra del Pérsico y tomó un curso de detective por correspondencia mientras estaba en el desierto. Su madre murió durante su ausencia), un estudio psicológico (la relación entre el complejo de edipo, la nostalgia por el hogar y por la madre, todo mezclado, como complejo motivacional matriz. En términos generales, Treviño posee la mayoría de los rasgos y valores que Octavio Paz atribuye al mexicano en *El Laberinto de la Soledad*), y una

descripción física (la que se presenta cuando aparece por primera vez el personaje, en la primera página del guión).

Los demás personajes (secundarios) se trabajaron coincidentemente con la recomendación de DiMaggio, sólo describiendo su aspecto físico y uno o dos rasgos que definen su carácter. El Comandante, Montserrat y Roge caen en esta categoría.

En Treviño se observa muy claramente un arco de transformación desde su llegada al pueblo hasta su partida; aparte de que enfrenta, a distintos niveles, su conflicto con la tierra-madre-patria, el hombre que deja el pueblo al final no es el muchacho ingenuo y confiado que llegó días atrás a establecerse como detective. En el caso de Montserrat también se da un arco de transformación, pero no tan pronunciado.

Existe controversia entre los diversos guionistas consultados o leídos, sobre qué tan profundo debe hacerse el estudio de personaje antes de empezar a escribir (se mencionó, líneas atrás, el número de páginas que Syd Field trabaja a cada personaje). Es variable el grado de necesidad informativa que tiene cada autor acerca de los personajes para poder lograr darles una voz propia y distintiva, así que quizá no deba generalizarse al respecto. Por otra parte, los actores aprecian las biografías y estudios de personaje bien desarrollados, ya que los ayudan a compenetrarse con el rol que habrán de desempeñar.

3.1 Tipos de personajes

Las propuestas de categorización de los personajes que hacen los autores consultados van desde la tradición literaria (Chion), hasta llegar a clasificaciones de

tipo más operativo, que ordenan a los personajes en base a lo que ha tenido éxito en la pantalla comercial (Cooper), o resulta práctico para la escritura del guión (Seger).

-Chion habla de personajes principales y secundarios. Sólo debe haber un actor principal; aún en el caso de que el rol principal lo desempeñe una pareja, según este autor, debe dársele más peso a uno de los dos. Chion recomienda que el personaje principal tenga, al menos, una escena con cada uno de los demás personajes, y que se caracterice por ser interesante, no caer en clichés, suscitar reacciones fuertes y permitir el conflicto con los antagonistas.

El personaje secundario, por su parte, debe dar una impresión dominante que se resuma en un rasgo: frialdad, comicidad, cinismo, etc.

Treviño es el personaje principal del guión que se presenta en la segunda parte de este trabajo, ya que es quien nos lleva a través de la historia de principio a fin, y quien provoca el conflicto. Tanto Monserrat como el Comandante y Roge son secundarios, puesto que se desarrollaron externamente, y con sólo uno o dos rasgos internos (Montserrat, psíquica y autoritaria; el Comandante es bestial, orina a sus víctimas; Roge es bromista y brujo).

-Dona Cooper habla de cuatro tipos de héroes, tres tipos de antagonistas y caracteres secundarios.

El héroe, para esta autora, es una expresión de las más altas aspiraciones humanas; constituye un antídoto contra las frustraciones cotidianas del auditorio. Dentro de la historia, el héroe es aquél que conoce o descubre la verdad y entonces actúa apropiadamente a su personalidad y a las circunstancias (los rasgos de verosimilitud y constancia aristotélicos). Los héroes efectivos despiertan un gran

interés por parte del público, lo cual depende, según Cooper, de tres dinámicas:

1. Que la audiencia desee que el héroe gane.
2. Que la audiencia crea que el héroe es capaz de ganar.
3. Que la audiencia crea que el héroe merece ganar.

Estos son los tipos de héroe que describe:

a) El ídolo. Es aquél cuyo nivel de talentos y capacidades es superior al de la persona promedio. Este héroe no muestra dudas ni ambivalencias.

b) El "héroe-como-yo". Representa la idea de que no se necesita ser perfecto para triunfar. Es alguien cercano a la audiencia, en ocupación, habilidades y recursos. José Treviño, el detective del guión que se incluye en este trabajo, cae en esta categoría (aunque también posee algunos rasgos de la siguiente).

c) El "héroe-pobre-diablo". Este personaje está en desventaja en relación a todos los que lo rodean. Generalmente aparece en historias de transformación o superación; se convierte en héroe cuando vence a sus obstáculos internos lo suficiente como para vencer a sus obstáculos externos.

d) El "héroe-que-perdió-el-alma". Es aquél que explora para la audiencia el lado oscuro de la naturaleza humana. Toma acciones incorrectas, se degrada; la audiencia debe identificarse con sus motivos, al menos inicialmente, aunque la decisión y el valor de ir en contra de las reglas también puedan despertar admiración.

Una historia de cambios pequeños y graduales requiere de un héroe tipo "pobre-diablo", mientras que una de niveles épicos ("planetarios"), implicará un ídolo, según la recomendación de Cooper.

Antes de describir a los villanos, la autora enlista algunas ideas para hacer a los héroes más "efectivos":

1. Distinguirlo del mundo. Que contraste o esté en conflicto con el contexto en el que se desenvuelve la historia: "Entre más se profundiza en la separación, más fuerte se verá el héroe", puntualiza Cooper (Cooper: 99). Treviño es pocho y ex militar.

2. Personalizar el nexo entre la audiencia y el héroe. Que genere empatía (el principio de identificación); que el público reconozca en él a sus motivos. Treviño es un hombre joven que pasó de bracero a detective y obtiene el amor de una mujer educada y atractiva.

3. Establecer claramente sus ventajas. Que tenga al menos un recurso o arma secreta que haga posible, y creíble, su éxito final. A Treviño lo apoyan los muertos .

4. Establecer claramente sus debilidades; la ingenuidad del detective, en este caso.

5. Mostrar sus valores y motivos de manera comprensible. El protagonista de *Se los tragó la tierra* es caballeroso, tiene un sentido claro de la justicia y de lo que es bueno, aunque sus ideas sean simples y poco elaboradas.

6. La audiencia debe conocer con seguridad cuál es la meta del héroe. En el caso de Treviño, primero lo es el encontrar al esposo muerto de Montserrat, para posteriormente serlo la limpieza total de los desechos tóxicos (y las consecuencias de ello: la eliminación de sus enemigos y la protección de la muchacha).

7. El héroe debe tener un plan, para que la audiencia pueda evaluar el éxito o fracaso del mismo. Este punto no se da en *Se los tragó la tierra*, ya que los acontecimientos impiden que Treviño planee con anticipación.

8. "La perla de la batalla". Aquello que el héroe revela de sí, de su esencia, en el momento crucial de la historia; es una verdad que resulta del conflicto. Tampoco esta idea se presenta en el guión de este trabajo.

Los oponentes expresan los temores, frustraciones y pesadillas del espectador. Dona Cooper describe tres tipos:

a) El Demoníaco. Es la contraparte del ídolo, con fuerzas y talentos proporcionales a los de él, pero al servicio de la destrucción.

b) El Adversario. Similar en recursos al "héroe-como-yo". Es gente normal con deseos distintos a los del héroe. Dado que Treviño es un "héroe como yo", el Comandante es un adversario.

c) La Peste. Es un inepto que obtiene poder de su posición. Este personaje se utiliza mucho en comedias. Es el tipo de oponente menos frecuente, porque sus limitadas capacidades reducen el interés en el conflicto.

A diferencia del héroe, para hacer efectivo a un oponente, se debe:

1. Hacerlo representativo del mundo o contexto de la historia; ese mundo apoya sus valores básicos, aunque él pueda llevarlos hasta los extremos. El Comandante es un policía, con rasgos característicos de un amplio segmento de los policías mexicanos (corrupción, falta de respeto a los derechos humanos).

2. Plantear claramente sus fortalezas y sus debilidades. El Comandante tiene armas y gente a su mando, pero no cuenta con el apoyo de las fuerzas naturales (o sobrenaturales, según se interprete) con que cuenta Treviño.

3. Establecer sus motivos, planes y metas. Wolf y Cox recalcan que al villano siempre debe dársele una razón para actuar. En el caso del Comandante, se trata de dinero de una manera manifiesta, aunque muestra de manera latente rasgos que más que humanos son animales; un biológico y exacerbado deseo de poder y supremacía sobre sus compañeros de raza, principalmente.

La concepción de Cooper sobre los caracteres secundarios va más allá de lo

establecido por Chion para esta categoría. Para esta autora, los personajes secundarios agregan profundidad y riqueza a la historia. Ellos explican quién es el héroe y por qué lo es.

-Linda Seger divide a los personajes en principales de apoyo, los que agregan otras dimensiones y temáticos.

Afirma que en una película de dos a tres horas el público sólo puede asimilar cierta cantidad de personajes; seis o siete principales es lo que considera como máximo para un filme normal.

Al personaje principal se le define de varias maneras: es el que hace la acción, el centro de la historia, el que mantiene interesado al público de principio a fin. Tanto protagonista como antagonista desempeñan esta función. Esta categoría coincide con la de Chion del mismo nombre, y con la de héroe de Dona Cooper.

Los roles de apoyo brindan, precisamente, apoyo a los personajes principales. Pueden ser confidentes, ayudantes, informantes, etc. La señora árabe y su hija son un ejemplo de esto en el guión que acompaña a este trabajo. Ayudan a Montserrat cuando escapa del Comandante, y le dan información a Treviño una vez que se recuperó de sus heridas, al final de la historia.

Hay otros personajes que agregan dimensiones distintas a la historia y la enriquecen, evitando que sea plana. Pueden aportar comicidad o contraste y deben ser totalmente diferentes del protagonista. Ejemplos de esto lo son don Roge (agrega comicidad, como mozo burlón y borrachín, y magia, en su rol de brujo indio), el Alcalde (una dimensión sobrenatural, como espiritista), Alvaro (contraste, como el amigo establecido, con esposa e hijos). Roge también es un personaje de apoyo para Treviño, y los tres son ejemplos de personajes secundarios, según la definición de

Cooper.

Los personajes temáticos expresan el tema de la película. Un personaje así asegura que el tema no se malinterprete; si la historia trata de la discriminación y ya hay personajes que comunican las posturas extremas, el personaje temático transmite un punto de vista más centrado o diferente que complementa a los otros dos, brindando equilibrio. Hay personajes que son voceros de grupos, de tendencias, de ideas. Otros, transmiten el punto de vista del autor. Incluso puede existir un personaje que comunique el punto de vista de la audiencia, lo cual es especialmente útil cuando se trabaja con temas fantásticos o increíbles; podría permitir al espectador identificarse con un punto de vista escéptico, por ejemplo.

En general, todas estas clasificaciones se derivan de las tradicionales de la Teoría Literaria, lo cual es válido hasta cierto punto, porque el guión pertenece en parte al terreno de la literatura (a fin de cuentas, en una buena película lo importante es la historia y la manera en que es contada), pero en lo correspondiente a la producción cinematográfica, los parámetros para clasificar personajes varían (recuérdense, por ejemplo, los términos estelar y extra, correspondientes a la producción cinematográfica propiamente dicha).

Una vez determinados los personajes participantes y su peso en la historia, hay una serie de puntos que se deben trabajar en ellos. Donna Cooper recomienda lo siguiente:

1. Determinar su arco transformacional (ya descrito previamente).
2. Enfocar las caracterizaciones en el presente. Lo que hace atractivo al personaje es su conducta actual, más que su historia.

3. La historia del personaje es de valor sólo cuando revela hechos sorprendentes de su pasado que explican su conducta actual. Como regla, no debe exponerse este tipo de información a menos que vaya a cambiar la opinión de la audiencia acerca del personaje. Es información útil para el guionista, e incluso para los actores, pero no necesariamente para el público.

4. No agregar muchos detalles a los personajes, si éstos no aportan nada a la acción y sí en cambio distraen.

5. La audiencia debe saber cómo se concibe el personaje a sí mismo. Una gran diferencia entre su definición y la de la audiencia podría ser de utilidad dramática, cómica, etc.

6. No desperdiciar los pequeños momentos o actos del personaje para transmitir información.

Linda Seger agrega que:

-Hay que ayudar al público a reconocer y recordar a los personajes. Diferenciarlos por raza, sexo, edad, vestido, son recursos útiles. La autora incluso dice que estos rasgos deben jerarquizarse por orden de importancia visual: en primer lugar estaría la raza, luego el peso y la estatura y posteriormente la voz y el vestuario.

-Es conveniente autointerrogarse, a manera de prueba:

¿Cuál es el personaje principal? ¿El lleva la acción? ¿El llega al clímax de la historia? Si hay varios personajes principales, asegurarse de que uno recibe un poco más de atención. ¿Cuál es antagonista principal?

¿Hay varios personajes con una misma función? En dicho caso, ¿conviene suprimir alguno o fusionar varios en uno solo?

¿Hay funciones que no se cumplen? Si es así, tal vez se necesiten otros personajes.

¿Los personajes de apoyo realmente ayudan al protagonista?

Si existe un personaje con el punto de vista del autor ¿es éste activo o sólo habla? ¿Sus revelaciones aclaran el tema o sólo agregan información que no contribuye a la unidad de la historia?

Si se está tratando con material que no es creíble para audiencias masivas ¿existe un personaje que represente dicho escepticismo?

Si el material se presta a malas interpretaciones, ¿hay personajes de balance que ayuden a aclarar las ideas?

Revisar a cuántos personajes se les presta atención durante la historia, y hacer ajustes si pasan de siete (como se apuntó antes, Seger recomienda que no haya más de siete principales).

4. Ingeniería mecánica de la historia: ESTRUCTURA y NARRACION

Para Michel Chion, la fuerza de una obra dramática radica en el "modo" del relato. Para Gotthold Ephraim Lessing, y por tanto para la Escuela de Dramaturgia de Hamburgo, lo difícil no es el inventar nuevas dificultades o el agrandar emociones para dar forma a nuevas escenas, sino

“evitar que estas nuevas complicaciones debiliten el interés o interfieran con la probabilidad; el trasladarse uno mismo desde el punto de vista de cada personaje, el permitir que las pasiones surjan ante los ojos del espectador en vez de describirlas, y dejarlas crecer sin esfuerzo en tal continuidad ilusoria que deba simpatizar con ellas, quiéralo o no” (Lessing: 7).

Obviamente, no contradijo a Aristóteles. Para el estagirita,

“el temor y la compasión pueden nacer del espectáculo y pueden también nacer del entramado mismo de los hechos, lo cual vale más y es obra de un poeta de categoría superior ” (Aristóteles: 24).

Todo esto forma parte de la forma, fábula, discurso o manera de narrar, y por lo tanto de la ingeniería del dominio de la atención y las emociones, que es a lo que ha llegado el oficio de elaboración de guiones de acuerdo a los especialistas de Hollywood. Después de todo, una industria requiere de tecnología para funcionar, y las modernas aportaciones de la psicología y de la publicidad se han sumado a las ya tradicionales de la dramaturgia para sistematizar, recabar y organizar conocimientos diversos que permitan "atrapar" y "mantener" (podríamos decir también "administrar") la atención de los espectadores.

Para Syd Field, el veterano "doctor de guiones" norteamericano y verdadero ingeniero de este campo narrativo, es imprescindible conocer cuatro cosas antes de empezar un guión:

la apertura(o inicio), el punto argumental (punto de trama, o punto de confrontación) al final del acto I, el punto argumental al final del acto II y el final. Tomar esas cuatro decisiones creativas es como tener el plano de la casa, se deduce leyendo a este autor. Esos cuatro puntos constituirán las pequeñas cimas climáticas de la historia, que evitarán la pérdida de la atención e interés por parte del público; el resto del trabajo consistirá, prácticamente, en llenar los huecos entre ellas.

La composición dramática en general, y esto prácticamente desde la época de los griegos, sigue una estructura básica de tres actos: planteo, desarrollo y resolución. Linda Seger, también doctora-ingeniera, da al planteo de un guión de largometraje (90 minutos de duración mínima), las primeras 10 a 15 páginas del guión, más otras 20 páginas de desarrollo del primer acto; entonces sucede el primer punto de confrontación, y se pasa a un largo segundo acto (de 45 a 60 páginas), dentro del cual habrá un segundo punto de confrontación, como a las 75-85 páginas de desarrollo total del guión, cerrándose este acto con el clímax a las 110-120 páginas. El tercer acto debe ser breve, de 1 a 5 páginas.

Este modelo es el que sigue el guión que se presenta en este trabajo. El primer punto de confrontación se da cuando Treviño es encerrado y golpeado por los judiciales; ese hecho cambia el sentido o dirección de la acción del protagonista, ya que le permite saber quién es su verdadero enemigo. El segundo (el clímax), ocurre al final de la secuencia de lucha en las grutas.

Maximiliano Maza y Cristina Cervantes utilizan el mismo esquema con pequeñas variantes. Lo llaman paradigma de estructura dramática y a sus tres actos, establecimiento de la acción, confrontación y resolución. Dentro del primer acto, incluyen lo que nombran la premisa básica, similar al planteo de Seger; ésta debe presentarse durante los 10 minutos iniciales (en una película normal), y la definen como la escena donde el protagonista tiene el contacto inicial con lo que será el motivo del conflicto principal. El primer acto y el segundo se enlazan por el punto de confrontación (punto argumental o de trama, en la terminología de otros autores), escena en la cual el personaje principal se ve involucrado directamente en el conflicto principal de la historia y su vida cambia radicalmente. El acto II y el acto III se enlazan por el punto de resolución, escena donde el protagonista encuentra la clave para resolver el conflicto; luego vendrá el clímax, en el que se resuelve el conflicto por completo.

Syd Field agrega al segundo acto, además, un punto intermedio y dos puentes. El punto intermedio es una escena a la mitad de esta etapa de confrontación, que marca justo la mitad de toda la historia. En *Se los tragó la tierra*, es cuando el Comandante huye y Treviño empieza a sacar los desechos. El punto intermedio debe enlazar las dos partes de la confrontación; durante la primera parte, el conflicto principal se ha ido complicando con conflictos secundarios, pero después del punto intermedio, los secundarios empiezan a resolverse, mientras que el conflicto principal avanza hacia su resolución. Los puentes son escenas que enlazan al punto intermedio con los puntos de confrontación y resolución. El puente I está a la mitad del camino entre el punto de confrontación y el punto intermedio, y el puente II entre el punto intermedio y el de resolución.

Lawson llama Escena de Rigor al momento de crisis al cual nos lleva la progresión dramática, similar al punto de resolución de Maza y Collado. Explica que esta escena se diferencia del clímax en que va más allá del motivo físico y revela el ámbito social y el significado de la acción. Según este autor, los guionistas norteamericanos suelen confundir clímax con escena de rigor, siendo que el clímax sólo es la culminación de la acción. Obviamente, si no se planteó una idea-base clara al inicio, la película desembocará en un callejón sin salida al llegar a la Escena de Rigor, ya que no alcanzará la trascendencia necesaria para explicar al público el significado más amplio de la acción. En el caso de *Se los tragó la tierra*, la acción culmina cuando Treviño regresa a la plaza y queda inconsciente, pero el móvil interior del personaje no se resuelve hasta que deja el pueblo y vacía la tierra, al salir.

Linda Seger profundiza respecto al planteo, etapa equivalente al establecimiento de la acción de Maza y Collado (primer acto de la estructura básica). El planteo, según esta consultora hollywoodense, debe dar toda la información esencial para que el público se interese o no en la historia: el estilo, los protagonistas, el tema, la locación, el género. Seger aconseja iniciar con una imagen, una visualización que transmita atmósfera y tema; de ser posible, una metáfora. La imagen será seguida por un catalizador, que es un evento que inicia la acción. Seger menciona tres tipos de catalizadores: los más fuertes son acciones; los otros son diálogos o una serie de incidentes que se encadenan. Finalmente, el planteo debe cerrarse logrando la generación en la mente del espectador de una duda, la cual se responderá en el clímax (esto es administración de la atención puesta en práctica). El resto del acto I, hasta el primer punto de resolución, es para darnos más información sobre los caracteres, los antecedentes, la situación, el antagonista. En el caso del

guión de este trabajo, inicia con acciones en las que conocemos al personaje principal, a sus aliados, a los antagonistas y al problema que lo ocupará a lo largo de la historia.

Los puntos de resolución (peripecias, plot points, puntos argumentales, de trama o de confrontación, según terminología de los demás autores), de acuerdo a Seger, cumplirán estas funciones:

1. Cambiar la dirección de la acción.
2. Volver a plantear la pregunta inicial e inquietar sobre su respuesta.
3. Exigir una decisión al personaje principal.
4. Empujar la historia hacia el siguiente acto.

El segundo punto de resolución debe cumplir una función más: acelerar la acción.

La misma autora nos previene contra cometer alguno de los errores más comunes:

a) Un planteo lento puede ser desastroso en televisión, porque hace que la gente cambie de canal.

b) Esperar demasiado para el primer punto de resolución, porque acortará el acto II.

c) Adelantar mucho el segundo punto de resolución, lo cual disminuirá el tiempo de tensión y suspenso necesarios para un gran final.

d) Si la resolución es muy larga, la audiencia sentirá que el final no es claro.

Seger dedica un capítulo a las subtramas, que son las historias personales que subyacen bajo los argumentos de acción. Dice que si la trama lleva la acción, la

subtrama es la que lleva el tema; inclusive, agrega, hay quienes opinan que la subtrama es aquello de lo que realmente trata la película. Su función es dar dimensión al guión; brinda profundidad a la historia, para que no contenga sólo acción lineal. En las subtramas se descubren los deseos, sueños, motivos del protagonista. El intento de relación amorosa de Treviño con Montserrat es una subtrama, al igual que toda su obsesión con la tierra (ésta sería la que lleva el tema del guión).

A una subtrama también debe diseñársele una estructura con planteo, desarrollo, final y sus puntos de confrontación. Los puntos de confrontación de la subtrama pueden reforzar la intensidad de la trama, si son establecidos justo antes o después de los puntos de ésta.

Con habilidad un guión puede llegar a incluir hasta siete subtramas, dice la autora, pero si no se integran bien, crearán confusión. Entre los problemas más comunes que pueden presentar las subtramas, se cuentan una débil integración a la historia o trama, la falta de estructura y su inserción a la historia fuera de tiempo.

Como consejo práctico de diagnóstico, Seger propone separar a la subtrama de la historia principal, dividirla en los tres actos dramáticos y detectar sus puntos de confrontación. Enseguida hay que asegurarse de que el clímax de la(s) subtrama(s) no ocurra demasiado lejos del clímax principal. Se debe cuestionar si la subtrama aporta algo a la historia. En el caso de tener varias subtramas, podría ser necesario suprimir una o más para aumentar la atención sobre la trama y las restantes subtramas.

El ACTO II recibe atención especial por parte de varios autores. El problema es cómo mantenerlo en "movimiento", es decir, con su acción dramática avanzando hacia la resolución. Madeline Di Maggio previene contra el riesgo de convertir a este acto en "el lío de enmedio", ya que es la parte más extensa y difícil de la historia. Syd Field, en su taller, también recalca la necesidad de prestar atención a su desarrollo, y para hacerlo más sencillo, establece a lo largo del mismo varios puntos de trama (plot points, puntos de confrontación o argumentales), que sirven para encadenar la acción, reforzar la atención y, a fin de cuentas, hacer más práctica la escritura (puesto que una vez creado el argumento, se procede a describir la historia por actos y puntos de trama, antes de pasar a redactar el guión en detalle).

Un recurso para hacer avanzar al acto II es el momentum, al cual Seger define como aquello que se da cuando una escena lleva a la siguiente, y ésta a la siguiente, y así, hasta que se establece una relación de causa-efecto entre todas ellas.

Llama puntos de acción a aquellos eventos dramáticos que causan una reacción y esta reacción, a su vez, causa otra acción. Es una acción que demanda respuesta. Los puntos de confrontación son un tipo de punto de acción, y también existen la barrera, la complicación y la reversa.

La barrera obliga al carácter a decidir, ya que detiene la acción por un momento y lo hace elegir otro camino. Si se usan demasiadas, la historia se volverá repetitiva y dará la sensación de que no va a ninguna parte. En *Se los tragó la tierra*, el disparo cuando Treviño observa a los camiones es una barrera, ya que lo obliga a huir y esconderse.

La complicación es un punto de acción cuya reacción tarda en llegar, por lo que genera expectativa. Adelanta la historia e, incluso, puede ser el inicio de una subtrama. La secuencia en la que Treviño es rodeado y acosado en el cerro es una complicación, cuya reacción conduce al desenlace; de hecho, es la secuencia más larga del guión, desde que se hacen los preparativos al pie del cerro, hasta que terminan los combates, en la profundidad de las cuevas. La finalización de esos combates da lugar al desenlace, una vez que los antagonistas han sido derrotados.

La reversa es el más fuerte de los puntos de acción, "porque cambia la dirección de la historia 180 grados" (Segar: 53). Puede transformar la acción o las emociones del personaje. Su aparición en el primero o segundo punto de confrontación es una buena forma de crear momentum. De hecho crea tanto, que rara vez se necesitan más de dos reversas en toda la historia.

Los problemas de momentum más comunes, son que no exista una bien definida estructura de tres actos que mantenga andando a la historia, y que algunas escenas lleven la historia hacia una tangente, fuera de la línea principal. Para que esto último no suceda, es necesario valerse de algunos recursos que den cohesividad al guión.

De entre dichos recursos, Linda Seger describe en primer lugar al de anticipación y pagos. Para utilizarlo, se debe presentar en las primeras escenas cierta información visual o sonora (anticipación), que explique una acción o consecuencia (pago) que se dará más adelante en la historia. Se usa en comedias y en películas de misterio. Un ejemplo común es enterarse en el planteamiento que un personaje tiene una habilidad especial, como hablar una lengua indígena o saber reparar algún tipo

de aparato. Esta información cobrará carácter de anticipación cuando el personaje la utilice para salvar su vida, resolver un misterio, conquistar a la muchacha, etc., lo que será el pago.

Los motivos recurrentes son otro recurso para generar cohesividad. Pueden ser imágenes repetitivas, ritmos o sonidos que son usados a través de la historia para dar profundidad a la trama y agregar textura al tema. Para que funcionen, deben repetirse al menos tres veces. En el guión de este trabajo la tierra cumple esta función; este motivo funciona como un símbolo de la madre y, por extensión, de la patria, a quienes regresa a buscar el ex bracero. La tierra, además, es donde yace la madre de Treviño, así que el motivo recurre en imágenes y palabras.

Repetición y contraste son el tercer recurso descrito por la autora. La repetición (repetir una idea a lo largo del guión) puede darse en imágenes, diálogos, rasgos de los caracteres, sonidos o combinaciones, y ayuda a mantener bien enfocada la trama. En *Se los tragó la tierra*, se repite la idea de que Treviño está viviendo una vuelta al útero materno; se lo dice Roge cuando le lee las cartas, se lo dicen la gitana y también Montserrat.

El contraste busca el mismo fin que la repetición, pero se basa en la oposición de información, como el presentarnos una escena del pasado que difiera del presente. Los contrastes permiten jugar con los opuestos y ayudan a la audiencia a hacer conexiones. Un ejemplo que se ha visto tanto en el cine como en la TV, es el ver a un personaje actuando como un malvado o como un loco, mientras la gente que lo conoce y con quienes se va encontrando, revela en sus recuerdos que anteriormente era todo lo contrario. Este tipo de contrastes despiertan curiosidad y

generan momentum.

Si la concepción ingenieril hollywoodense del oficio del guionismo aún no ha quedado del todo establecida, con revisar a Dona Cooper, instructora del American Film Institute, deberá ser suficiente. Esta autora compara la elaboración de un guión con el diseño y construcción de una montaña rusa. Dice que lo que debe buscarse “es la creación de una construcción que mueva las emociones, a través de acumular y descargar tensión” (Cooper: 2). De más se despierten las emociones, mayor deseo habrá de conocer lo que sigue, plantea, como hasta el momento lo han hecho todos los autores, sobre bases aristotélicas.

Para Cooper, esas montañas rusas cinematográficas se componen de cinco elementos principales, que son estructura, trama, personajes, momentum y estilo. La estructura, al igual que en la novela, se puede graficar: en forma de triángulo, de picos, de escalinata, etc. , y la autora dice que puede ser de cualquier forma, pero teniendo presente que la estructura proyecta la manera en que la audiencia reaccionará. Además, la gráfica de la estructura siempre deberá ascender hacia el clímax y luego descender hacia la resolución.

La trama es lo que da forma a la estructura, mediante series de ítems de información con los cuales se arma la historia (encadenados en una relación causa-efecto, para complementar la definición de esta autora con la tradicional de la Teoría Literaria). Los personajes ya fueron tratados en el capítulo anterior. El estilo, esa marca personal de hacer las cosas, debe ser usado como un intensificador; en la ingeniería del guión según Hollywood, el estilo deberá mejorar el efecto que la historia pueda producir sobre el espectador y no ser un simple recurso expresivo (se

trata de cine comercial, no de autor).

Antes de explicar el momentum, Dona Cooper describe a la "más valiosa herramienta" para el constructor de montañas rusas: la posesión de un centro dramático. El centro dramático es una idea esencial para la historia, que despierta una combinación de inspiración y sensaciones físicas. Poseer un centro dramático permite saber qué tipo de emociones se provocan en la audiencia, y se diferencia del tema en que éste es analítico y objetivo, mientras que el centro dramático es emocional y subjetivo; es cómo se siente el escritor respecto al tema. Dice la autora que si existe la duda de si se posee o no dicho centro, quiere decir que no se tiene, ya que tenerlo brinda mucha claridad y confianza. En el caso de *Se los tragó la tierra*, por ejemplo, el tema puede reducirse a la clásica lucha del bien y el mal, mientras que el centro dramático es la lucha de un bracero ex militar apoyado por fantasmas contra todo un destacamento de policías.

Dona Cooper define el momentum como la energía que lleva los procesos lógicos y emocionales de la audiencia hacia su satisfacción. También puede decirse que es aquello "creado por el deseo del héroe de alcanzar su meta" (Cooper: 74). Es el hambre o necesidad de la audiencia de conocer lo que sigue, y es la energía, por lo tanto, para que el cochecito de la "montaña rusa" se mueva. Semánticamente, coincide con Seger.

Para que se dé el momentum, la historia debe hacer que se formulen preguntas en la mente de la audiencia; la elaboración de las preguntas actúa como guía para la comprensión de la historia, y aparte como motivo para permanecer atentos hasta el final, puesto que el público esperará hasta comprobar si está o no en

lo cierto. Si al público le resulta fácil adivinar todas las respuestas, considerará aburrida la historia, y al otro extremo, si le resulta imposible anticipar resultados, la considerará oscura y confusa. Para crear preguntas, es necesario omitir información. Estas omisiones dan lugar a curiosidad y suspenso. La curiosidad se da cuando el espectador sabe qué ocurre, pero no porqué. Cooper señala que la curiosidad es fácil de crear, porque todo lo que se necesita es un momento en el que haya una discrepancia entre los eventos en la historia y las expectativas de la audiencia. La curiosidad es útil al principio, para atrapar la atención. Sólo que si se mantiene demasiado tiempo, el público se sentirá incómodo. Lo sugerido es crear curiosidad y de ahí pasar al suspenso. En el suspenso, la audiencia comprende el significado de las posibles consecuencias, pero no sabe cuál de todas ocurrirá. Para crear suspenso, es conveniente dar a la audiencia toda la información necesaria sobre las alternativas de acción, pero evitar el dejarles saber cuál ocurrirá.

Coincidiendo con Syd Field en su etapa inicial, Cooper plantea que para diseñar la trama hay que determinar primero cuál es el momento pivotal de cambio, definido como “el momento cuando los asuntos que afectan al cambio se resuelven y conducen a la acción externa que es el clímax” (Cooper: 115). En segundo lugar, debe diseñarse el final y, en tercero, el principio. Una buena selección de un principio es aquella que permite los mayores cambios posibles para llegar al final elegido.

El paso siguiente sería plantearse la ecuación dramática, que es una especie de identidad algebraica: este personaje más este cambio, igual a este resultado. Si una vez planteada la ecuación el autor no cree en la lógica, perspectiva del mundo y/o valores expresados en el resultado de la ecuación, dejar sin resolver esa duda le ocasionará problemas, como la resistencia creativa.

Finalmente, la trama se arma seleccionando los pilares de la historia, que son aquellas piezas de información que provocan cambio. Para aumentar el valor emocional de dichos pilares es posible, sintetizando a Cooper:

1. Darles un costo mayor, es decir, aumentar las pérdidas o ganancias detrás del evento.
2. Aumentar gradualmente los riesgos.
3. Agregar obstáculos.
4. Hacer más desesperadas las situaciones (poner límites de tiempo, por ejemplo).
5. Valerse de la sorpresa, mediante cambios bruscos en la dirección de la historia.
6. Aumentar las revelaciones, de manera que una misma situación adquiriera mayor significado.

A propósito, Eugene Vale considera al suspense un efecto secundario derivado de otros elementos dramáticos, el cual sólo es posible dentro de una estructura fuerte y correcta. El personaje tiene un objetivo y a su consecución se oponen dificultades. Esto crea dudas de que alcanzará su objetivo y se produce el suspense. Para que realmente haya suspense, las posibilidades de éxito y fracaso deberán ser iguales. Si el suspense es una pregunta, agrega este autor, el clímax será su respuesta; el clímax destruye al suspense, por eso el clímax suele ponerse casi hasta el final.

Madeline Di Maggio aconseja empujar a los personajes hasta su límite, ya que a mayores obstáculos, mayor es el conflicto y más fuerza tendrá la acción. Por lo

tanto, es mejor que resulte difícil (tanto para el escritor como para el héroe).

Para que la audiencia empiece a formarse expectativas acerca del desenlace y por lo tanto haya momentum, se necesita un sentido de dirección en la historia, según Dona Cooper. Para que este sentido se dé, los espectadores deben tener clara la idea de quiénes son los personajes principales, qué pretende el héroe, cuáles son los obstáculos, cuáles los riesgos. “El sentido de dirección normalmente se establece en la forma de un “click”, que se da cuando la audiencia obtiene una idea de qué tipo de historia va a ser ésta” (Cooper: 122). Dice la autora que hay escritores que temen dar demasiada información porque les preocupa que la audiencia se aburra, pero lo que realmente afecta a la audiencia es la falta de dirección. Como consejos, Cooper apunta:

- No responder preguntas que no se hayan formulado, (o sea que si se va a revelar información, antes generar curiosidad acerca de ella).

- Revelar gradualmente es más efectivo que explicar todo de golpe.

- Sólo establecer lo que sea absolutamente necesario; no sembrar información que no vaya a conducir a nada.

- Entre más conspicuo sea el planteo o anticipación de algo, mayor deberá ser su pago posterior.

Para Lawson, la manera más simple de aumentar la tensión de la historia es aumentar la velocidad de la acción. Esto se puede lograr a través del ritmo, expresado en la longitud de las escenas, longitud de diálogos y gestos, y uso del sonido. Conviene destacar, sin embargo, que el ritmo en pantalla es un producto final, un resultado de la decisión del director expresada, básicamente, en la edición de la película. El guión es sólo un plano, un medio cuyo fin es la obra filmada y como tal,

sufrirá muchos cambios (de escenas, diálogos, edición, dirección, etc.) antes de llegar a la película terminada.

Eugene Vale también sugiere utilizar el ritmo, pero de una manera más interna, más propiamente del contenido de la historia. Señala que es imprescindible usar ritmo para guiar la imaginación del espectador, ya que "si él se acostumbra a determinado esquema en el primer cuarto de la película, anticipará el lapso entre escenas durante el resto de la misma. Su comprensión se deslizará con suavidad" (Vale: 58). Recomienda, para efectos de ritmo, alternar la tragedia y el humor; que los encuentros entre los personajes principales sean irregulares; y que cada personaje principal tenga, al menos, una escena con cada uno de los otros personajes, para exponer sus caracteres al máximo.

Lo que para Dona Cooper es diseñar una montaña rusa, para Eugene Vale implica una planeación más abstracta y complicada, aunque también podría etiquetarse como una forma de ingeniería o hasta como una de planeación administrativa. Generar movimiento hacia adelante en la historia, para este autor, exige primero establecer un objetivo al protagonista (el objetivo principal). El movimiento hacia adelante se da en la mente del espectador y es resultado de su expectación y de su suspenso. Esta expectación se construye en base a objetivos auxiliares, cuya consecución va llevando paso a paso la acción hacia el logro del objetivo principal. Vale pone el ejemplo de un hombre que visita a una mujer; aunque el diálogo sea brillante, no habrá avance si no hay expectación. Pero si sabemos que el hombre quiere matarla, no importa lo aburrido del diálogo, se percibirá movimiento hacia adelante.

Este autor da algunos consejos prácticos para el trabajo con este tipo de objetivos:

-Para garantizar que el movimiento de la acción sea suave, se debe establecer el objetivo auxiliar siguiente hacia la mitad de la intención previa; es decir, antes de que se logre el objetivo auxiliar, ya se estableció uno nuevo.

-Si un objetivo auxiliar es más interesante que el principal, no habrá movimiento.

-La mente avanzará más rápidamente si anticipa un final feliz, aunque los objetivos auxiliares sean desagradables.

En teatro, agrega Vale, el espectador calcula la distancia por la duración de los actos, en la novela, por páginas, pero en cine, esto sólo es posible por el conocimiento del objetivo principal; si el fin llega antes del cálculo esperado, se siente insatisfacción, si llega después, se siente fatiga.

El autor factoriza la acción de esta manera: existe un motivo, el cual se manifiesta en una intención, la cual tiene por meta el objetivo (el objetivo principal). El motivo se descubre cuestionándose por qué el personaje actúa de cierta manera, y para localizar la intención, se pregunta cómo actuaría el protagonista si le sucediera tal cosa. Un error común es mostrar un motivo sin seguirlo de una intención. También es importante guardar la proporción entre la fuerza del motivo y la fuerza de la intención, ya que deben de ser iguales; un motivo débil no puede originar una intención fuerte. Treviño presenta dos motivos principales: la resolución del crimen, el más obvio, y su amor por la tierra -la madre tierra-, el motivo recurrente pero nunca verbalizado ni hecho consciente. Ambos corren paralelos y luego se unen, de manera que la intención de resolver el caso y su objetivo de vencer a quienes lastiman a la

tierra, son resultado de la suma de ambos motivos.

La fuerza de las intenciones sólo se manifiesta al chocar con dificultades. Vale dice que hay tres tipos de dificultades(parecidas a los puntos de acción de Seger): el obstáculo (es de tipo circunstancial; la Naturaleza, por ejemplo), la complicación (es algo accidental) y la constraintención (la dificultad más dramática según Vale, porque es el choque contra otra intención). La ejecución de una intención sólo es interesante cuando hay posibilidades de que se frustre.

No debe terminarse el relato sin mostrar el resultado de la intención, ni que la intención logre su objetivo en mitad de la película y luego se siga con otra, porque ya sería otra historia.

La caracterización(el diseño interno y externo de los personajes) también está ligada a la acción. No puede resultar acción alguna de un grupo de caracterizaciones desinteresadas entre sí, porque resultarán acciones falsas. Cuando se ajusten las combinaciones de caracterizaciones, se debe discriminar con precisión las fuerzas de afinidad y las de repulsión que habrá entre dichos personajes; para mantenerlas funcionando, debemos separar las caracterizaciones afines y unir las que se repelen. Los únicos dos modos, ejemplifica Vale, en que se puede contar una historia de amor, son: mostrar cómo los amantes se dan cuenta de su amor, lo que es simplemente un proceso de afinidad que se va haciendo efectiva, o que los amantes sean conscientes de la afinidad, pero la repulsión les impida unirse. Una tercera forma de historia de amor cinematográfica comienza con la lenta comprensión de la afinidad y luego sigue con alguna clase de repulsión.

Vale presta mucha atención al manejo de la información dentro de la historia. Para las necesidades de este trabajo conviene destacar algunas de las ideas apuntadas por dicho autor ya que de ese manejo de la información, como ya lo expresó Seger, depende la cohesividad del guión:

a) El espectador no debe, en ningún caso, anticipar las intenciones del guionista. Es decir, nunca debe “telegrafarse” el final.

Equivalentemente al punto de vista del análisis literario, la audiencia puede estar en una posición de superioridad a los actores, cuando sabe antes que ellos lo que ocurrirá, o en una posición inferior, cuando descubre junto a ellos lo que sucede; ambas posiciones deben manejarse intencionalmente para generar suspenso.

b) Por perfeccionamiento de la caracterización entiende Vale el agregar continuamente información sobre el personaje, para mantener el interés.

c) A medida que aumentan las dificultades de comprensión, la repetición se hace útil. En teatro, la regla es contar al auditorio tres veces cada elemento de información que sea importante. En cine, no opera la repetición, sino la duplicación, ya que se comunica lo mismo por diferentes canales (visual y auditivo).

Michel Chion enlista los recursos de narración de que dispone el cineasta. Muchos de ellos ya han sido descritos en este capítulo bajo otros nombres. Sirva esta enumeración también como breve glosario de tecnicismos, algunos de los cuales ya son de uso universal en todo tipo de producción cinematográfica o de TV.

1. Dramatización. Es la manipulación de los elementos narrativos para intensificar el conflicto. Estos son sus principios:

a) Concentración. Adaptarse al grado de información asimilable por un espectador y no dar de más, para no hacer aburrida y predecible la película, ni de menos, para no hacerla incomprensible.

b) Emocionalización- No ser neutrales; buscar la identificación afectiva con el personaje principal.

c) Intensificación- Exagerar los sentimientos y situaciones vividas.

d) Jerarquización- Destacar lo importante, en relación con los detalles.

f) Crear la curva de progresión dramática.

2. Punto de vista. Se refiere a permitir al espectador compartir la visión del personaje; que la cámara "lo siga" para conocerlo mejor; es equivalente al punto de vista subjetivo que se maneja en análisis literario. El hecho de conocer intimidades de los personajes, contribuye a reforzar la identificación. *Se los tragó la tierra* es una narración con el punto de vista de Treviño.

3. Información. Considera a la escritura del guión como el arte de seleccionar información. Agrega que la falta de información, bien manejada, produce dudas y obliga a buscar respuestas.

4. Elipsis y paralipse. Omitir información para acelerar el ritmo, sería la elipse; cuando el detalle omitido es muy importante para resolver el enigma, se trata de paralipse (y crea suspenso). Conviene recordar que un rasgo fundamental del lenguaje cinematográfico es la omisión de información (acciones intrascendentes, viajes, pasos de tiempo, etc.); la audiencia tiene que llenar muchos vacíos de tiempo e información mediante esos fragmentos de realidad ficticia que presentan las imágenes de la película, no acordes al tiempo y espacio de la realidad.

5. Suspenso, ya tratado anteriormente.

6. Anticipación. Que cada escena sea una interrogación, cuya respuesta deba buscarse a lo largo de la película.

7. Plant. También llamado semillas, sembrado o anticipación y pagos;

establecer algo que será útil más adelante.

8. Red herring. Una pista falsa o truco para distraer la atención.

9. La caracterización del personaje.

10. Contraste. Se subraya un rasgo contrastándolo con su opuesto.

Desaconseja el dar a los personajes nombres que empiecen con la misma letra, o el vestirlos de manera parecida.

11. Respiros. En obras dramáticas, momentos cómicos. En obras cómicas, momentos emotivos. También funciona el desviar la atención del personaje principal a los secundarios. *Se los tragó la tierra* se vale de este recurso.

12. Pausa de aliento. Se usa para subrayar un detalle, un gag, una réplica, para terminar una escena importante o anunciar algo que viene.

13. Capper. Enfatizar; subrayar mediante un ruido, música, gesto o efecto simultáneo.

14. Repetición. Es útil para dejar claro algo que sea esencial para el relato, y para dar unidad.

15. Gag. Detalle divertido.

16. Flashback (FB). Consiste en presentar información del pasado del personaje. Este recurso podría ser considerado un problema, puesto que lo dramático, para ser tal, siempre debe estar en presente, así que el flashback frena la acción. Debe usarse con cuidado y sólo cuando no exista un mejor remedio narrativo.

17. Teaser. Se usa en TV. Es un breve momento de acción intensa al principio, para atrapar al espectador. Aparece antes de que se presente el identificativo del programa.

Según algunos modelos de trabajo, especialmente el norteamericano, la unidad de acción es la escena. La escena establece el lugar y el tiempo; INT./EXT

(Interior/Exterior), escenario, si ocurre de día o de noche (Día-Noche). Se indicará un cambio de escena siempre que haya que trasladar físicamente la cámara. Las hay de localización (para introducir un lugar), de diálogo, de secuencia (una serie de escenas unidas por una idea). Cada escena revelará al menos un elemento de información necesario para el público, y debe mover al argumento hacia adelante. Para escenas de diálogo entre dos personas, Syd Field recomienda no excederse de las 3 páginas de guión. El encabezado de la escena se redacta en altas, y el uso más común es que vayan numeradas. Estas son algunas variantes actuales:

ESCENA 22- EXT. PLAZA-DIA

22-EXT. PLAZA -DIA

EXT. PLAZA -DIA

Cada imagen, compara Madeline Di Maggio, es un lienzo. Lo que se elija para aparecer en ella puede cambiar totalmente el sentimiento de una escena o incluso el tono de toda la historia.

Sólo debe mostrarse una parte de la escena, no toda (el principio, el medio o el final). Hay guionistas profesionales que esperan hasta el último momento de la acción para iniciar una escena.

Si las escenas destacan y llaman la atención por sí mismas, pueden obstruir el flujo de la acción; a veces, por lo tanto, hay que cortar lo que por sí mismo es muy bueno, porque no lo es para el todo. La regla es que la escena funcione, no que sea buena o mala. Por otro lado, apunta Syd Field, es más fácil eliminar escenas que añadir otras, una vez que se terminó el guión.

Para evaluación, los autores sugieren revisar el no caer en los errores más comunes. Según Vale, éstos serían de cuatro tipos:

1. De contenido

-Falta de relación con los intereses del público en un momento dado.

-Falta de proporción entre costo y atractivo (lo que podría significar que la historia jamás obtenga apoyo financiero para ser producida).

2. De identificación

-Falta de relación entre los hechos y la vida del espectador.

-Falta de caracteres simpáticos.

-Falta de caracteres que posibiliten las comparaciones favorables al protagonista.

3. De probabilidad

-Falta de ella.

-Caer en la tentación de situaciones interesantes pero improbables (según Aristóteles, hay que dar preferencia a lo imposible verosímil sobre lo posible increíble).

4. De comprensibilidad

-Fórmulas trilladas.

-Información insuficiente.

-Símbolos incomprensibles.

-Falta de emociones universales.

Y según Chion:

1. "X" se da cuenta de que es engañado, pero el público no ve el engaño.
2. Se exagera en falsos suspensos, pistas falsas, red herrings, y la historia resulta anodina.
3. Abusar de las casualidades.
4. Debilidades en el desenlace:
 - a) Deus ex machina- El desenlace debe resultar del drama mismo, no de fuentes externas.
 - b) Cola de pez- Un fin súbito, que no resuelve los problemas.
 - c) Desenlace tardío, muy posterior al clímax.
 - d) Que el desenlace exija explicaciones muy laboriosas.
5. Desviación- Que por acumular tantos detalles, se pierda de vista el objeto principal.
6. Falsos implantes- Establecer una cosa que no habrá de ser usada, como un red herring que no funciona.
7. Inverosimilitud.
8. Idiot Plot- Cuando los personajes hacen estupideces para que la historia avance.
9. Debilidad de la historia, porque arrastra material de relleno.
10. Torpeza- Hacerla muy estática, con oposiciones muy difíciles o que deje pasar las posibilidades de suspenso y rechazo.
11. En los personajes:
 - a) Que sean marionetas, sin acciones de iniciativa propia.
 - b) Reacciones inadecuadas.
 - c) Ser inadecuados para la manera como fueron definidos (clase, edad, etc.).
 - d) Conversión súbita- Cambios inesperados de actitud.
 - e) Imprevisibilidad- No se entiende su línea de conducta.

- f) Se parecen mucho varios personajes.
- g) Telegrafiar lo que no conviene.
- h) Llegar a la situación del "¿qué le impide?". El héroe se encuentra ante una dificultad y no hace lo que se espera que haga, sin justificación.
- i) Baches- El autor crea encadenamientos ilógicos y lagunas.

5. Dejándolos hablar: diálogos

En un medio tan orgullosamente visual como el que nos ocupa, existen posturas que consideran al diálogo como un arcaísmo (un lastre genético de sus pasados eslabones evolutivos literarios), como concesión a un público con capacidad limitada para decodificar lenguajes simbólicos muy elaborados (el cine comercial versus el cine de autor), o como una dimensión expresiva más, la cual cuenta con funciones bien específicas y pragmáticas.

El diálogo, según Syd Field, debe contribuir a que avance el relato, transmitir información, revelar el carácter del personaje, ser un comentario sobre la acción, establecer relaciones entre personajes, hacerlos más reales, revelar los conflictos y/o revelar el estado emocional del personaje que habla.

Para Di Maggio, el diálogo dibuja a los personajes, hace avanzar al guión, expresa conflictos, explica la realidad, prevé los acontecimientos próximos, conecta escenas y une imágenes.

Para que el diálogo sea bueno, agrega la Di Maggio, debe ser "preciso, conciso y desesperadamente corto. Un buen diálogo es el diálogo escaso (...) es un diálogo vuelto a redactar" (Di Maggio: 34). Implica, más que explica, y no es redundante, ya que cada línea tiene un valor. El diálogo se puede dar a dos niveles: el de lo que se dice y el de lo que se quiere decir. Conviene recordar lo apuntado anteriormente acerca del uso de la elipsis en el lenguaje cinematográfico, ya que el principio es el mismo en los diálogos; a pesar de las posibilidades realistas con que

cuenta la imagen, los medios audiovisuales delinear y sugieren, no retratan.

Michel Chion hace referencia a Swam, quien requiere del diálogo el que sea emocional, no racional; que tenga una meta, que tenga excitaciones e interrupciones; que sea breve y concentrado; que los personajes no hagan todo ni digan toda la verdad; que sólo den una parte de sí.

Vale sugiere que para aprender a usar el diálogo, es conveniente primero redactar las escenas sin incluir parlamentos, lo más comprensibles que sea posible; una vez revisado el resultado, entonces usar el diálogo para llenar los vacíos informativos que hayan quedado. (A propósito de esto, una regla tradicional del medio señala que el diálogo en el cine debe transmitir sólo un 20% del mensaje total de la historia, mientras que en la televisión, cuya definición visual es mucho menor, este porcentaje crece hasta el 40%).

Maza y Cervantes proponen como ejercicio de verificación de que el diálogo cumple con la función de caracterizar a los personajes, el leer los diálogos escritos tapando los nombres de los personajes; si éstos se diferencian a través de sus líneas, es que el diálogo está bien hecho.

Estos autores enlistan los siguientes problemas como los más comunes al escribir un diálogo:

1. Diálogo muy literal: suena obvio y artificial.
2. Muy cortante: brusco, lleno de frases cortas, que no reflejan un patrón de pensamiento característico.
3. Muy repetitivo: redundante.

4. Muy largo: es cansado. Los autores sugieren integrar reacciones y diálogo, para que no todo se exprese verbalmente.

5. Demasiado similar: se parece el estilo de diálogo de dos personajes. Lo correcto es revisar la dimensión psicológica de cada personaje, para enriquecer su estilo.

6. Demasiado ceremonioso: suena a libro, no a persona. Es pedante.

7. Diálogo sermón: es común a los diálogos muy literales, redundantes, largos o ceremoniosos. El personaje "se convierte en una boca ideológica, más que en un ser humano" (Maza y Cervantes: 149).

8. Demasiado introspectivo: el personaje habla en voz alta estando solo.

9. Demasiado inconsistente: decir algo que no va con la personalidad que tiene.

10. Con falta de información: por exceso de brevedad.

11. Diálogo críptico: sólo el guionista entiende lo que dicen los personajes.

12. Diálogo X: es de relleno.

13. Diálogo poco creíble: esta categoría las engloba a todas, e implica que el personaje no suene real, por muchas razones.

Para escribir *Se los tragó la tierra*, se dejó la elaboración de los diálogos hasta el final, cuando ya estaban redactadas las escenas por completo.

Se realizó un estudio especial para darle al habla de Treviño el estilo "pocho" o chicano, rasgo que lo caracteriza como personaje.

Los demás personajes también poseen un estilo distintivo de diálogo, que cumpliría con la función mencionada anteriormente de darles realismo:

-Montserrat expresa un nivel educativo alto y deseos de control/poder.

-El Comandante es lacónico; usa mucho los sonidos guturales o puros

monosílabos.

-Roge se caracteriza por el chiflido y las expresiones rurales.

-El Alcalde habla como norteno.

-La gitana tiene acento extranjero, etc.

6. En sus diferentes presentaciones: los géneros

Entre la división literaria clásica en épica, lírica y dramática y los actuales géneros de los medios electrónicos, se interponen los gustos del moderno público masivo, las exigencias y limitantes de la producción para dichos medios, que han dado lugar a una serie de formatos o géneros con características especiales de escritura, y una cierta devaluación por uso excesivo del término, que ha llegado a usarse indistintamente para abarcar diferentes tipos de contenidos (novelas, noticieros, comedias; cine documental vs. cine de ficción), de formatos (sitcom, película para TV, etc.), de temáticas de cine comercial (western, policiaco, romántico, etc.), cine de autor, cine de género (masculino y femenino), entre los usos más comunes. Es conveniente recalcar, en virtud de su mal discriminado uso, que el término género ha adquirido un carácter operativo, que es como se le usará en este trabajo.

Como el trabajo que nos ocupa tiene por objetivo revisar la escritura del guión, en este capítulo sólo se presentan aquellos géneros que tienen exigencias especiales para su redacción. Todos son géneros televisivos.

6.1 Película de la semana

Se trata de una producción especial para televisión; de bajo presupuesto, con duración de 94 minutos. Su temática se localiza en temas de mucha actualidad, obedeciendo al precepto norteamericano de *hacer pensar que piensa a la gente, para que te amen, pero no hacerlos realmente pensar, porque si no te odiarán.*

Se estructura en siete actos de aproximadamente 14 mins. cada uno, entendido el acto como un bloque narrativo completo que aparece especificado y numerado en el guión. Cada acto cuenta con su propio planteo, desarrollo y clímax. El final de un acto puede aprovecharse para insertar comerciales, pero es importante que ningún acto finalice justo a la hora o media hora, puesto que es entonces cuando inician programas en otros canales. Todos los actos deben incluir un pequeño clímax en su final, para que la atención se mantenga después de los comerciales.

El planteo abarca los actos I y II. La confrontación, los actos III, IV y V y la resolución, los actos VI y VII.

El guionista norteamericano Len Hill (citado por Wolf y Cox), propone las siguientes preguntas como evaluación para proyectos de esta naturaleza:

1. ¿La idea me permite apreciar la evolución de un personaje?
2. ¿Puede identificarse la audiencia con mi protagonista y su problema?
3. ¿Es de interés para alguien?
4. ¿La idea funcionará mejor en una película o en una obra de teatro?

6.2 Guiones para series de una hora

La razón de su existencia es de lo más simple: mantener cautiva a la audiencia por el doble de tiempo que las series normales de televisión (30 mins.). Estos guiones ocupan aproximadamente 60 páginas y se estructuran en cuatro actos, cada uno de alrededor de 15 minutos.

En el primer acto se presentan los caracteres invitados; se les presenta, pero no se les revela del todo. Se establece el conflicto, se le da al protagonista una meta

y se crean obstáculos para alcanzarla. Finalmente, se siembran las claves de lo que ocurrirá o se resolverá más tarde. En el segundo acto, se resuelve el obstáculo con el que se cerró el primer acto, se conoce más acerca de los caracteres involucrados, se complica la trama (el protagonista realiza un primer intento y falla), se avanza una o dos subtramas y se cierra con un obstáculo grande (cliffhanger), ya que este acto finaliza a la media hora, cuando pueden iniciar programas en otros canales. En el tercer acto se debe resolver el problema con que finalizó el acto anterior, complicar más la trama (escenas más cortas y rápidas) y cerrar en una situación de alto conflicto (la idea es que todo aquello que pudiera salir mal, salga mal).

En el cuarto acto se da el final, que es impredecible, pero ineludible. Acaba la acción y se resuelve(n) la(s) trama(s).

Todo en la TV, según Di Maggio "está en función del acto final. Cuanto más consistente sea éste, mayor éxito tendrá" (Di Maggio: 68).

6.3 Sitcoms

Es la abreviatura en inglés de comedias de situación, con duración de 30 minutos. Se estructuran en dos actos. La historia y el humor deben generarse directamente de la situación en sí. Madeline Di Maggio dice que nunca hay que pretender ser divertidos, ya que "el relato debe tener conflicto y tantos obstáculos que la situación por sí misma resulte divertida" (Di Maggio: 114). Woody Allen alguna vez dijo que "en la comedia, lo peor que un actor puede hacer es actuar cómicamente" (Syd Field: 87).

6.5 Dibujos animados

Los formatos son 11 y 22 minutos de duración. Su contenido, de acuerdo a la legislación estadounidense, debe contener una temática moral dirigida a distintas audiencias según edades: 2-6, 6-9, 9-12 y mayores. Obviamente, de más joven sea la audiencia, más simple deberá ser la temática.

Los dibujos animados exigen mucha acción, y muy rápida; la primera hoja de guión concluirá con la historia ya avanzada. Además, esa primer página debe iniciar con un chiste (gag), y luego seguir con el planteamiento del conflicto. Después, se sigue la estructura de 3 actos.

Aproximadamente al transcurrir una cuarta parte del guión, debe ocurrir algo o decidirse algo que acelere la historia; en el segundo acto se enfrentarán los obstáculos para llegar a la meta. Hay que tener presente que los diálogos serán mínimos; la acción es lo que cuenta. El final del segundo acto pone a los caracteres ante un predicamento, y escapar del mismo tomará el resto del tercer acto. Lo básico es simplicidad, visualidad y comicidad.

6.6 Programas de variedades

Sus elementos, normalmente, son música, narrativa y sketches cómicos. El escritor es necesario en la parte narrativa (la introducción, las transiciones, los monólogos y las conclusiones) y en los sketches. Los sketches duran de 1 a 10 minutos, con estructura de tres actos cada uno.

los efectos de las acciones de cada personaje y su distribución temporal. Syd Field sugiere dedicar una semana al trabajo con las tarjetas; un día al primer acto, dos al segundo, uno al tercero. Luego, se ponen en el suelo -separadas por actos-, para verlas en conjunto, y se las revisa por varias semanas.

De las tarjetas, se pasa a la redacción de un tratamiento, que es una sinopsis detallada con la descripción de cada escena, y el siguiente paso es ya la redacción del guión. Otros autores pasan de la sinopsis a una escaleta, que es un listado ordenado de escenas, luego a un primer tratamiento sin diálogos, y luego al tratamiento final.

Max Maza y Cristina Cervantes establecen este procedimiento: **1.** Determinar el personaje principal y el asunto de la historia **2.** Redactar una propuesta **3.** Redactar un análisis completo del personaje principal **4.** Redactar la sinopsis de la historia **5.** Redactar el tratamiento de la historia **6.** Dividir la historia en escenas **7.** Redactar el guión.

Se crea un personaje con una determinada necesidad y que realiza ciertas acciones para resolverla. Esta primera etapa, indican Maza y Cervantes, facilita la adaptación a cine o video de relatos, porque es donde se pueden hacer cambios a personajes, acciones, lugares o tiempo.

La propuesta debe lograr que quien la lea visualice la historia completa a partir de unas cuantas palabras. Si se trata de vender la idea a alguien, éste es el instrumento. Incluye título, aunque sea tentativo, nombre del autor, el personaje y su necesidad, el formato y el medio, y la duración. Todo esto en una página.

Los sitcoms son casi siempre rodados en directo, con pocos actores y pocos escenarios. Se centran en los protagonistas y se apoyan mucho en los diálogos. De más intensos sean los elementos dramáticos del personaje y mayores los obstáculos que se le presenten, más divertido y con más fuerza resultará el guión.

En el primer acto se plantea el conflicto, desde la primera escena. Incluso, también puede plantearse en esa primera escena el inicio de una subtrama. Se cierra este acto con un cliffhanger, o momento de mucha tensión, que cambia la dirección de la historia. El acto dos es la resolución tanto de la historia como de su subtrama.

6.4 Telenovelas

En la escritura de capítulos diarios, no se utiliza el esquema tradicional de planteo, desarrollo y conclusión, sino que se busca mover a la historia completa hacia su conclusión final. La atención debe concentrarse en dar a cada escena el suficiente conflicto y desarrollo de los caracteres para mantener el interés del público. También es importante cuidar el que los diálogos sean efectivos y creíbles (aunque no necesariamente lo que dice la teoría se ejecuta en la práctica, como es posible comprobar viendo algunas telenovelas nacionales).

Según Madeline Di Maggio, el esquema de trabajo debe ser el siguiente:

1. Encontrar una idea que sea capaz de atraer a 10 millones de personas.
2. Llegar a una idea motriz, en base a hacerse preguntas y encontrar respuestas, como ¿de qué personaje será la historia?
3. Se estructuran (no se escriben) las escenas paso a paso. Cada una deberá aportar movimiento hacia adelante, conflicto, e introducir trama secundaria.
4. Se realiza un tratamiento, con la sinopsis de cada escena.

La sinopsis sirve al guionista para el desarrollo posterior de su historia, puesto que es un guión en potencia; es una referencia para no salirse de la estructura. Debe de ser un boceto detallado de la historia, escrito de manera narrativa, en tiempo presente y en tercera persona. Se escribe para que alguien la lea. Incluye el principio, el final, los puntos de confrontación y resolución.

En el tratamiento, según Maza y Cervantes, se adapta la historia a las características específicas del medio para el que se escribe; es una sinopsis completamente detallada; un boceto de guión final. Los autores apuntan que cuatro páginas a doble espacio son suficientes. Se describe la escena inicial. La redacción es en tercera persona y en presente. Cuando se menciona un personaje, su nombre va en mayúsculas. Aún no es necesario incluir diálogos. En la primera página, debe llegarse al punto de confrontación; la escena del punto de confrontación se describe en la página dos. Se dedica otra página al segundo acto. El punto de resolución se describe en otra página y la resolución en la restante.

La división en escenas es importante para organizar la producción. Determina el tiempo real de la historia y ayuda a establecer el ritmo de la narración, mediante el manejo de escenas cortas y largas, de humor y conflicto, etc. La escena se indica, al inicio de la misma, con las claves INT./EXT. (interior/exterior), el lugar donde ocurre y si es Día o Noche. Todo eso va en mayúsculas y subrayado. Si se planea desde el punto de vista de la producción, de menos escenas contenga el guión será mejor, ya que cada escena incluida significa un nuevo emplazamiento de cámaras y equipo de iluminación, lo cual toma tiempo y es costoso.

7. Teclas a la obra: metodología de trabajo

Utilizar una metodología de trabajo (de lo que resulta, finalmente, un manual de guionismo, como los consultados para hacer este trabajo), proporciona varios beneficios. Divide la carga total en etapas, lo cual brinda la ventaja psicológica de los reforzamientos cada vez que se cumple una de dichas etapas. Esos reforzamientos son un nuevo impulso hacia el logro de la siguiente meta parcial. Además, permite la evaluación del avance en diversos momentos del proceso, y favorece la creatividad al permitir ver a la creación en forma segmentada (como se hace con las tarjetas o escaletas), y con perspectivas completas (como sería el caso del argumento, la sinopsis, etc.). Es, finalmente, una manera organizada de iniciar, desarrollar y culminar una obra compleja.

Eugene Vale enumera tres etapas para la elaboración de un guión: la sinopsis, el primer tratamiento y el guión en sí.

La sinopsis es la narración en pocas palabras de la historia de la película. Es muy útil en adaptaciones, porque para ello se requiere condensar a sus hechos básicos un relato, y a partir de ahí desarrollarlo de nuevo (en su "versión cinematográfica"); se extrae el contenido de una forma y se pone en otra (Vale considera más correcto decir transformar que adaptar).

Siguiendo con la metodología de este mismo autor, se utilizarán tarjetas de cartón para vaciar en cada una la idea base de una escena o secuencia. Pueden usarse colores distintos para cada acto. Este sistema permite movilidad y establece

En televisión, lo que cumple las funciones de la sinopsis y del tratamiento es la biblia, una presentación escrita que explica de qué trata el programa piloto -7 a 15 págs.-, y detalla lo que el creador espera de la serie (tema, contenido, formato). Según Madeline Di Maggio, lo que vende un proyecto a los productores o patrocinadores es la biblia, no el guión, por lo tanto, deberá ser concisa, divertida y clara. Que estimule el apetito, no que deje satisfechos; demasiadas páginas, dan oportunidad de encontrar defectos.

Existen diversos tipos de formato, tanto para cine como para TV. Los autores norteamericanos presentan los suyos, IMCINE, en México, tiene los propios, y Maza y Cervantes describen algunos otros en su texto. Este trabajo se limitará a ejemplificar uno de ellos, el más común, en su segunda parte. A fin de cuentas, es un formalismo que cada vez es más frecuente que lo lleve a cabo una computadora.

SEGUNDA PARTE: SE LOS TRAGÓ LA TIERRA.

Lo que realmente ocurrió cuando el paisano detective desafió al Comandante Mión.

(Guión para largometraje).

1. EXT. CARRETERA AMERICANA-- DIA 1.

FADE IN

TREVIÑO conduce su jeep tipo U.S. Army por una carretera fronteriza, del lado americano. El es un hombre joven, de complexión atlética delgada, cabello corte militar, tez morena y mirada triste. Viste camiseta, pantalón militar de campaña y botas. De su cuello, pende una medalla de identificación, como se usa en el ejército norteamericano.

TREVIÑO escucha música mexicana antigua, como Cielito Lindo, corridos de la Revolución, Pedro Infante, etc.

Pasa una señal que anuncia el puente fronterizo.

De inmediato, tiene que disminuir velocidad, porque hay una larga cola de vehículos para cruzar la frontera.

Le llama la atención una caravana de cinco camiones y trailers que traen pintada la publicidad de un jugo de naranja.

Observa por la ventanilla de uno de los camiones que los "distribuidores de jugo" usan un traje anaranjado con una gorra que

les cubre el rostro, parecido a los trajes contra incendio o contra radiación que se usan en otras circunstancias. La gorra no les cubre el rostro por completo.

TREVIÑO (OFF)

*I can... podría decir que ahé
empezó la story... cuando
miré a esos batos que
cargaban juice como si fueran
nukes... Ha de 'star bueno ese
atomic juice, pensé... (risa)*

Uno de los repartidores se da cuenta de que es observado, le devuelve la mirada, la sostiene un rato, y luego le hace un saludo con la cabeza.

TREVIÑO le devuelve el saludo.

2. EXT. ADUANA--DIA

2.

Los vehículos avanzan. Toma de la bandera americana, que se va quedando atrás, hasta que se ve la bandera mexicana.

3. EXT. ADUANA MEXICANA ---DIA

3.

TREVIÑO observa que un aduanal se dirige, a pie, hacia los conductores de los camiones, les indica algo, y ellos se van saliendo de la fila. El aduanal llega a TREVIÑO, ve su vehículo y ropa militar, le indica que siga a los camiones, suponiéndolo una escolta. TREVIÑO lo entiende así y hace un saludo con la cabeza al aduanal. El aduanal le responde.

Pasan directo a una caseta de revisión.

TREVIÑO

*That guy... ese bato ... pensó que yo
los venea cuidando (risa)*

Otro aduanal discute con MAX, hombre delgado, de 30-35 años, cabello chino y largo, barba, pantalón de mezclilla, camisa de algodón suelta, con bolsas al frente y tenis de montaña.

El primer camión se detiene antes, porque MAX interrumpe el paso. TREVIÑO va mero atrás, así que apenas alcanza a ver y oír lo que pasa.

Al fondo, ya en territorio mexicano, hay dos camionetas tipo Blazer, negras con vidrios polarizados, estacionadas a ambos lados de la salida de la aduana.

MAX

¡Pero qué irresponsable y qué poca madre la suya! ¡Eso es veneno, no jugo, baboso!

ADUANAL

¡Pérese, señor! ¿Quiere las cosas a la mala? Pos ora va a ver...

TREVIÑO baja del jeep y se acerca, pero de las Blazers también bajan varios policías vestidos de civil, todos con lentes oscuros, rodean a MAX y se lo llevan a empellones.

MAX

¡Corruptos! ¡Por su culpa, nos van a envenenar a todos!

Un policía, con rapidez y discreción, le da un golpe en la nuca. Otro ve a TREVIÑO, que los observa, y le sostiene la mirada, entre desafío y desconcierto. El ADUANAL los interrumpe.

ADUANAL

¡Circulando, circulando! Ya todo está bien, sigan, sigan...

TREVIÑO regresa a su jeep.
Sube y arranca.

4. EXT. CARRETERA MEXICANA --DIA

4.

TREVIÑO en carretera, ya en territorio mexicano. Se topa con que es de un solo carril, y los cinco camiones van adelante de él, escoltados por las Blazers.

TREVIÑO

*Jesus! Parece que'sos batos querean
que los cuidara todo el way*

TREVIÑO rebasa, utilizando el carril de circulación contraria. La caravana es muy larga, así que no puede rebasar por completo, y pronto ve muy cerca a un autobús. Intenta hacerse espacio entre uno de los camiones y una Blazer, pero la Blazer acelera y no lo deja ocupar el espacio. Después de dos intentos, TREVIÑO se tensiona y pisa el acelerador, para intentar conseguir un espacio más adelante. El autobús enciende y apaga las luces.

Los siguientes dos camiones van muy pegados, y tampoco le permiten hacerse espacio.

El autobús empieza a pitar.

TREVIÑO toma una decisión desesperada: salirse de la carretera.

5. EXT. MONTE --DIA

5.

El jeep salta del pavimento al monte, que es terreno irregular, y vuelve a dar otros saltos menores, hasta que topa con un mezquite. TREVIÑO se golpea la cabeza, y queda seminconsciente. Su vista se nubla.

Se escuchan los claxons de los camiones en la carretera, algo distorsionados y lejanos.

Ve, de manera borrosa, dos figuras que se aproximan a él.

A medida que su vista empieza a aclararse, distingue que son dos esqueletos simpáticos, como salidos de un grabado de Posada.

Ambos lo miran.

Se escucha una voz

ARRIERO

Oye... Eytale... oye

TREVIÑO reacciona. Ve que está un ranchero en una carreta tirada por una mula, hablándole.

ARRIERO
Oyee...

TREVIÑO
Yes, sir! Hi! Hello! ¡Ho-la!

El ARRIERO se ríe, con su boca desdentada.

ARRIERO
¡Tuvo bueno el madrazo! ¿eh?

TREVIÑO sacude su cabeza y se baja del jeep.

TREVIÑO
Well... eh... yea ... Esos cabrones de los juices... los troques del jugo de naranja, you know? ¡Ni crean que les voy a comprar su chingadera a esos batos ojetes!

El ARRIERO vuelve a reír

ARRIERO
*¡Si ni te los van a vender, tarugo!
Son todos pa'l Comandante Mión; yo
crio que por eso mea tanto ese
cabrón, por tanto jugo*

TREVIÑO
¿Comandante Mión?

ARRIERO
Es el jefe de la polecea...

La cámara se aleja. Se ve partir al ARRIERO. TREVIÑO camina un

rato alrededor del jeep, y luego empieza a agarrar tierra, a echársela en la cabeza y el cuerpo, a reírse.

TREVIÑO (off)

Ou sí; por ahe me habían dicho que la tierra del campo era buena para muchas cosas, y pos qué mejor que la propia tierra para probar. ¡So nice estar de vuelta en casa! ¡qué rico!

6 EXT. PUEBLO --DIA

6.

TREVIÑO entra en su jeep al pueblo; él anda todo cubierto de tierra.

TREVIÑO(off)

Luego de 10 años, venía pa'trás a mi querida tierra, un lugar de gente buena y sana, ou sí

Da una vuelta a la plaza.

Sigue la música mexicana (corridos norteños).

Las calles tienen señalamientos con sus nombres: Paseo de Madame Blavatsky, Calle Shamballa, Calle de Alan Kardeck.

En el suelo de la plaza hay trazos de círculos concéntricos hechos con gis, que encierran una estrella de David, sobre la cual está el kiosko.

Tres mujeres con ropa y velos negros avanzan de rodillas, llevando rosarios en la mano, hacia la iglesia.

En las esquinas asoman Blazers negras de vidrios polarizados.

Las casas y edificios son construcciones de sillar de principios de siglo o fines del pasado.

Los rostros que se ven son serios, y todos visten de negro, blanco o gris, pero ropa ranchera.

Sigue dando vueltas.

7. EXT. PUEBLO --ATARDECER

7.

Empieza a hacer viento. La cámara se va retirando y desde lo alto se ve al jeep dando vueltas, mientras el cielo se oscurece, la plaza y calles han quedado completamente solas, y el viento arrastra papeles y "brujas",

como en un pueblo fantasma.

Un zaguán se abre y se cierra solo, de golpe, a cada vuelta del jeep a la plaza.

Una anciana sale gritando de una casa, vestida sólo con ropa interior. La voz que emite no corresponde con ella.

ANCIANA

*¡Ya dejen de enterrarme
porquerías! ¡Malos hijooooos!*

Dos mujeres de mediana edad, muy blancas y vestidas con batas negras, la devuelven al interior.

8. INT. CASA-OFICINA --NOCHE

8.

TREVIÑO se estaciona junto a un caserón antiguo, frente a la plaza, que tiene un letrero que dice: SE RENTAN CUARTOS.

Conoce y saluda de mano (saludo cruzado, con los pulgares enganchados) a don ROGELIO ("el ROGE"), que es mozo y velador del edificio; es un actor de carácter, haciendo el papel de un tonto aparente. Puede ser el mismo que haga el papel del Comandante, pero con la piel más clara, exageradamente arrugado, chimuelo, el pelo gris y de aspecto más delgado; sonríe continuamente.

T

TREVIÑO(OFF)

En aqueos tiempos, ésta era la casa de los ricos del pueblo. Pero'ra rentaban cuartos, así que pesqué dos, uno de office, y el otro de bedroom...

9. INT. CASA-OFICINA --NOCHE

9.

TREVIÑO está en el segundo piso del caserón porfiriano, con vista a la plaza. Sus cuartos tienen un balcón enrejado y los techos son muy altos.

El ROGE le da a TREVIÑO una lámina y pintura; con ellas, TREVIÑO hace el letrero "Treviño Treviño, Detectiv Privao". Lo cuelga del balcón.

TREVIÑO (off)
*El Ruoge fue más que
mozo, velador, and so; iba a ser
también mi maestro y amigo,
yea..*

CU del ROGE.

ROGE
¡Roge, güey, no Rouge! ¡Roge!

10. INT. PASILLO CASA-OFICINA --NOCHE

10.

TREVIÑO tiene de vecino a un COMERCIANTE NORTEAMERICANO, de cuerpo fofo, rubio y con tipo mormón (pelo bien cortado, pantalón azul, camisa blanca formal, pantalón negro, portafolios). Lo saluda desde la entrada de su cuarto a la de él, visto a través del pasillo.

TREVIÑO (off)
*¡Ah! Y también tenía a un
american vecino, un
bato cara de papa, ou sí...*

TREVIÑO
Hi!

AMERICANO
Hello!

11. EXT. PUEBLO --NOCHE

11.

Afuera, sigue el viento. Se ve cómo hace caer al parabrisas del jeep; el alumbrado público parpadea.
Esta toma (viento-jeep-parabrisas-alumbrado) se repetirá como establecimiento varias veces a lo largo de la película.
Otra mujer madura, aunque no necesariamente anciana, sale gritando de su casa, también en paños menores.

MUJER
¡Malos hijos! ¿Porqué me entierran tantísimas porqueríaas?

12. EXT. PUEBLO -NOCHE

12.

TREVIÑO sale del edificio a la calle; va al jeep por unas bolsas. Voltea hacia donde vienen los gritos, pero no ve nada, y se vuelve a meter.

13. INT. CASA-OFICINA--NOCHE

13.

TREVIÑO regresa cargando las bolsas y esparce el contenido de una en la oficina. Es tierra.

14. INT. CASA-OFICINA-CUARTO --NOCHE

14.

TREVIÑO esparce el resto de las bolsas en su cuarto.

TREVIÑO (off)
*Yo to'vía me sentía un poco
loco, you know? Así que
cargaba con tierra, con mi
tiera, pa' todos
lados... ¡Es que' ra so nice eso
de volver pa'trás al rancho!*

Se acuesta. Escucha la voz lejana de una mujer, cantando una canción de cuna.

Lo despiertan unos toquidos en su puerta.

15. INT. CASA-OFICINA --NOCHE

15.

TREVIÑO va a abrir. Es el otro inquilino, el AMERICANO. Está en pijama y trae una botella.

AMERICANO
Sorry man, but... it's just that...

El AMERICANO se suelta llorando y lo abraza.

AMERICANO
*There is a woman crying
outside. She says: Ayyy mis
hijouuus! ...I... just can't sleep...*

Bebe un par de tragos con el americano

TREVIÑO
C'm on man, take it easy

TREVIÑO (off)
*No es bueno guachar a un
hombre chi'ando . Le dije que él
se acostumbraría,
que los ghosts son otra de las
mexican curios...
Además, yo sólo había oído a una
mujer cantando a su baby,
cuáles ghosts ni qué nada...*

16. INT. CASA-OFICINA PASILLO --NOCHE 16.

Salen ambos del cuarto de TREVIÑO.
TREVIÑO le ha puesto la mano en el hombro y lo acompaña.

17. INT. CUARTO GRINGO --NOCHE 17.

Entran a la recámara del gringo. TREVIÑO lo ayuda a acostarse, y lo tapa

TREVIÑO
*You are so nervous, man. Now
relax and try to sleep, OK?*

El AMERICANO le murmura algo; TREVIÑO lo persigna con cierta torpeza, apaga la luz y sale.

18. INT. CASA-OFICINA-CUARTO --NOCHE 18.

TREVIÑO entra a su cuarto y sin prender la luz, se deja caer en la cama.

19. EXT. CAMPO --NOCHE 19.

19. EXT. CAMPO --NOCHE

19.

El desierto, que parece un paisaje lunar; cielo muy oscuro, arena, piedras y escasos matorrales sin hojas. Sopla y aulla el viento. Se ven fuegos fatuos. Algo se agita bajo la arena; un cuerpo humano se levanta; es un cadáver medio descarnado. Camina con la vista fija, como zombie.

Llega a una cabina telefónica y marca un teléfono.

CADAVER
Con Montserrat...

20. INT. RECAMARA --NOCHE

20.

MONTSERRAT duerme, la habitación está en semipenumbra. Duerme en una cama matrimonial. En su buró tiene el retrato de un guru hindú, de larga barba y cabellera. Suena el teléfono y contesta. Ella es joven (24 - 26 años), bonita, tipo "niña bien", no muy alta y de aspecto frágil, aunque sus gestos y movimientos indican una energía de carácter que no corresponde con su cuerpo; es nerviosa y autoritaria.

MONTSERRAT
¿Sí?

Se escucha el ruido de otra voz por el auricular.

MONTSERRAT
¿Eres tú Max? ¡Habla fuerte!

Ella sigue la conversación con simples pugidos, y se vuelve a dormir.

Empieza a entrar luz a su habitación, y despierta sobresaltada.

MONTSERRAT
¡Dios mío! ¡Max está muerto!

TREVIÑO (off)
*Esta story empezó con unos troques
de juice y siguió con unos sueños. Lo
demás vendría solito, nomás había
que esperar...*

21. INT. CASA-OFICINA-CUARTO --DIA

21.

Al amanecer, unas manos salen de entre la tierra que regó en su cuarto, sosteniendo un plato de sopa caliente. El se levanta y lo toma, y luego sigue durmiendo.
Lo despierta un gallo.
No recuerda el sueño, pero erupta y dice

TREVIÑO
Oh... No hungry, no breakfast!

22. EXT. PUEBLO --DIA

22.

Sale bañado y con su ropa de costumbre (botas, pantalón militar, camisa de vestir, cachucha de camuflaje) y sube al jeep.
Saluda de lejos al americano, que está almorzando en la fonda de a lado.

TREVIÑO (off)
*Me levanté con los gao's porque
quería ir a introducirme con las
autorithies. Un hijo que volvía
pa'trás luego de 10 años, luego de
ser un soldado de la army, you
know? Para trabajar como private
detectiv, para servir a su propia
gente, and so...*

El americano también lo saluda de lejos, se levanta de la mesa y

corre hacia él, pero TREVIÑO ya ha arrancado.
La gente en la calle viste como se describió en la escena #10.

23. EXT. PARROQUIA --DIA

23.

Una camioneta Blazer frena de prisa y suelta el cuerpo de un hombre, sucio y golpeado, afuera de una iglesia. Arranca igualmente de prisa.

Llega TREVIÑO y se estaciona.

Ve al hombre, trata de reanimarlo, lo huele y concluye que está borracho. Lo sube a la banqueta y ahí lo deja.

TREVIÑO (off)

*Nomás me parqué miré a un
hombre tirado en la ca'e. Olía a pis y
pisto, así que me dije: Well, no
todos los borrachos están en Texas,
no sir...*

24. INT. CASA PARROQUIAL --DIA

24.

TREVIÑO entra a la casa parroquial.

Saluda al SACERDOTE. Este tiene más tipo de enterrador que de clérigo: alto y desgarrado, con el cabello gris, largo y despeinado (como Beethoven), los ojos gris azulados, ojeroso y voz cavernosa. Tiene en su oficina un telescopio, un mapa estelar, una pirámide con una taza de café abajo y grandes libreros donde la literatura religiosa se combina con la ocultista; cábala, magia, astrología, etc. El sacerdote responde al saludo con el gesto de quien trata de reconocer a alguien.

TREVIÑO

*Buenos días, padre. Soy José
Treviño; me fui a los States hace 10
años, y ahora he vuelto pa'trás, a
trabajar como detectiv, sir...*

El SACERDOTE saca el café de bajo la pirámide, bebe un sorbo y lo vuelve a meter.

SACERDOTE

*¡Ah, sí, ya te recuerdo, muchacho!
Tú eres el hijo de aquella pobre
mujer que murió de manera tan
extraña... la que se cayó por la
grieta... la grieta que se hizo cuando
la sequía del 91... y a la pobre nunca
la encontraron... Sí, cómo no... y a ti
tampoco te encontraban, y resultó
que te habías ido de bracero y luego
a la guerra...Sí, cómo no... Pero qué
bárbaro, si eres todo un hombre,
chamaco. Y dime, ¿cómo te trataron
los güeros, eh?*

TREVIÑO

*Well, hubo hambres, algunos golpes
y malas caras, but Jesus!, pudo ser
pior. Son buenas gentes esos
gringos... Me metí en la Army, you
know? Vi acción en la Desert
Storm, como arti'ero de un copter, y
luego hasta me estre'é, you know?
Mientras estuve en recovery, estudié
pa' detectiv, y ahora estoy acá
atrás, con una meda'a y toda la
cosa, padre...*

El padre se pone de pie y palmea la espalda de TREVIÑO, a manera de pésame y también de felicitación

TREVIÑO (off)

El me felicitó , me dijo que mi jefa estaría muy contenta y me dio unos consejos. Me dijo que el pueblo vivía momentos muy difíciles, que se estaban con-cen-truando muchas energías, you know? De muchos tipos, algunas muy negativas, y que de un momento a otro esta'iaría una spiritual storm, you know? Si eso hubiera sido todo, no problem! Pero a mí me tocaría vivir tormentas más materiales y dolorosas, yea...

25. EXT. PUEBLO --DIA

25.

TREVIÑO sube al jeep;
ve que el supuesto borracho se aleja arrastrándose.

TREVIÑO
¡Ya deja el vicio, man!

Arranca.

26. EXT. AYUNTAMIENTO --DIA

26.

Llega al Ayuntamiento, se estaciona y baja.
El Ayuntamiento es un edificio de principios de siglo, de una sola planta; su fachada es una arcada. Está pintado de blanco y las molduras de los arcos son negras. El piso parece un tablero de ajedrez; cuadros blancos y negros.

27. INT. AYUNTAMIENTO--DIA

27.

Entra y solicita a una SECRETARIA:

TREVIÑO
*Excuse me, Miss, quiero hablar con
el alcalde, please...*

La señorita lo mira extrañada.

SECRETARIA
¡Ay, pos siéntese a'i y orita le hablo! ¿eh?

Haciendo antesala, está una gitana gorda que lo mira directamente. Es morena, de ojos grandes y verdes, sucia, con los cabellos largos, duros, mal peinados y con acento europeo (eslavo). Mientras esperan, ella le saca plástica

GITANA
*¿Erres soldado? Dime ¿Cómo te llamas,
hombre de espadas?*

28. INT. AYUNTAMIENTO-OFICINA ALCALDE --DIA 28.

El alcalde habla por teléfono en su oficina, poco iluminada porque las cortinas están corridas. Un hilito de humo se eleva a lado de él, ya que hay un cono de incienso encendido en su escritorio, en un pequeño incensario en forma de chac mool.

ALCALDE
*(Beso) Este ya sabes dónde quiero
que te lo pongas ¿Mm?*

29. INT. AYUNTAMIENTO --DIA 29.

La GITANA le pide la mano izquierda a TREVIÑO

GITANA

*Estoy segura de que tienes un destino
interresantísimo, generral
¡Préstame tu mano siniestrra, para
leer las líneas de tu porvenirr,
ándale...ándale!*

TREVIÑO se quita discretamente un anillo que lleva en esa mano y se la da.

GITANA

*¡Uy, qué barrbarridad! Veo que
estás muy enamorrado*

El la desmiente con la cabeza

TREVIÑO

¡No, qué va!

GITANA

*Tú amas en secreto a la gran
señorra de uno de los 4 elementos, y
por ayudarla matarás muchas
serrpientes y dragones. Sin
embarrgo, una voz sabia me dice que
te aconseje que no te cases con
ella; la diosa y gran señora del
reino de abajo te protegerrá, pero si
aspirras a la felicidad en el futuro,
NO DEBES casarte con ella...*

La mujer lo mira de frente con sus grandes y profundos ojos.
El pone cara de perplejidad.

30. INT. AYUNTAMIENTO-OFICINA ALCALDE --DIA

30.

El ALCALDE sigue hablando y dando besos por teléfono.

TREVIÑO (OFF)

Me leían el future, y el future ya estaba en el phone...

ALCALDE

Sí, h'mbre; una vieja chilanga está jorobe y jorobe porque dizque se perdió su esposo aquí, que dice que lo soñó, hazme el favor, y pos creo que si hacemos en la noche la platicada con los difuntos, a lo mejor y mato dos pájaros de un tiro, y me ahorro la investigación. ¿Cómo ves, criatura? Y ya después, pos Dios dirá qué haremos tú y yo ¡Andele; más besos ya sabe dónde!

Cuelga.

31. INT. AYUNTAMIENTO --DIA

31.

Antes de entrar a la oficina del ALCALDE, la GITANA le pide

GITANA

Págame con un beso, guerrero

El se lo va a dar, pero ella lo toma de la cara y se lo da en la boca, de manera ruidosa, sucia y hasta un tanto obscena. Ella entra. El Ayuntamiento por dentro también está pintado de blanco, pero el piso y los techos son negros. La SECRETARIA viste toda de negro y usa lentes. Su piel pálida, su nariz puntiaguda, un lunar prominente, sus anillos, dan la impresión de que es una bruja, muy joven. Escribe lentamente a máquina, como si realizara una danza antigua con los dedos; el plano que siga a sus dedos trabajando, irá acompañado de cantos celtas, tibetanos o, en su defecto, gregorianos.

En la pared hay fotos de otros alcaldes.

Le toca entrar a TREVIÑO. La GITANA le guiña un ojo al salir y se

va, contoneando su gordo cuerpo.

32. INT. OFICINA ALCALDE --DIA

32.

TREVIÑO entra cuando el ALCALDE guarda unos frascos y saquitos en un cajón de su escritorio. TREVIÑO narra en off el encuentro.

TREVIÑO (off)

The major was a good man. Creo que fui una de las últimas personas en verlo en sus cinco sentidos, antes de que le ocurriera lo que en un rato sabrán.

De ahí me pasé a la Comandancia...

33. INT. COMANDANCIA JUDICIAL-SOTANO --DIA

33.

La narración salta hasta la Comandancia. El COMANDANTE (35 años, fisiculturista, moreno, cabello envaselinado, bigote arreglado, brazaletes, cadena al cuello, lentes oscuros permanentes, anillos y ropa juvenil) está en el sótano, golpeando a un hombre amarrado a una silla. El COMANDANTE actúa mecánicamente, sin mostrar sentimientos y sin ver al hombre. El prisionero no habla; tiene los ojos cerrados, su cuello está laxo y pudiera estar muerto. Como quiera es golpeado. La luz es muy débil, de un solo foco.

Se oyen crujidos constantes del techo; periódicamente caen pedazos de cemento, generando nubes grises. Se oyen chillidos de ratas. El foco cuelga del centro de la habitación y está oscilando; la cámara oscila con él.

Hay un guardia armado en la entrada, mascando chicle. Llega otro policía a avisarle

POLICIA

Arriba lo busca un dizque detective, mi Comandante.

El COMANDANTE se limpia el sudor, se rasca los genitales, se arregla el cabello y se pone la chaqueta. Va a subir, luego se detiene y regresa. Escupe.

Va hacia el prisionero y lo orina.

Luego le hace una seña a un guardia y sube, arreglándose el cabello y rascándose el trasero.

34. INT. RECEPCION COMANDANCIA --DIA

34.

TREVIÑO espera en la antesala.

Una secretaria de unos treinta años escribe a máquina, y cada teclazo es violento; debe ser un actor de cuerpo fuerte vestido de mujer. También se escuchan crujidos. Las paredes son amarillentas, como manchadas de humedad. Se escucha la estática del CB. Entra el policía que lo vio en la Aduana. Observa a TREVIÑO, lo reconoce; lo desafía con la mirada, alzando la barbilla y llevándose la mano a la pistola.

Sube el COMANDANTE. El policía se hace a un lado.

TREVIÑO se presenta; el COMANDANTE responde con movimientos de cabeza; no le hace mucho caso, ni lo mira a la cara. Trae salpicaduras de sangre.

TREVIÑO

Buenos días, señor Comandante.

José Treviño, private detectiv, a sus órdenes, sir...

El COMANDANTE responde con gruñidos, prende un cigarro, se rasca los genitales. Lo mira brevemente, con algo de sorna

COMANDANTE

¿N'mbre? ¿A poco?

TREVIÑO (off)

Tough guy, pensé; éste es un duro... Quise preguntarle por el orange juice, pero el pelao no se veía muy platicador...

A espaldas de TREVIÑO, dos policías sacan al prisionero, inconsciente. TREVIÑO no los ve.

TREVIÑO se despide

TREVIÑO

Well, Sir, me da gusto conocer-te, y espero contribuir en algo a que la ley mande siempre en este pueblo, OK? Thank you, sir!

El COMANDANTE lo mira, y le aprieta la mano con violencia.

TREVIÑO (off)

La fuerza poleceaca, you know?

TREVIÑO sale. El Comandante muestra apenas una sonrisa; su voz es aguda y desagradable.

COMANDANTE
¡Paisano puñetas! A lo mejor y hasta lo invito de traductor a la noche, con los gringos. ¡Rodríguez!

Viene el policía que vio a TREVIÑO en la aduana.

COMANDANTE
Siga al visitante, Rodríguez, y vea "que no le falte nada". Si le pide jugo de naranja, ya sabe que debe dárselo...

RODRIGUEZ
Sí, mi Comandante...

Suelta una breve risa; la secretaria lo voltea a ver; el COMANDANTE le da un manazo fuerte en la espalda, como si fuera a un hombre, y se va. Cruje el techo y cae un pedazo de cemento.

35. EXT. CASA DE LAS MEDIUMS --NOCHE

35.

Toda la secuencia ocurre en murmullos.

El ALCALDE está entrando a la casa de las médiums. Es una casa en las orillas del pueblo, con barda propia y un pequeño jardín-huerta que la rodea, con muchas macetas, matas y árboles cítricos. Iluminando la puerta hay un farol antiguo. Le abre la MUJER MENOR (32-36 años, atractiva), con la cofia en la cabeza; vestido negro entallado y maquillaje sensual. El ALCALDE le da un beso fraternal, una mano la apoya en su hombro, y con la otra le acaricia las asentaderas. Ella no dice nada.

A través de un boquete en una pared, sale una mano que enciende una vela y una varita de incienso. El ALCALDE la ve

ALCALDE
¡Ah la chingada, la mano pachona!

MUJER MENOR
Es la mano de Gerardo, el mayordomo.

La iluminación es por completo de velas.

36. INT. CASA DE LAS MEDIUMS --NOCHE

36.

La MUJER MAYOR (42-45, gruesa) aguarda a la mesa. El la saluda también con un beso fraternal.

MUJER MAYOR

*Yo los conjuro, fuertes y poderosos
ángeles de Dios, en el nombre de
Adonai, Adonai, Eya, Qadosh, Achim,
Tzabaoth, y por los nombres de los
ángeles que rigen en la primera
legión...*

Se sientan alrededor de la mesa.

En el suelo, rodeándolos, hay un círculo mágico, encerrando a una estrella de David.

La MUJER MAYOR dice al ALCALDE

MUJER MAYOR

*Hace unos instantes recibí un mensaje;
tú fuiste elegido para ser el médium
esta noche*

El palidece y gotas de sudor aparecen en su frente y sienes.

Cierran los ojos y se toman de las manos.

Aulla el viento y las velas se agitan.

Continúan los murmullos de la MUJER MAYOR.

El lanza un grito con una voz distinta a la suya. Se agarra el cuello, se pone colorado.

Ellas abren los ojos.

Se rompen los vidrios de las ventanas y del estantero.

Sopla mucho viento, se apagan las velas y aparecen gatos por todas partes.

El tiene el pantalón mojado, tumba la mesa; las mujeres caen de sus sillas y lanzan chillidos.

MUJER MENOR

¡Está poseído! ¡Está poseído!

El empieza a arrojar objetos con violencia hacia todas partes.

Por el boquete en la pared, sale la mano del mayordomo, y el ALCALDE se la pisa; el mayordomo aulla con voz cavernosa.

Las mujeres salen de la casa, gritando.

El ALCALDE se da de topes contra una pared.

MUJER MAYOR
¡Ayúdenos!

MUJER MENOR
¡Un sacerdote!

TREVIÑO (off)
*Al día después, anunciarían que
el alcalde 'taba incapacita'o, y
desde eso, el pueblo no tiene
cabeza, you got it?*

37. INT. OFICINA --DIA

37.

TREVIÑO está en la oficina, con los pies en el escritorio, leyendo el periódico, mientras levanta puñados de tierra del suelo y juguetea con ella. Entra don ROGE y cierra la puerta, emitiendo un peculiar silbido, como el de los pastores de cabras, sonido que lo caracteriza. A la vez, con sus manos dibuja en el aire una silueta de mujer y señala hacia afuera. TREVIÑO se endereza y deja el periódico. Se peina el pelo al rape, y le pide que la haga pasar. Una ráfaga de viento abre la puerta de golpe y aparece MONTSERRAT, quien por su gesto y atuendo se ve mucho más grande, en edad y en físico, de lo que realmente es. Por unos instantes, se ve un aura lumínica rodeándola, como la formada por el reflector de un teatro, a contraluz, pero no tan fuerte. Viste como modelo de Vogue; el cabello recogido de manera sofisticada, un mantón cubriéndole hombros y cabeza, maquillaje poco usual que endurece sus rasgos, hombreras, falda corta y abierta, tacón alto (la moda puede adecuarse a la época, pero es importante que la haga ver artificial, dura, con un tipo entre gerente de empresa y modelo internacional, y que aumente su volumen corporal). TREVIÑO se agita y pasa a recibirla.

TREVIÑO
Gd'mming, m'am. Please, come in...

Le ofrece una silla (es una mecedora vieja de mimbre), y ella está a punto de sentarse cuando él ve que la mecedora tiene tierra. La detiene con torpeza, sacude la silla estando ella inclinada para sentarse, y luego la deja hacerlo, cayendo ella en la mecedora con ligera violencia. Aprovechando el suceso torpe, ella deja caer su bolsa, y TREVIÑO, servil, se la recoge.

TREVIÑO

*Pardon por todo este mugrero,
ma'am; es que me acabo de
muvear, y aquí mi servant ha
flojeado un poco...*

El viejo sale de la oficina, silbándole una mentada de madre.

TREVIÑO

¿What, qué puedo hacer por usted, ma'am?

Ambos están sentados. Ella se presenta y ve a TREVIÑO con cierta atracción

MONTSERRAT(bromea para sí misma)

*¡Vaya! Si en este lugar hay un
detective... y así como usted...
Entonces supongo que
también puede haber cabinas
telefónicas en el desierto..*

TREVIÑO

Excuse me?

**MONTSERRAT(cambia el tono-
brusca)**

*¿Sabe? Llegué a este pueblo hace
un par de horas, vengo de la
Capital en busca de mi marido,
a quien estoy casi segura que lo
mataron en este lugar. Pero
bueno, pasaba por aquí
cuando vi el letrero que cuelga
afuera de su oficina, y sentí
muy buenas vibraciones.
Ahora que lo conozco,
compruebo que mi sensibilidad
no me mintió. Veo su aura, y
me doy cuenta de que es usted
un hombre honesto, sano y
capaz de ayudarme...*

Ella es manipuladora para hablar, aunque su nerviosismo la traicione.
Va de lo autoritario a lo muy femenino y coqueto.

TREVIÑO (off)
*Pues yo, really, agarré el caso 'cos me gustaban otras cosas de mi client, you know?
E'a me pidió que la llevara a hospedarse y comer algo, así que fuimos...*

38. INT. RESTAURANT --DIA

38.

Están sentados en el interior de un pequeño restaurancito árabe. Una **MUCHACHA** de entre 16 y 18 años, con un velo que no esconde por completo su boca y nariz árabes y traviesas, de ojos grandes y oscuros, y por uniforme una túnica oriental, les presenta el menú; ella mira a **TREVIÑO** con coquetería juguetona. Al fondo, la **DUEÑA** del lugar atiende la caja registradora; es una mujer de unos 50 años, gruesa, que hace muchos aspavientos para hablar; viste de luto y trae una medalla de oro con una figura cristiana grande, en el pecho. La iluminación es baja, a pesar de ser de día. Se va la mesera.

MONTSERRAT
*Bien, yo deseo el plato Cairo y un té de jazmín ¿Y usted, José? Le recomiendo también el plato Cairo ¿está bien? Bien ¿tomó la orden, señorita?
OK...*

MONTSERRAT empieza a platicar el caso

TREVIÑO (off)
*E'a me contó su storia. Su marido era un investigador ecológico que le seguía la pista a compañías extranjeras que hacen depósitos tóxicos ilegales en México, you know?
Lo último que supo de él fue que investigaba algo así en este pueblo, y luego desapareció... No había pruebas de que estuviera muerto, really*

MONTSERRAT muestra una foto del marido.
TREVIÑO observa la foto con cuidado.

TREVIÑO
Se me hace conocío...

Llega la mesera con la comida.
Suspenden la plática.

TREVIÑO va a llevarse una cucharada a la boca y MONTSERRAT le golpea la mano (movimiento intempestivo, mal controlado), para evitar que coma.

MONTSERRAT
*¡Espere!
¿Qué ... no ha visto?*

Ella le señala que hay trozos de tierra en su sopa.

MONTSERRAT
¡Qué venga la dueña, pronto!

El no responde, desconcertado.

MONTSERRAT levanta la voz y viene la DUEÑA.

MONTSERRAT, con autoridad, le devuelve el plato.

MONTSERRAT(nerviosa)
*No podemos aceptarle este
plato, señora, porque es de tierra...
tiene tierra*

DUEÑA
*¡Por la Santísima Virgen! ¡Qué
barbaridad! ¡Qué gran
bochomo, señorita! ¡Le juro que es
la primera vez que nos sucede
algo así! ¡Déjeme averiguar, por
favor! ¡Nadja, ven acá de inmediato!*

Llama a la mesera, que es su hija, la regaña hablando de prisa y moviendo mucho las manos, le da dos coscorrónes y dos nalgadas.

DUEÑA
*¿Ya te diste cuenta de esto,
irresponsable? ¡Toma, para que tengas
más cuidado! ¡Y ahora vete a la cocina a
lavar platos y no salgas de ahí hasta
que te lo ordene!*
*Por favor, jóvenes, acepten mis disculpas
y que les sirva otro plato, que va por
cuenta de la casa ¿sí?*

MONTSERRAT (*apenada, tensa*)
De acuerdo, pero ... no se tarde, por favor.

La MESERA, antes de irse, mira con travesura a TREVIÑO; él está desconcertado. Le traen otro plato, y acaban. Les sirven té, y ella reanuda la plática. MONTSERRAT pasa de la voz con autoridad a un tono de indefensión femenina, hace cambios constantes de uno a otro para manipular a TREVIÑO, cambios que no son muy hábiles, ya que su nerviosismo la traiciona

MONTSERRAT (*Baja la voz*)

Debo prevenirlo: Es altamente probable que una autoridad de este pueblo tenga algo que ver con la desaparición de Max. Escuche bien... por ciertos estudios que he realizado, yo puedo percibir cosas que la gente ordinaria no puede, y por eso deseo advertirlo. Antes de venir a este pueblo, realicé algunos ejercicios... de meditación, y percibí la presencia de un ser muy parecido a un ... demonio, un hombre... con autoridad pública, de instintos muy bajos y energías muy... primitivas y ...totalmente negativas. Lo visualizo, sin conocerlo, como un hombre de cuerpo grueso, cuya presencia siempre va acompañada de 4 ó 5 vampiros astrales que se alimentan del sufrimiento que él genera en sus víctimas. Hay...otro rasgo... por el que usted podrá reconocerlo...él... acostumbra...

A la vez que habla, ella eleva su mirada, como evocando un sueño

dejar...una firma...o marca...en sus víctimas

TREVIÑO (*off*)

Well, siempre es bueno conocer many points of view, you know?. Y más si salean de una boquita como ésa...

TREVIÑO

Don't worry, Monserat, OK? En la mañana iré con el COMANDANTE a reportar tu marido que se perdió, y verás que lo hallaremos pronto, OK?

MONTSERRAT(triste)

Por favor, hágalo, pero no espere encontrarlo vivo, porque lo más seguro es que ya no lo esté... Como quiera, necesito que me lo devuelvan

39. EXT. CALLE PUEBLO --DIA

39.

TREVIÑO (off)

De ahí la acompañé a instalarse en un motel, el único del pueblo, you know?..

Al salir cruzan la calle, vistos desde adentro del restaurant. Su imagen se pierde porque atraviesa, lentamente, una Blazer negra, desde la cual los observa RODRIGUEZ. Se escucha el CB. Madre e hija miran hacia afuera; la señora le pasa una mano por el hombro a la chica y la acerca.

40. EXT. CALLE DEL PUEBLO --NOCHE

40.

Una calle ancha, una Blazer negra parada afuera de una casa pequeña en forma de cubo, de sillar, color pastel, con macetas pequeñas a la entrada.

41. INT. CASA HUMILDE --NOCHE

41.

La acción inicia con una patada rompiendo la puerta; son dos policías en uniforme oscuro.
Gritos de mujer, ladrido del perro, golpe.

42. EXT. CASA HUMILDE --NOCHE

42.

Salen cargando una mujer; le ponen cloroformo en la boca.
La mujer es un ama de casa joven, morena, y con ropa de casa; una bata "de diario". Los policías la tocan por todo el cuerpo sin ningún pudor, y con el forcejeo se le levanta mucho la bata.

La camioneta arranca rechinando y se va; enfrente de la casa, donde estuvo la camioneta, se produce un hundimiento de tierra.
Sopla el viento; son entre 7 y 8 de la tarde, el sol se ha puesto y el cielo tiene un color blanco-melón por el polvo que envuelve al pueblo; luego se volverá color uva. Se ven descargas eléctricas a lo lejos.

43. EXT. PUEBLO Y CAMPO --NOCHE

43.

La plaza está vacía y casi sin iluminación.
Sopla el viento y el parabrisas del jeep de TREVIÑO, estacionado afuera de la casa de huéspedes, frente a la plaza, cae con violencia. Al mismo tiempo parpadea el alumbrado.
TREVIÑO se está amarrando las botas; trae pants y camiseta de tirantes (sin mangas) verde militares, y un reloj deportivo. Empieza a trotar. Un zaguán se abre y se cierra con violencia en un edificio frente a la plaza.
El viento silba mientras TREVIÑO trota. Observa detenidamente:
las Blazer silenciosas en las esquinas,
la oscuridad, el que la mayoría de las calles tenga iluminación de petróleo o gas, como el siglo pasado.
Mezclados con el silbido del viento, se escuchan llantos, rezos, palabras sueltas, que lo hacen voltear constantemente y correr en zigzag, a la defensiva.
Pasa por enfrente de la casa de la mujer que se llevaron, y escucha un grito, pero no hay nadie. Se escuchan voces de judicial.

¡A dónde crees que vas, animal!

Un golpe

Aves Marías en voces de mujer

Disparos

La voz de un predicador

Gente en éxtasis religioso, hablando en lenguas

El CB

Golpes

La MEDIUM

¡Está poseído!

TREVIÑO está tenso; corre, se para, volteo, cree que lo siguen.
Se oyen pasos; ve sombras.
Voltea en una esquina y deja de verse.

Salta en dirección contraria

TREVIÑO
Fuck you, man! What d'you want?

en posición de pelea.

Un perro que lo sigue aúlla asustado y retrocede.

El se ríe y vuelve a correr. Sale del pueblo.

Al irse alejando, en el viento se escucha una voz dulce de mujer, cantándole a su hijo.

44. EXT. CAMPO --NOCHE

44.

En el campo el cielo ya es oscuro. Hay viento, pero su efecto no es tan sonoro como en el pueblo. Se ven las descargas eléctricas a lo lejos, y fuegos fatuos. Su rostro se va tranquilizando; respira con mayor profundidad, hasta normalizarse. El perro aún lo sigue.

Los fuegos fatuos parece que caminan a lo lejos.

TREVIÑO (off)
*Jesus! En 10 años lejos de mi pueblo
había olvidado muchas cosas, como ver
una big parade de almas en pena... ¿o
serean otra cosa?
Troques de orange juice, por ejemplo...*

Corre hacia ellos. Trepa a una lomita y hace pecho a tierra.

45. EXT. PANTEONES --NOCHE

45.

Son camiones. Por el área del panteón, hacia un lado del cerro, descienden a un campamento que está junto a una entrada de las cuevas.

Abajo, sobre una torrecilla iluminada, están el COMANDANTE y dos americanos con cachuchas y lentes amarillos, para luz eléctrica, que ríen constantemente. Tres trailers están parados y hombres con trajes especiales y mascarillas descargan tanques y los meten a las cuevas.

En el interior de la cabaña hay dos muchachas vestidas, una con un minivestido de lentejuelas, tipo cabaret, y la otra con un short y un top también diminutos; una es la que se llevaron los judiciales en la tarde.

TREVIÑO (OFF)
*Con que a'e guarda el orange juice, ¿eh? ¿Y por qué
con tanto cuida'o?*

46. EXT. CAMPO --NOCHE

46.

TREVIÑO se arrastra un trecho más.
La imagen se vuelve roja y aparece una mira telescópica; se distingue a TREVIÑO moviéndose. Se escucha la estática del CB.

47. EXT. PANTEONES --NOCHE

47.

TREVIÑO ve al COMANDANTE recibiendo y luego abriendo un portafolios, que contiene dólares.
Se escucha un disparo.

48. EXT. CAMPO --NOCHE

48.

EL disparo impacta cerca de TREVIÑO.
TREVIÑO salta, corre a lo alto de la loma en que observaba, y se deja caer rodando al otro lado.
Otro disparo; TREVIÑO hace pecho tierra y se arrastra, luego se levanta y corre.

TREVIÑO (OFF)

¡Y vaya que cuidan ese orange juice!

CB

*Jabalí a la vista ¡Cambio!
Cacería autorizada ¡No fallen, putos!*

49. EXT. PANTEONES --NOCHE

49.

Una camioneta arranca en el campamento y sale.

50. EXT. CAMPO -- NOCHE

50.

A TREVIÑO ya no lo sigue el perro, sino una lechuza; corre hacia unos arbustos. En un accidente de tierra, cava con las manos y su cuchillo militar, e intenta enterrarse casi por completo.
Se produce un pequeño derrumbe que lo ayuda, cubriéndolo aún más; la lechuza no parpadea.
Ve pasar 2 camionetas con faros para cacería. Permanece ahí largo rato.

51. EXT. CAMPO --NOCHE

51.

La luna avanza en el cielo.
La lechuza está en un árbol, observándolo.

TREVIÑO la mira, inquieto.

La luna ha avanzado más en el cielo.

Sale de la tierra en cámara lenta, como si fuera un muerto emergiendo de su tumba ; ve para todos lados, y corre hacia el pueblo, dejando una estela de tierra en el aire; lleva el cuchillo en la mano.

Un coyote aulla, se ven fuegos fatuos. La lechuza vuela.

52. EXT. PUEBLO --NOCHE

52.

El pueblo está casi a oscuras, se ven pálidas iluminaciones de petróleo o veladora por algunas ventanas, y la iluminación de las calles es con faroles de gas. El silencio es total. TREVIÑO avanza sigiloso, con el cuchillo empuñado. Se abre bruscamente la puerta de una casa y sale un hombre maduro en ropa interior gritando, con voz de mujer

HOMBRE MADURO

*¡Ya dejen de enterrarme porquerías!
¡Yaaa!*

Se abre una puerta vecina y aparece otro hombre en iguales condiciones, gritando

HOMBRE 2

¡Ya no me entierren cosas, malos hijos!

Llegan corriendo la anciana y la mujer que ya habían salido gritando antes.

ANCIANA(murmullo)

¡Malos hijos, malos hijos!

MUJER (murmullo)

¡Ya basta, ya basta!

Visten igual que en su anterior aparición.

TREVIÑO se escuda en la oscuridad, a la expectativa.

Salen familiares de las casas y recogen a los sonámbulos; la calle vuelve a quedar vacía.

Por unos segundos, antes de que TREVIÑO siga avanzando, se ve caminar por la calle, con mucha dignidad, aunque algo borracha, a la Muerte Catrina de Posada, muy pequeña.

TREVIÑO parpadea para ver si vio bien, y ya no hay nada.

TREVIÑO voltea en una esquina y un palo se le clava en las costillas, al tiempo que oye una voz aguda

ROGE

¡Chinga tu madre!

Es ROGE, quien acto seguido se ataca de risa y bebe de una cerveza caguama.
Le ofrece.
TREVIÑO acepta y guarda el puñal.
ROGE lo jala hacia la cantina, que está al fondo de la calle.

53. INT. CANTINA --NOCHE

53.

Está igualmente mal iluminada que la calle.
Hay música, pero a muy bajo volumen.
El cantinero es un hombre de edad mediana, de cuerpo grueso y fofo y muy amanerado; incluso, usa brassier bajo la camiseta.
Atrás de la barra, hay un barril con un angelito orinando en vez de llave. La cantina no es un lugar grande.
A pesar de la mala luz, pueden verse en las paredes calendarios y láminas de los años 40's y 50's, anunciando jabones, pastas, etc. con rostros de artistas de la época. Los calendarios son estampas mexicanas, excepto uno, que tiene desnudos femeninos muy vulgares. Aparte de ellos, se encuentra un hombre silencioso y sumamente borracho en una mesa, y dos de los judiciales (uno de ellos, RODRIGUEZ) en otra.
Al verlos, TREVIÑO se desconcierta y se lleva la mano al cinto, pero ellos lo ven y no le hacen caso.
TREVIÑO los mira y tiene una fantasía:

DISOLVENCIA A

54. INT. CANTINA --NOCHE

54.

Corre y salta sobre ellos, lanzando una patada voladora doble que los decapita a ambos a la vez.

55. INT. CANTINA --NOCHE

55.

TREVIÑO sonrío, más relajado. TREVIÑO y ROGE se sientan y piden cerveza.
TREVIÑO no deja de mirar a los policías.
Roge saca una baraja de pókar

ROGE

Le voy a decir su futuro, chamaco

TREVIÑO

*¡C'mon, man! ¿O sea
q'usté es de los q'se toman tres
caguamas y ya se sienten brujos?
Además, esa baraja es de pókar, man...*

ROGE
*Pa' quitarse las lagañas, cualquier
charco
es bueno, cabroncito*

ROGE empieza a tirar las cartas

ROGE
*Esta dice que eres un pendejo
Y est'otra... que eres
pendejo y medio*

TREVIÑO se empieza a relajar y sonríe

ROGE
*Y con razón, ps'si tú no eres
hombre, sino becerro...un becerro
que anduvo cerrero durante 10
años, y ora regresa a su vaca que
tanto tiempo mugió por él...*

TREVIÑO
Hey , What's that, Roge?

ROGE
*Te la has pasado mamando leche
desde que volvi'tes ¿o no te habías
dado cuenta, güey?*

TREVIÑO guarda silencio y se queda pensativo.

ROGE
*Todo becerro sueña, allá en donde
le salen sus cuernos, con algún día
volver con su vaca madre; el pedo
's que si lo hace, nunca se volverá
toro. Tu vaca necesita mucho de tu
ayuda, cabrón, y no se la puedes
negar, pero si te
quedas con ella , ya t'chingates...*

DISOLVENCIA A

Llevan varias cervezas. Los tarros están vacíos.

TREVIÑO va a pedir más, y el ROGE le señala con el dedo el tarro;

Ya está lleno. Se ríen.

56. EXT. PUEBLO --NOCHE

56.

TREVIÑO y ROGE caminan hacia donde vive Treviño, frente a la plaza.

ROGE se sienta en la banqueta, frente a un trecho de tierra aplanada que hace las veces de calle. Empieza a cantar, mirando al suelo, melodías mexicanas de amor.

TREVIÑO lo imita.

En dado momento, ROGE sigue cantando, pero en un idioma indio (tarahumara, yaqui, etc.), una especie de letanía.

ROGE

Chixchi uxmalli tulipán catún queroaa

TREVIÑO se calla y lo observa.

ROGE escarba; con sumo respeto entierra su caguama llena, y TREVIÑO hace otro tanto.

ROGE las tapa con tierra, y dice a TREVIÑO que bese el lugar.

TREVIÑO obedece.

Los dos se paran sobre el lugar y orinan sobre la ofrenda.

Luego se persignan y se meten.

57. INT. CUARTO DE TREVIÑO -- NOCHE

57.

TREVIÑO se ve en el espejo; dado lo sucio que está, se quita las botas y duerme en el suelo de tierra, apoyando la cabeza en sus botas.

58. EXT. SUEÑOS DE TREVIÑO/ARABIA

58.

Luz muy intensa - Sonido de aspas de helicóptero. TREVIÑO parece ser el artillero; está sentado junto a una ventanilla, con casco y visores, sosteniendo algo que pudiera ser una ametralladora.

La cámara da un giro de 360°, luego otro. Gritos; sonido de estrellamiento.

59. EXT. ARENAS --DIA

59.

Imágenes de camellos.

60. INT. TIENDA DE CAMPAÑA --DIA

60.

TREVIÑO, inconsciente, es bañado por tres mujeres, de velo y ojos grandes. Una de ellas puede ser la mesera del restaurant.

Lo tratan con dulzura, y él pone rostro de bebé; está herido.

Ellas le untan arena en el cuerpo.

TREVIÑO descansa sobre unas otomanas, vendado, y es alimentado por las mujeres.

Se escucha el canto monstruoso de un gallo (amplificado al máximo).

61. INT. CUARTO DE TREVIÑO --DIA

61.

TREVIÑO se levanta y se pone de pie. Es el amanecer.

Hace lagartijas.

Al otro lado de su cama, han salido otra vez las manos de la tierra con el plato.

62. INT. BAÑO --DIA

62.

TREVIÑO se mete a bañar.

TREVIÑO se rasura.

63. INT. CUARTO DE TREVIÑO--DIA

63.

TREVIÑO toma una carpeta con la foto de MAX, el esposo de Montserrat.

El plato vuelve a enterrarse en la tierra.

TREVIÑO sale de la habitación.

64. EXT. CASA OFICINA --DIA

64.

TREVIÑO sube a su jeep. Viste como de costumbre; pantalón y botas militares, cinto vaquero y camisa de vestir. Arranca.

65. EXT. CALLE-COMANDANCIA --DIA

65.

Pasa un hombre en un burro.

Una mujer barre afuera de su casa.

En el restorán árabe están haciendo limpieza.

TREVIÑO llega a la Comandancia

TREVIÑO (off)
Guachen nomás que hermoso
primer día de detectiv labor tuve

TREVIÑO se baja del jeep.

66. INT. COMANDANCIA --DIA

66.

TREVIÑO abre la puerta de la Comandancia (es de cristal y aluminio, como en los supermercados, a pesar de ser un edificio viejo; tiene un letrero que dice PUSH). Un puñetazo derriba a TREVIÑO.

FADE OUT

67. INT. COMANDANCIA SOTANO --DIA

67.

FADE IN

TREVIÑO despierta con una sacudida. Le acaban de echar agua; está mojado, sangra, y está atado a una silla.

Lo golpean de nuevo.

Es uno de los policías de la cantina y otro más; el **POLICIA1** es el mismo actor que la hace de sacerdote, y el **POLICIA 2** el mismo que la hace de alcalde, sólo que ahora maquillados como más jóvenes y morenos. RODRIGUEZ observa, al fondo, y luego se retira.

POLICIA 1

A ver, soldadito ¿qué querías preguntamos?

Golpe a TREVIÑO

POLICIA 2

¿Qué andabas haciendo anoche en el monte, mierda de chivo con meos de tlacuache? ¿A poco querías un juguito, cabrón?

Golpe a TREVIÑO

POLICIA1

(Se carcajea de lo que dijo el compañero) Mierda de chivo con (carcajadas) meos de tlacuache (carcajadas)

TREVIÑO no se queja. El POLICIA 2 se quita el cinto y empieza a azotarlo. TREVIÑO mira hacia arriba y dice

TREVIÑO (off)

Jesus! ¿P's no que la vaca, the protection and so?

El segundo policía detiene al primero,
agarra vuelo y pateo a TREVIÑO en el plexo,
derribándolo con todo y silla.
La bombilla se funde, y cae un pedazo de techo.

POLICIA 1

*No se ofenda, compadre,
pero es usted medio animal
¡Acuérdese que al
Mión le gusta ser él el que da el
último chingazo! Además este güey
es gringo; no nos vayan a aventar
cuetes si se enteran...*

POLICIA 2

*No haga tanto pedo, compadre. El
pinche pocho to'avía respira...*

Salen los policías.
TREVIÑO está en el suelo, respirando muy despacio.
Una rata le chupa la sangre.
Se escucha la voz del COMANDANTE, proveniente de arriba.
TREVIÑO cierra los ojos.

DISOLVENCIA A

68. INT. HABITACION HOTEL --DIA

68.

Rostro de MONTSERRAT y parte de la habitación

TREVIÑO (off)

*Yo creo que de tan duro que me
dieron, algo se awaked en mi
cabeza, porque a partir de entonces
empecé a guachar cada que lo
quería a la chamaca en mi cabeza,
como si se hubiera abierto un
Monserat's channel adentro mío.
Me dieron duro, but Jesus! pudo ser
peor...*

69. INT. COMANDANCIA SOTANO--DIA

69.

Vuelven los policías con una lámpara de mano.
Lo desatan y lo sacan a rastras.
El se hace el inconsciente.

70. INT. COMANDANCIA --DIA

70.

Los policías llevan a TREVIÑO arrastrando.
El Comandante los detiene

COMANDANTE

*¿Adónde van, babosos? Acuérdense que
ningún documento sale de aquí sin
mi firma...*

Ellos se apartan, respetuosos.
El COMANDANTE orina sobre TREVIÑO

COMANDANTE

Ora sí, a la chingada

Ellos lo toman de nuevo y se lo llevan. Murmuran entre sí

POLICIA1

Y luego llega uno todo apestoso a su casa

COMANDANTE

No se les olvide el jeep, par de bueyes; ¡es un accidente!

71. EXT. CAMPO --DIA

71.

Dos policías conducen una Blazer y RODRIGUEZ el jeep.
TREVIÑO va, atado, en la caja de la Blazer.
Se detienen. Parán en el monte, cerca de un barranco.
Bajan a TREVIÑO, lo desamarran y lo empiezan a patear;
entre dos lo sostienen y RODRIGUEZ lo golpea.
Le separan las piernas. RODRIGUEZ agarra vuelo para patearlo en los bajos; trae
botas vaqueras con punta metálica.
Tira la patada y la punta se desprende, saliendo proyectada;
se clava en la garganta de uno de los policías que sostienen a TREVIÑO

POLICIA golpeado
¡Ayggghh!

TREVIÑO aprovecha el descuido, lanza un alarido y clava sus dedos en los ojos del otro policía que lo sostiene.

Vuelve a gritar, toma una piedra y la arroja a RODRIGUEZ, golpeándolo en plena cara;

éste cae por el barranco.

TREVIÑO toma de los cabellos al policía que está a su lado y golpea su cabeza contra su rodilla, haciéndolo caer.

Amarra al que quedó vivo.

Tira el cadáver del otro por el barranco.

Sube a su jeep.

Arranca.

72. EXT. CAMPO --DIA

72.

El policía sobreviviente está amarrado a un mezquite; se ve que la tierra se agrieta y produce una fisura; la mitad de su cuerpo cae dentro, y el árbol se inclina hacia adelante con la otra mitad.

El policía grita.

El árbol se desarraiga y cae en la grieta.

73. EXT. RANCHO --DIA

73.

TREVIÑO conduce hacia un rancho. Entra en él con el jeep.

Lo siguen, ladrando, cuatro perros y tres niños. Hay gallinas, marranos y cabras.

Sale a recibirlo un hombre joven y gordo, **ALVARO**. Atrás de él está su mujer, también joven, con un delantal y masa de tortillas en las manos.

TREVIÑO

¿Alvaro Cavazos? ¡Quiúbo, man!
¿Cómo estás?

El hombre lo mira un rato, y luego le responde

ALVARO

*Si no estuvieras tan jodi'o ni jedieras
tan feo, diría que eres el mismísimo
Pepe Treviño...*

TREVIÑO está muy golpeado, sucio, con sangre seca y moretones, la ropa desecha y aparte orinado (de lo cual tiene manchas).

ALVARO
*Pero como quiera te invito a pasar,
pa'que veas que sigo siendo tu
cuate, cabrón...*

Lo ayuda a bajar, le da un medio abrazo y lo lleva a la casa.
Junto a la entrada de la misma, hay una vasija con agua; ALVARO lo ayuda a lavarse las heridas. TREVIÑO se quita la camisa y se da un "baño vaquero" con una taza.

74. INT. CASA ALVARO- DIA

74.

Entran a la casa y se sientan a la mesa. TREVIÑO trae un vendaje alrededor de las costillas. La mujer les sirve de comer.
TREVIÑO empieza a sentir dolor.

TREVIÑO (off)
*Me reparé un poco y
luego le noticié al carancho de
Alvaró todo lo que había pasado. Le
comenté que me preocupaba mi
cliente, Monserat.
Seguro que ya 'starían sobre e'a*

ALVARO
Oye, ésa tiene nombre de telenovela

TREVIÑO
'Ou sí: 'Stá de telenovela, bato

75. INT. REGADERA CUARTO DE MONTSERRAT --DIA

75.

MONTSERRAT está en la regadera.
Cierra la llave, corre la cortina y agarra una toalla.

76. INT. CUARTO DE MONTSERRAT --DIA

76.

Abre la puerta del baño y tira un grito; del susto, se le cae la toalla.
Sentado en la cama está el ROGE, con su risa boba, su mirada de borrachín y emitiendo el silbido que lo caracteriza.
ROGE le lanza un silbido de piropo.

MONTSEERRAT intenta recoger la toalla, en un movimiento reflejo y nervioso, pero recapacita y permanece viendo al viejo a los ojos.
La mirada del ROGE es dura y ajena al desnudo (iluminación de velas y escena podrían evocar al macho cabrío ante las brujas, en el Sabath).

MONTSEERRAT(voz baja)
Muy bien ¿Algo más...?

77. INT. RANCHO --DIA

77.

ALVARO
Espero que entiendas, pinche Pepe, que me estoy jugando los güevos ayudándote, cabrón. Ese Meón es un hijo'e su chinga'a y, si sospecha tantito, mi vieja se güelve viuda y mis güercos, güérfanos...

TREVIÑO (off)
Alvaro no me habló nada nuevo. Le dije un plan para que no tuviera peligro y le pedí algunos trapos ...

Mientras el amigo va a traerle las cosas,
TREVIÑO cierra los ojos.

Rostro de MONTSEERRAT.

DISOLVENCIA a

TREVIÑO suspira y se relaja.

CORTE a

78. EXT. PUEBLO --DIA

78.

Hay policías rodeando el hotel de MONTSEERRAT. Se ven las Blazers en las esquinas.
Se escucha la voz del Comandante por los CB's.
La gente voltea discretamente hacia el hotel.
Desde el restorán, la señora árabe se persigna mirando hacia el hotel.

Llega el **ARRIERO** con una mula arrastrando el jeep de TREVIÑO; está cubierto de lodo y ramas.
Lo deja junto a la plaza, frente a la oficina de TREVIÑO
Un policía se le acerca

POLICIA
¿De dónde sacaste eso, eh?

ARRIERO
*Pos taba en el Pozo Amarillo, jefe.
En la mañana oí un trancazazo y
corrí a mirar y encontré está yipa
'llá 'bajo. Y se me hace que , to'vía
más hondo, hay un muerto, jefe,
nomás que mé voy a tardar un
poquito en sacarlo...*

POLICIA
*Pos a'i te haces cargo, y cuando lo
sakes vas a la Comandancia a que
te den pa' las cocas ¿entendiste?*

Se escuchan oraciones, alabanzas y lamentos. Viene una procesión, encabezada por un **SANTÓN** flaquísimo, de ojos saltones, cabello y barba muy largos, vestido pobremente y calzado con huaraches. Lo siguen unos 30 hombres y mujeres, con sombreros y rebozos.

SANTON
*¡El cielo se caerá en pedazos y las
estrellas aplastarán a los dormidos! ¡Las
aves caerán como dardos y atravesarán
a los que no han sabido ver! ¡Ese día
será de dolor y confusión, y más valdrá a
muchos que la tierra se abra y los
mastique!*

Vestido igual que ellos, TREVIÑO camina y levanta los brazos al cielo.
Se paran junto a la plaza, y TREVIÑO aprovecha para entrar al hotel.

79. INT. HOTEL --DIA

79.

Hay un policía en la recepción, pero como TREVIÑO parece campesino, no le presta mucha atención.

TREVIÑO habla con el **RECEPCIONISTA**

TREVIÑO(se esfuerza para cambiar su acento)
Hermanito, eee... ¿el ... baño ?

El hombre de recepción lo reconoce

RECEPCIONISTA
*Pásele; el de servicio está arriba, al fondo
del pasillo...*

80. INT. CUARTO DE MONTSERRAT --DIA

80.

Ella está en flor de loto, con los ojos cerrados, meditando en una esquina del cuarto. Hay humo de incienso. Está sola. A diferencia de cuando se entrevistó con TREVIÑO, ahora parece estudiante; viste pants, una playera y trae el cabello recogido en un chongo. Está descalza. Se ve más joven y pequeña. Hay una veladora color morado encendida, y música oriental, proveniente de su grabadora. Tocan a la puerta; se sobresalta mucho.

MONTSERRAT
¿Quién es?

Responde TREVIÑO en voz baja

TREVIÑO
Open it!

Ella abre.
Entra TREVIÑO y cierra.
Las maletas de ella están hechas.

TREVIÑO
Are you OK..? ¿Sabe-s lo que pasa afuera?

MONTSERRAT(tensa)
*Su asistente estuvo aquí hace un
rato y... me puso al tanto... Lamento
haberle causado riesgos, yo... ¡Debí
de haber anticipado que ese
asqueroso judicial era el
responsable!*

Ella está nerviosa, pero después de un rato trata de recobrar su tono autoritario de

mujer ejecutiva;
empieza a caminar con firmeza, a pesar de que está descalza y de que su ropa no produce la impresión de volumen y autoridad que producía su anterior vestido.

MONTSERRAT
*¡No sé! De un momento a otro mis
Guías me enviarán una inspiración
y le diré lo que tenemos que hacer*

TREVIÑO toma la iniciativa y le pone la mano en el hombro. Ella se sobresalta

TREVIÑO
*Sorry... er... Don't worry, Montserrat.
It's OK... It's OK... Te... ves más
joven... y bonita... con esta ropa*

Ella se turba, se sienta

MONTSERRAT(tensa)
*¡Pero si esto no es ropa! Digo, son garras, las uso
para hacer yoga*

Un pájaro vuela de la cornisa de la ventana; era una lechuza.
La puerta se abre.

Voitean sobresaltados.

Es el ROGE; trae el puñal militar de TREVIÑO, sus botas, una camiseta y un pantalón negros. Viene riéndose.

TREVIÑO (off)
*Time is money, y si no nos
apurábamos, pronto seríamos
pobres, porque a la noche era
seguro que vendrían por e'a...*

81. EXT. PLAZA --NOCHE

81.

Un policía cargando un rifle de alto poder.

El COMANDANTE está parado atrás, se rasca los genitales y escupe. Habla por radio

COMANDANTE

¿Y Rodríguez y el otro par de babosos? ¡Pos los encierras cuando lleguen! ¿Entendiste?

Sopla viento; el parabrisas del jeep cae con estrépito, parpadea el alumbrado y se abre un zaguán.

Se escucha la voz de la vieja sonámbula, y luego dos o tres veces más, con los mismos parlamentos de antes; suenan como lamentos, tipo la Llorona:

VOCES

*-¡Ya dejen de enterrarme porquerías, malos
hijoos!*

-¡Ya bastaa!

82. INT. Cuarto de MONTSERRAT --NOCHE

82.

TREVIÑO está vestido de negro, cubiertos los brazos y la cara de hollín. El cuarto está a oscuras; hablan en murmullos.

MONTSERRAT

Tenga cuidado, por favor

TREVIÑO

I'm worrying about you. Please, obedece al
viejo, OK?

Entra el ROGE y TREVIÑO sale del cuarto.

83. EXT. PLAZA --NOCHE

83.

Vuelve a soplar el viento y a abrirse el zaguán, pero esta vez el alumbrado se apaga.

Abajo, en una esquina, alguien enciende un cigarro.

TREVIÑO se descuelga por una ventana.

Se oye un pujido, y el cigarro de la esquina cae al suelo, junto con un ruido de bulto.

TREVIÑO cruza sigiloso la calle y llega a donde está el jeep, que sigue todo sucio.

84. EXT. PLAZA --NOCHE

84.

TREVIÑO enciende el jeep y arranca de prisa, rayando llanta.
Se encienden las luces de dos camionetas en diferentes esquinas de la plaza, y un altavoz grita:

POLICIA
¡Deténgase!

Estática de CB:

TREVIÑO, sin luces, le da la vuelta a la plaza, pitando constantemente.

Las camionetas arrancan.

El policía de la recepción del hotel toma su rifle y sale a la entrada; trae una lámpara de mano.

TREVIÑO sube con el jeep a la plaza. Sigue pitando y lanza alaridos.

Derriba algunas bancas.

Siguen amenazándolo por el altavoz

POLICIA
¡Por última vez, deténgase!

TREVIÑO les grita

TREVIÑO
Fuck you, pendejos! ¡Chinguen a sus...
mothers!

85. EXT. HOTEL --NOCHE

85.

El policía del hotel carga su rifle y camina hacia la plaza.

Salen ROGE y MONTSERRAT del hotel. MONTSERRAT usa la ropa y el sombrero con que llegó TREVIÑO

Corren hacia la parroquia.

86. EXT. PLAZA --NOCHE

86.

Las camionetas encienden reflectores para localizar a TREVIÑO; éste se lanza con el jeep sobre una camioneta, a la vez que emite su alarido.

POLICIAS
¡Aguas, compadre!

Impacto. TREVIÑO saltó antes y se pierde en la noche.
Estática de CB.

CB-LA VOZ DE COMANDANTE

¡Qué alguien me explique de inmediato lo que pasa, sino me los voy a coger a todos y luego los fusilo, por animales!

Gritos y maldiciones de los policías.
Se vuelve a escuchar el coro de sonámbulo(a)s.

87. INT. BIBLIOTECA PARROQUIAL --NOCHE

87.

TREVIÑO, MONTSERRAT y ROGE están con el sacerdote, iluminados por una vela. TREVIÑO, sutilmente, se va colocando lo más cerca de ella que puede, gradualmente.

SACERDOTE (murmullos, voz cavernosa)

A los periodistas y a los policías les gusta decir que su profesión es la más peligrosa que hay, pero a los sacerdotes no sólo nos persiguen los comunistas y los ateos; hace más de un siglo, nuestra cruz eran los apaches y los comanches, luego lo fueron los muchachitos de Pancho Villa, y más tarde los del general Calles. Así que, armándonos de fe, paciencia y muchas limosnas, construimos un túnel para salir del pueblo. El único problema es que no se le ha dado mantenimiento en varias décadas, y por lo tanto es peligroso...

Mueven con dificultad un librero. Atrás está la puerta.

La abren.

Sale una rata.

MONTSERRAT grita y abraza a TREVIÑO, que está pegado a ella. Se sobresalta mucho.

Luego lo suelta, apenada.

Entran, llevando 2 lámparas.

MONTSERRAT

¿Y el señor Roge?

SACERDOTE

¡Ah, ese viejo canalla! Nunca ha sido capaz de estar más de dos minutos en la iglesia, porque seguramente si lo hace, se le caerán los dientes y el demonio saldrá de su arrugado cuerpo...

TREVIÑO
Don't worry; el Roge es muy mañoso

El padre los bendice, se devuelve y cierra.

88. INT. TUNEL-ENTRADA --NOCHE

88.

TREVIÑO pone las manos en los hombros de MONTSERRAT y le dice:

TREVIÑO
*Será mejor que te estés aquí; yo
aclararé el camino y volveré atrás,
OK?*

Ella asiente, no se incomoda porque le puso las manos en los hombros y lo mira a los ojos; se queda con una lámpara.

TREVIÑO empieza a avanzar con lentitud por el túnel.

Poco a poco, el túnel va cobrando una iluminación amniótica, de colores tenues y suaves.

La respiración de TREVIÑO se agita. Empieza a sudar y a voltear para todos lados. Sigue avanzando.

Se escucha, muy lejos, un latido cardiaco acompasado.

A TREVIÑO le parece que las paredes del túnel se contraen y se dilatan, por efecto de la luz, como si fueran de carne.

Ve una cascabel, pero no le hace caso.

TREVIÑO se para y dice, jadeando

TREVIÑO
*Jesus! It's like...es como estar...
adentro ...de la ...vagina de... a woman...
de una mujer...*

Se produce un derrumbe y TREVIÑO cae, golpeado y medio cubierto por los escombros.

FADE A NEGRO

89. INT. TUNEL --ENTRADA

89.

MONTSERRAT está recargada contra la puerta del túnel.

Se escucha un ruido de pasos y piedras que se mueven

MONTSERRAT(asustada y luego conmovida)
¿Quién...? ¿Qué... haces aquí?

MONTSERRAT empieza a llorar.

MONTSERRAT
¡Pobrecito, si te deshicieron!

Llora más.

90. INT. TUNEL

90.

FADE IN

Sale una mano descarnada, sosteniendo un quinqué. Se oye la voz de un **RANCHERO**.

RANCHERO
¡Míralo, ése's!

Una mujer vestida de **ADELITA** se acerca a **TREVIÑO** caído

ADELITA
*¡Pobre chamaco, si se dio su buen
madrazo!*

La mujer es un esqueleto.

Se juntan 4 ó 5 cadáveres, todos vestidos de ropas mexicanas antiguas, alrededor de **TREVIÑO**

Uno trae una **TAZA DE CAFÉ**, otro una **LÁMPARA**.

EL DE LA TAZA
¿A poco es el hijo de (...un nombre ininteligible)?

EL DE LA LAMPARA
*¡Pos sí, pero valiente le salió el escuincle!
¡De a tiro no aguanta nada el cabrón!*

OTRO
*¿O sea que éste es el que se supone
que nos va a defender?*

EL DE LA LAMPARA

¡Uh, ya no hacen a los güercos como antes, con una chingada! ¡A mí se me están cayendo los huesos prematuramente por culpa de los venenos ésos que nos están metiendo! ¡Y éste cabrón que no hace nada!

Muestra su mano, con tres dedos

LA ADELITA

¡Prematuramente, a mí, que nomás llevo 20 años dijunta! Tú ya llevas más de 50...

A ella le faltan costillas

LA ADELITA

¡Pero pos hay que ayudarlo, no hay d'iotral!

La mujer le soba la cabeza, y los otros le quitan escombros de encima.

EL DE LA LAMPARA

Pos yo ya me voy, porque tengo q'ir a prender las lumbres del monte.

Van saliendo los muertos.
La mujer se queda

MUJER

¡Andele, m'ijo, levántese, que mi comadre reza un chorro por usted y me lo encargó mucho!

NEGRO

FADE A

91. INT. TUNEL --NOCHE

91.

TREVIÑO despierta. La iluminación es la normal de un quinqué. Se levanta y sigue avanzando.

FADE IN

Encuentra un esqueleto y bromea con él:

TREVIÑO

Hello, man! Tú serás el sacristán que se jue con las limosnas, right? A pleasure, man!

Llega al final del túnel.
Antes de salir al panteón, cierra los ojos.

DISOLVENCIA A

Rostro de Montserrat con los ojos húmedos.

92. EXT. PANTEON --NOCHE

92.

Sale al panteón, llevando el fémur del "sacristán" en la mano.
Ahí está la lechuza, mirándolo.
A la entrada del panteón está una camioneta.
TREVIÑO tira piedras a la camioneta.
Se encienden las luces del vehículo y salen dos policías.
El lanza un alarido y los golpea con el fémur.
TREVIÑO sube a la camioneta y arranca, llevando el fémur consigo.

93. EXT. PUEBLO --NOCHE

93.

Va entrando al pueblo. Se ven fuegos fatuos en el monte.
Se escucha un corrido de la Revolución.

94. INT. COMANDANCIA --NOCHE

94.

El COMANDANTE está con 4 policías, regañándolos a gritos y maldiciones porque se les escapó TREVIÑO. El COMANDANTE está cubierto de sudor fino, y respira como animal enjaulado; sus ojos están inyectados y muy abiertos; se mueve con rapidez y violencia.

COMANDANTE

¡Putos! ¡Qué un pinche paisano pendejo como ése les haya visto la cara de bueyes, grandísimos animales!

UN POLICIA (en voz baja)
P's así decían de Rambo...

El COMANDANTE lo golpea en el rostro, lo derriba,
y luego lo pateo en el suelo.

95. EXT. PUEBLO --NOCHE

95.

A través del cristal frontal de la camioneta que conduce TREVIÑO, se ve la Comandancia
TREVIÑO lanza un alarido, acelera y rompe el cristal frontal con un rifle que está en la camioneta.
Se detiene frente a la Comandancia y empieza a pitar forzando al máximo la bocina.
Salen dos policías y les dispara. Los hiere. De adentro le responden el fuego.
TREVIÑO abre la puerta y salta.
TREVIÑO rueda por el suelo,
hace pecho a tierra;
apunta con el rifle hacia la puerta frontal de la Comandancia y vuelve a disparar.

TREVIÑO
Orale batos, make my day!

Los policías heridos están en el suelo, haciendo muecas de dolor y gritando muy escandalosamente.

POLICIAS
- ¡AYY!

-¡Un doctor, pronto! ¡¡Ayayayy!!

TREVIÑO vuelve a disparar. Los dos restantes gritan desde adentro

POLICIAS(OFF)
¡Pérate, paisano, nos rendimos!

y salen con las manos levantadas.
TREVIÑO les quita las esposas y los sujeta con ellas, a uno de un pie del otro y viceversa, de manera que quedan encorvados, formando una figura simiesca.
TREVIÑO entra a la Comandancia.

96. INT. COMANDANCIA --NOCHE

96.

Adentro hay iluminación eléctrica, pero está vacío.

97. INT. COMANDANCIA OFICINA COMANDANTE --NOCHE

97.

TREVIÑO entra a la oficina del COMANDANTE, pero no hay nadie.

98. INT. COMANDANCIA SOTANO --NOCHE

98.

TREVIÑO se asoma al sótano, está vacío.

99. INT. COMANDANCIA CARCEL --NOCHE

99.

TREVIÑO llega a la cárcel y libera a dos **RANCHEROS(MAYOR Y MENOR)** ahí encerrados. Visten pantalón de mezclilla viejo y camisas blancas muy sucias y con manchas de sangre. Su piel está quemada y oscura por el sol del campo, y además arrugada, aunque no aparentan mucha edad. Traen sombreros norteros, viejos y sucios.

TREVIÑO

¿Porqué los guardan aquí, compadres?

RANCHERO MAYOR

Ps' sepa. El otro día 'stábanos en el mercado y llegaron los polecías repartiendo chingazos. Ques'que si decíamos que habíamos matado a quiensa'que cabrón, y firmábamos un papel, ya no nos pegaban...

TREVIÑO

Well...eehh ...el Comandante dice que excuseme, que metió la pata, you know?, pero que pueden levantar lo que quieran de aquí a sus casas... OK?
Llévense unas si'as, o lámparas, o lo que les guste, OK?

100. EXT. COMANDANCIA AZOTEA --NOCHE

100.

TREVIÑO sube a la azotea, y ve una camioneta que se aleja del pueblo.

101. INT. PARROQUIA --NOCHE

101.

Llega con el padre a la biblioteca.

SACERDOTE

¿Cómo te fue, muchacho?

TREVIÑO

Well, hubo algunos golpes, muchos shots y balas y el Comandante corrió lejos, padre, but Jesus! Pudo ser peor...

Quitán el librero y abren el túnel.

MONTSERRAT está en flor de loto; reacciona con sobresalto, se levanta y abraza a TREVIÑO.

Sonrisa de TREVIÑO

Ella estalla en llanto y tiene sobresaltos.

TREVIÑO la abraza.

102. INT. Cuarto de MONTSERRAT --NOCHE

102.

Están en el cuarto de ella, sentados sobre la cama, abrazados, hablando en murmullos. Ella no ha dejado de llorar y sobresaltarse. Se aprieta con fuerza al pecho de él y agarra su camisa.

MONTSERRAT

*¡No me dejes sola, por favor!
Duerme conmigo*

TREVIÑO

*Iré por mis cosas ; wait a minute, OK?
No tardo*

TREVIÑO se desprende de ella con suavidad.

MONTSERRAT lo besa en la boca.

El le corresponde el beso.

Caricias intensas.

MONTSERRAT lo empieza a desvestir.

TREVIÑO la deja tomar la iniciativa.

MONTSERRAT se desviste.

Hacen el amor sobre un tapete.

103. EXT. HOTEL --NOCHE

103.

Una lechuza está parada en una cornisa o saliente del techo del hotel.
Emite su sonido característico.
Se escucha, muy apagado, el llanto de la mujer pidiendo a sus hijos.

104. INT. CUARTO MONTSERRAT--NOCHE

104.

TREVIÑO y MONTSERRAT abrazados, envueltos en el tapete.
Ella ya se relajó, pero aún lo agarra con fuerza.

TREVIÑO

¿Todavía quieres que... duerma contigo?

MONTSERRAT (voz baja-con angustia)

*Sí, sí, por favor... Acompáñame y platicame... platicame
porque llevas tanta tristeza en los ojos...*

TREVIÑO (sonríe)

Well... Ora sí... Wait a minute, ¿OK?

TREVIÑO se levanta, se viste y sale.

Ella se levanta y se pone una pijama. Mira constantemente hacia la ventana y la puerta, con nerviosismo.

TREVIÑO regresa en shorts, camiseta, con su ropa en la mano y una bolsa.

Ella ya está acostada.

TREVIÑO

*Excuse me, eer ¿podrías ... pararte por un
second, please?*

Ella duda, porque no entiende. Finalmente, se pone de pie. La luz es de una sola lámpara, y hay una veladora encendida en el suelo, en una esquina del cuarto.

TREVIÑO vacía tierra entre las sábanas.

MONTSERRAT se ríe, desconcertada.

TREVIÑO

*¡Ah! Es una muy vieja sabiduría.
Alguien me dijo una vez que la tierra es
buena para muchas cosas. Creo que
hasta pa' l quéncer ,el saida and so...*

TREVIÑO se unta tierra en los brazos, hombros y pecho. Luego, con suavidad, le unta a ella los brazos, las mejillas, las piernas; MONTSERRAT se ríe. Entra otra vez a la cama y apaga la luz.

MONTSERRAT
¡Me hace cosquillas!

Luego se escucha la risa de los dos.

105. INT. CUARTO DE MONTSERRAT --AMANECE

105.

Se escucha un gallo y entran los primeros rayos del sol.
TREVIÑO despierta y MONTSERRAT no está.

TREVIÑO
Monserat...

Se escucha el sonido del sanitario bajando.
TREVIÑO camina hacia el baño.
Se escucha el sonido de alguien que vomita.

TREVIÑO
Are you all right, Monserat?

106. INT. CUARTO MONTSERRAT BAÑO --DIA

106.

TREVIÑO abre la puerta y entra. MONTSERRAT está en la bañera, tomando un baño de hierbas. Está cubierta de ronchas.

TREVIÑO
What happened?

MONTSERRAT (impersonal y dura)
¿Acaso no sabe que un hombre no puede llevarse al mismo tiempo a dos mujeres a la cama, Mister Treviño? Los triángulos amorosos rara vez funcionan...

TREVIÑO
I don't... no entiendo...

MONTSERRAT
¿Me trae un té, por favor?

TREVIÑO sale.

TREVIÑO regresa y MONTSERRAT está de pie sobre el agua, cubierta por la cortina. Está poniéndose crema en todo el cuerpo.

TREVIÑO
*I'm...siento mucho lo de la
tiera, Monserat...¡fue algo muy zozco,
really!*

MONTSERRAT(susurro)
*Toda la noche sentí que éramos tres...Creo que ella
y yo no vibramos en la misma frecuencia .*

MONTSERRAT se envuelve en una toalla y sale, llena de crema.
MONTSERRAT se sienta sobre el retrete tapado, con dificultad,
y TREVIÑO en cuclillas en el suelo.

MONTSERRAT
Mi marido... Max ...está muerto. El mismo me lo confirmó anoche, cuando me quedé sola en el túnel. Lo vi muy triste y maltratado al pobre. Se me apareció de nuevo en la madrugada, mientras usted dormía... él nunca fue celoso... Bueno, no mucho... pero ahora es un alma en pena, y no dejará de vagar por este horrible y terregoso pueblo hasta que no entierremos debidamente sus restos y... hasta que no completemos su tarea... Es necesario que usted termine el trabajo que le solicité, Sr. Treviño; localice a mi esposo, o a lo que quedó de él, y hágase cargo de eliminar ... los tóxicos que enterraron

MONTSERRAT endurece el tono de voz

MONTSERRAT

Si le hace falta dinero, hágamelo saber.
Ahora le pido... que me deje sola... y se
lleve sus cosas... por favor

TREVIÑO

Sorry, I...

MONTSERRAT

No, la culpa es mía. Y ahora déjeme
guardar mi luto sola, por favor

El sale, con lentitud y desconcierto.

107. EXT. MONTE --DIA

107.

TREVIÑO y el ROGÉ siguen al ARRIERO y a un par de vecinos, a pie (el jeep quedó al fondo)
El ARRIERO señala unas piedras sueltas, entre unos matorrales.
Empiezan a escarbar

TREVIÑO (OFF)

*Hallar 'on 'taba Max no fue duro; había
todo un members only cementery,
exclusivo para los amigos del
Comandante Mión...*

Encuentran restos humanos
Un cuerpo viste como Max

TREVIÑO(OFF)

*Aunque el body ya estaba medio
descompuesto, a luego reconocí que era
el muchacho de la aduana*

108. EXT. PANTEON --DIA

108.

En el sepelio, MONTSERRAT viste igual de dura y artificial que al principio, pero de negro.

TREVIÑO (off)
Monserat siguió lejana de mí...

Vemos al SACERDOTE oficiando el entierro, a un par de vecinos, incluidas las árabes del restaurant;
la chica árabe mira, de tanto en tanto, a TREVIÑO, quien no le presta atención.
Al terminar el entierro, los asistentes se retiran, persignándose;
las mujeres le dan el pésame a MONTSERRAT.
Cuando ella ya se va, TREVIÑO quiere acompañarla,
pero ella lo rechaza, autoritaria

MONTSERRAT
*Gracias, pero preferiría que se
concentrara en el resto del trabajo.
Yo voy a arreglar mis maletas para
salir mañana.*

109. INT. Recámara del Alcalde --NOCHE

109.

El ALCALDE está en cama, en pijama, atado de las muñecas a los barrotes para que no se levante. Habla con voz de mujer, exactamente igual que los sonámbulos

ALCALDE
*¡Malos hijosos! ¿Porqué me han enterrado
tantas porquerías?*

Grita.

DISOLVENCIA A

110. EXT. CASA DE HUESPEDES --NOCHE

110.

TREVIÑO sale a la calle, en ropa interior y gritando, con voz de mujer, lo mismo que los sonámbulos; acercamiento a su rostro.

111. INT. Cuarto de TREVIÑO --NOCHE

111.

TREVIÑO despierta, agitado, en su cama.

TREVIÑO(off)
¡No more orange juice!

112. EXT. CUEVAS --DIA

112.

TREVIÑO (off)

*Quando estuve en la Army, a los latins
nos ponían a hacer trabajos duros,
como moving explosivs y cosas de'sas.
Con un poco de ganas, yo podría jalar
afuera los tanks, y luego pediría ayuda a
un troque para llevarlos lejos...*

Porta una máscara antigás, unos guantes y su ropa de costumbre. Está en la entrada de las cuevas del cerro, al otro lado del panteón. Hace una pausa, cierra los ojos y nada aparece. Los vuelve a abrir.

TREVIÑO (off)

*En dos días ya me había vuelto
necesitado de la chamaca...Oh! I don't
know; hasta pensé que tanto amor por la
tiera no me era bueno...*

Continúa trabajando, luego vuelve a hacer una pausa; cierra los ojos.

DISOLVENCIA A

113. INT. CUARTO TREVIÑO --DIA

113.

TREVIÑO encendiendo un televisor. En la sintonía del aparato hay una M, pero el monitor presenta puras rayas.

DISOLVENCIA A

114. EXT. CUEVAS--DIA

114.

TREVIÑO abre los ojos después de un rato, fastidiado.

115. EXT. PUEBLO --DIA

115.

TREVIÑO (off)

*El pueblo 'staba libre de los dangers
pero, I don't know... algo en el aire hacía
que todos 'stuvieran nervous, you
know?, como si nada hubiera
cambiado...*

Se ve a la gente callada, vistiendo, como siempre, de oscuro.

Las árabes barren su negocio.

La gitana cruza la plaza.

Una anciana cumple una manda de rodillas, con los brazos abiertos, dirigiéndose a la iglesia.

El jeep de TREVIÑO, aún enlodado y con un golpe al frente, está junto a la plaza. Al lado suyo, pasan dos mujeres de edad mediana vestidas de blanco y negro, falda larga. Son las médiums.

De un lado del jeep sale un palo largo, como un bastón, y golpea a la mayor en las asentaderas. Ella voltea ofendida y dispuesta a responder, pero se detiene, abre mucho los ojos y se tapa la boca con asombro.

MUJER MAYOR

¡Oh!

MUJER MENOR

¡Parece que viste al diablo, hermana!

MUJER MAYOR

¡El mismísimo; vámonos!

Se voltean. Caminan lo más rápido que pueden.

De donde salió el palo salen ahora piedras, que golpean a ambas en las asentaderas.

Ellas corren, perdiendo la compostura. Se escucha una risa.

Sentado en la banqueta, junto al jeep, está el ROGE, con una caguama, riéndose como tonto y silbando.

116. EXT. PUEBLO --DIA

116.

Agitadas, las hermanas voltean en una esquina y se detienen a arreglarse el vestido , el pelo, sobarse.

MUJER MAYOR

¡Ese hombre... (jadeo)... tiene más de 100 años! Dicen que ... no se aparece más que ...cuando va a ocurrir una tragedia. La última vez que anduvo por aquí yo era ...una güerquilla ...y él ya un viejo, y fue cuando la epidemia que mató a... todas las vacas, cerdos, burros, caballos, perros , gatos y hasta ...cucarachas del pueblo ¿te acuerdas...? No,no ...todavía eras muy niña.

MUJER MENOR

¿No crees que deberíamos darnos una vueltecita por la iglesia de vez en cuando, hermana?

117. EXT. PUEBLO --DIA

117.

Se escucha un helicóptero cercano. Vuelan papeles, sombreros y vestidos.
Se escucha de nuevo la estática de CB.
Entran camionetas al pueblo con policías.

118. INT. ALCALDIA --DIA

118.

El COMANDANTE, vistiendo de saco y corbata, entra a la Alcaldía y la ocupa. Se ve más grande y seguro; camina dando grandes zancadas y pisando muy fuerte, produciendo estruendos.
Va y se sienta en el escritorio del alcalde y da órdenes a gritos.

COMANDANTE

*¡Qué Garza levante el acta! ¡Y
Azúnaga ya sabe qué hacer; qué no
pierda tiempo! A la noche llega más jugo
de naranja, y no vamos a dejar que
nadie se lo tome...*

Se pone de pie frente a la ventana y se rasca lentamente los genitales, abriendo mucho las piernas y sacando el pecho. Sonríe ampliamente.

119. INT. Cuarto de MONTSERRAT --DIA

119.

MONTSERRAT está practicando yoga sobre una colcha en el suelo. Viste pants, una blusa holgada y trae el pelo suelto. Se encuentra en una postura sumamente compleja, de cabeza.
Rompen su puerta y entran policías armados.

120. EXT. CERRO --DIA

120.

TREVIÑO observa el pueblo; a lo lejos, ve un helicóptero.

TREVIÑO (off)
*No hay paz que dure 100 años,
man. Y Monserat sola en el pueblo,
Jesus!*

Cierra los ojos.

DISOLVENCIA A

121. INT. HOTEL --DIA

121.

El rostro angustiado de ella, pero la imagen se pierde de inmediato.

122. EXT. CERRO --DIA

122.

El abre los ojos, agitado.

123. INT. ALCALDIA --DIA

123.

Entran los policías con MONTSERRAT esposada.
Uno de ellos le da una nalgada, para que camine más rápido.
Ella se ve frágil y muy nerviosa. Su cabello está desarreglado y sus ojos llorosos.
El COMANDANTE, sentado sobre el escritorio del ALCALDE, escupe y grita

COMANDANTE

*¡La señora es una dama, animales!
Hospédela y trátenla como se merece;
yo iré en unos momentos a darle la
"bienvenida"...*

Se escuchan risas lambisconas y una máquina de escribir.
El COMANDANTE, por teléfono celular, grita órdenes

COMANDANTE

*¡Tengan listas las camionetas y los
perros! No pierdan tiempo, porque se
oscurece*

Va al baño,
se perfuma,
se arregla la corbata,
se peina,
saca un condón de su bolsillo

COMANDANTE

Le voy a conceder su último deseo a la cabrona...

124. EXT. CERRO --DIA

124.

TREVIÑO observa, a lo lejos, camionetas avanzando hacia él.
Cierra los ojos.

125. INT. HOTEL --DIA

125.

DISOLVENCIA A MONTSERRAT, semidesnuda y con alguien encima.
Se corta la imagen.

126. EXT. CERRO --DIA

126.

Abre los ojos;
irritado, toma una piedra, la arroja con fuerza .

TREVIÑO (off)
*Parece que venían los
problems.
But Jesus! podría ser pior.
Cuando llegaran , por ejemplo...*

127. INT. Cuarto Alcaldía --DIA

127.

En un cuarto en semipenumbra, sentada y amarrada de una silla, está
MONTSERRAT. Su rostro no se ve por la oscuridad, pero se nota un aura violeta
alrededor de ella. Se escucha su respiración técnica, de yoga.
Se escuchan pasos, la puerta se abre de golpe y se enciende la luz; entra el
COMANDANTE.
La respiración de MONTSERRAT se agita un poco, luego recupera su ritmo.
El COMANDANTE camina alrededor de ella, para ponerla nerviosa.

COMANDANTE
*No me tenga miedo, Teresita.
Porque así se llama usted,
¿verdad? Teresita del Niño Jesús...*

El COMANDANTE se ríe de su broma.
MONTSERRAT sigue respirando, su rostro cubierto por sus cabellos.
El COMANDANTE le empieza a acariciar los hombros y la espalda.

COMANDANTE
*¿A poco pensaba que la íbamos a maltratar, señora?
¡Cómo cree! Si va a ver que de aquí va a salir usted bien
contenta... No se va a querer ir...*

El COMANDANTE rompe la blusa de MONTSERRAT.
El COMANDANTE vuelve a reirse. A medida que se excita, habla más de lo que acostumbra.
La toma de las piernas y le empieza a quitar los pants.

COMANDANTE

*¿Es cierto que las viejas de la capital saben mucho ...
muchas "técnicas"?*

El COMANDANTE vuelve a reir.
Toma el rostro de MONTSERRAT con una mano y la obliga a voltear.
La suelta, brinca hacia atrás por reflejo, abre mucho los ojos y dice

COMANDANTE

¡A la chingada!

MONTSERRAT tiene el mismo cuerpo, pero el rostro de Max, su esposo, mirando con sorna al COMANDANTE. Dice (con la voz de Max)

MONTSERRAT

*¿Me va a violar o a orinar,
Comandante?*

Sus ojos miran penetrantemente.
El COMANDANTE se lleva la mano al cinto, a la pistola. Empieza a sudar.
MONTSERRAT cambia de voz, ahora es la de ella, pero exageradamente femenina y dulce. Lo reta:

MONTSERRAT

*¿Qué pasa, Comandante? ¿Soy
mucha mujer para usted? ¿O le da pena
con mi marido aquí presente? Le debo
una disculpa, Comandante, pero es que
desde que lo mató, me sigue el
pobrecito a todos lados.*

*¿Y ya se fijó que a usted también los
siguen varios seres, Comandante?
(dramatiza la voz) Yo veo a cinco de
ellos, son pequeños, como de unos 30
centímetros de alto, negros, con sus
caras llenas de granos y unos colmillos
largos y retorcidos...I os veo parados en
sus hombros, en su nuca, en su
espalda...*

Mientras ella habla, él va retrocediendo lentamente, hasta salir y cerrar con rapidez y cuidado la puerta, apagando la luz.

Sólo se ve el aura de MONTSERRAT, más grande que al principio, y se oye su risa nerviosa, que luego se convierte en llanto.

128. EXT. CAMPO --TARDE

128.

En una explanada afuera del pueblo, con tres camionetas, 8 ó 9 policías aguardan, armados, observando con binoculares el cerro.

Un **OFICIAL** habla por CB con el **COMANDANTE**.

OFICIAL

Comandante, le habla el teniente Reyes, Señor. Tenemos perfectamente rodeado al paisano en el cerro, Señor, y esperamos sus órdenes...

COMANDANTE (Con voz quebrada; le sale un gallo)

Espérenme... (carraspeo) Voy para allá. Tenemos que limpiar ese cerro de cucarachas, sino luego se toman el jugo

129. EXT. CAMPO-ATARDECER

129.

Llegan el **COMANDANTE** y más policías en otro vehículo.

Es el atardecer. Algunos gatos merodean. Sopla viento. El cielo crepuscular tiene un color inusual; la luz es más dorada e intensa.

Los policías esperan órdenes formados, y tienen perros rastreadores sostenidos por correas.

La cámara se abre para abarcar el paisaje completo; el **COMANDANTE**, como general, escucha lo que le dicen los oficiales, parado sobre el cofre de una camioneta; mira por unos binoculares. Trae una gabardina de cacería.

Empiezan a aparecer gatos, y cuervos en el aire, graznando.

La luz del atardecer da un tono dorado y antiguo, incluso mítico, a la escena.

La tierra está muy agrietada.

CU del **COMANDANTE**, a su boca abierta, gritando

COMANDANTE

¡Ahora suban y no regresen hasta que le partan toda su madre! O que lo enseñen a hablar español, lo que sea más fácil...

Se abre la cámara y vemos al COMANDANTE pateando gatos, con coraje.
Los policías, rifles automáticos al frente y perros por delante, empiezan a avanzar.
Las camionetas también se mueven.
Se vuelve a abrir la cámara. Empieza a anochecer.
La cámara rebasa la escena de los policías, y llega al Cerro.

130. EXT. CERRO --ATARDECER

130.

TREVIÑO observa desde el cerro, y narra por última vez en off.

TREVIÑO(off)
Como les decía, nunca pensé que yo
provocaría una party como ésta...

131. EXT. MONTE --NOCHE

131.

Se escucha el ladrido de los perros y se ven haces de luz concentrada sobre las faldas del cerro. Empiezan a brillar, sobre el cerro y en el monte, fuegos fatuos.
Con un altavoz, el COMANDANTE llama a TREVIÑO

COMANDANTE
*Sé que me está escuchando,
Treviño. Ahórrenos esfuerzo y
balas ¿para qué hace enojar más a
mis muchachos? Ríndase ahora, y
será mejor para usted y la Señora
chilanga...*

Muchos cuervos están volando.

132. EXT. CERRO --NOCHE

132.

TREVIÑO levanta su gorra con un palo

TREVIÑO
¡Tengan su rendición!

Luces de reflectores sobre el sitio. Gritos de los policías.
TREVIÑO "se escurre" entre las piedras y hierbas.

133. EXT. CERRO --NOCHE

133.

En la falda del cerro, los perros se resisten a seguir subiendo.

Unos perros prefieren seguir a los gatos, que están por todas partes.
Llega el COMANDANTE en una camioneta, baja y ordena

COMANDANTE
¡Sígale! ¿Qué esperan, maricones?

POLICIA
Los perros, Señor; no obedecen...

El COMANDANTE dispara a dos animales,
e inicia el ascenso a pie.
Hay fuegos fatuos en el cerro.
Hace viento y continúan graznando los cuervos.
Ven una silueta correr en lo alto y disparan.

El COMANDANTE trae unos binoculares infrarrojos. Descubre con ellos la silueta
de un hombre entre unos arbustos.
Lo señala

COMANDANTE
¡Dispárenle, putos, órale!

Todos disparan a la vez.
El COMANDANTE observa el efecto de los disparos por los binoculares.
Ve como las balas de alto poder desprenden los brazos al hombre.
Tres policías suben a buscarlo.
Encuentran un esqueleto sin brazos, envuelto en un poncho y con sombrero.
Los policías ponen rostros de sorpresa, espanto y nerviosismo.
Se escucha una voz que dice

VOZ
Mis brazos, devuélvanme mis brazos...

Un policía dispara a quemarropa sobre el esqueleto,
y a su vez recibe
un golpe en la cabeza;
es TREVIÑO, golpeándolo con un hueso.
El policía cae.
TREVIÑO arroja el hueso hacia la cabeza del otro policía, mientras emite un alarido
y salta con su cuchillo desenfundado sobre el restante.

Los observan por los lentes infrarrojos. Se escuchan disparos.
Las 2 figuras que luchaban caen.
Suben los demás policías,
y encuentran los cadáveres de los 3 que subieron antes.

COMANDANTE
¡Chingada madre!

Un hombre aparece sobre una roca alta. Es MAX.
El COMANDANTE palidece y suda.
Disparan a MAX, pero ya no está.
Aparece otro hombre en otro lado, y también le tiran;
desaparece.

Los policías están nerviosos; sudan, abren mucho los ojos y agarran con fuerza sus armas, apuntando hacia todos lados, a la expectativa.

Los fuegos fatuos se vuelven más frecuentes, y se empiezan a escuchar murmullos.
Hace viento. Se escuchan voces, quejidos, lamentos, llantos, golpes, oraciones.
Una especie de potpurri de las secuencias que ya han transcurrido.
Uno de los policías se altera y empieza a disparar a lo tonto.
El COMANDANTE lo golpea en la cabeza con la culata de un rifle.
Se escucha un ladrido exagerado.
De lo alto cae un perro furioso, del tipo de los que el COMANDANTE mató abajo.
Cae sobre uno de los policías;
los otros disparan balas de alto poder y matan al policía, quedando el cuerpo totalmente ensangrentado.
El perro se esfuma.

COMANDANTE
*¡La puta madre! Se me hace que ese
pinche pocho nos echó algún gas...*

EL OFICIAL
*¿Y si regresamos y mantenemos
rodeado el cerro, Señor? Ese güey no va
a aguantar mucho tiempo comiendo
piedras...*

OTRO POLICIA
*Decía mi abuelo que a los indios los
arrinconaban en un cerro, y luego
quemaban el cerro ¿y si..?*

COMANDANTE
¡Tá usted jodido!; este cerro es pura piedra...

Se escucha una caída de piedras.

Se ponen a cubierto;
las piedras pasan
y ven a TREVIÑO más arriba, junto a la entrada de las cuevas.
El COMANDANTE lo observa con los binoculares;
TREVIÑO trae un bordón, como el del ROGE, y anda sin camisa, como indio.
TREVIÑO entra a la cueva.

COMANDANTE
*¡Ahí lo tenemos! ¡Ya déjense de
chingaderas y muévanse, órale!*

134. INT. CUEVA --NOCHE

134.

TREVIÑO se detiene en el interior de la cueva; la oscuridad es total.
Poco a poco, las cavidades van recibiendo la misma iluminación que recibió el túnel
de la iglesia. Colores anatómicos y un lejano latir de corazón. También se escucha,
muy distante, una canción de cuna.
TREVIÑO tiene la mirada perdida, como hipnotizado;
se hinca y hace una reverencia hacia el interior de la cueva.
Se escuchan los pasos de los policías.
TREVIÑO se cubre.
Entran haces de luz de lámpara.
Luego, entran los hombres armados,
y al final el COMANDANTE

COMANDANTE
¡Patrullas A y B! Izquierda y derecha...

Las voces hacen eco; toda la secuencia en la cueva se caracterizará por haces
entrecruzados de luz de lámparas, sonidos distorsionados por las paredes de
piedra, y los ecos.

135. INT. CUEVA --NOCHE

135.

La patrulla A escucha tambores,
luego pasos
y finalmente hasta corceles.
En medio de la distorsión visual y auditiva, distinguen a un grupo de indios armados
que se avalanzan sobre ellos.
Disparan; se escuchan estruendos espantosos por la resonancia.
Las sombras producidas por las lámparas son desproporcionadas; en la roca de la
cueva parecen verse rostros,
ojos que se abren y cierran.
La patrulla A sigue disparando;
Se escucha como si un gran ejército de indios viniera sobre ellos,
y la patrulla A huye en desbandada, soltando armas y lámparas, con los ojos

saliéndoseles lo más posible de sus órbitas y las bocas abiertas.

136. INT. CUEVA --NOCHE

136.

TREVIÑO se escabulle entre las rocas; escucha la canción de cuna y siente el latir de las paredes. Su mirada continúa extraviada.
Ataca a otros policías, con el bordón.

137. INT. CUEVA --NOCHE

137.

El COMANDANTE camina con su pistola por delante.
Escucha que lo llaman; voltea.
Ve a MAX.
Dispara.
MAX no está, pero hay un perro rabioso en su lugar.
El COMANDANTE está sudando intensamente;
apunta a la cabeza del perro.
El perro salta sobre el COMANDANTE
El COMANDANTE dispara, da un traspié y cae de espaldas.
Se golpea la cabeza y pierde el sentido.

138. INT. CUEVA --NOCHE

138.

Los policías de un grupo buscan a los del otro y no los encuentran .

POLICIA

¡Hace mucho calor! Parece como si esta madre...

Las piedras alrededor de ellos empiezan a arder al rojo vivo.
Las estalactitas escurren lava.
El suelo es lava ardiendo.
Los policías gritan.

139. INT. CUEVA --NOCHE

139.

El COMANDANTE despierta, y está amarrado de cada pie y de cada mano a una roca distinta, en el suelo, abierto en forma de X.
Hay una antorcha encendida a su lado.
Un indio anciano afila un machete; es el ROGE. Trae el pelo largo, está sin camisa y con el cuerpo y el rostro pintados. Lo rodean calaveras.
Voltea a ver al COMANDANTE y le dice, muy serio:

ROGE
Te voy a cortar los güevos...

COMANDANTE

¡Indio pendejo, vete a chingar a tu madre!

El indio le hace trazos en el pecho y la barriga con el machete, produciéndole heridas superficiales.

El COMANDANTE se tensa, pero no grita.

El indio le corta el cinto, y apunta a la parte inferior del COMANDANTE

El COMANDANTE suda y abre mucho los ojos.

El indio levanta el machete;

cuando lo va dejando caer, una mano lo detiene.

El COMANDANTE suspira.

Empieza a hablarle a TREVIÑO

COMANDANTE

*Podemos entendernos, Treviño;
ambos somos policías, y sabemos
cómo arreglar las cosas... ¿está de
acuerdo?*

TREVIÑO luce como un guerrero indio; cubierto de tierra, sin camisa, trae rayas hechas con sangre en el tórax y la cara ennegrecida. Su camisa está amarrada a su cabeza como usaban los piratas, o como un turbante.

El indio se hace para atrás; la mirada de TREVIÑO está perdida, como en trance.

Abre las manos hacia la profundidad de la cueva, un pozo profundo del cual salen destellos fosforescentes.

En cámara lenta, pasan corriendo a su lado tres hombres convertidos en teas humanas (los de la patrulla B), dando saltitos con gracia como si danzaran un ballet.

Los tres se arrojan al pozo.

Abajo, se alcanzan a ver los tanques con desechos tóxicos, iluminados por los hombres tea.

El COMANDANTE permanece inmovilizado

COMANDANTE(conciliador)

*¡Buen susto me sacó, Treviño! Es
usted cabrón...si hasta me mié en los
pantalones....*

En efecto, los tiene mojados.

TREVIÑO desenfunda su cuchillo y con un solo movimiento saca el corazón al COMANDANTE. Este queda con la boca y los ojos abiertos, congelado en el acto.

TREVIÑO eleva el corazón, como una ofrenda,

y luego lo arroja al pozo, donde están los desechos y de donde vienen los brillos.

El indio (ROGE) ha arrastrado los cadáveres de los policías hasta TREVIÑO

TREVIÑO los va arrojando al pozo, uno por uno.

Cuando acaba, la iluminación anatómica se intensifica, y él va y se para al borde de la caída a lo más hondo de la cueva.

Empieza a pestañear y a volver en sí; la música y los latidos aumentan.
TREVINO se mira manchado de sangre, y luego mira al pozo, horrorizado.
Voltea a ver al ROGE,
luego mira a su cuchillo,
y lo dirige hacia su propio pecho, lentamente.
El ROGE le detiene la mano y le quita el cuchillo.
Se miran a los ojos.
Están parados en el filo de una meseta, frente a la cual hay una caída de varios metros de profundidad.
TREVINO extiende su mano.
El ROGE le corta dos dedos de un solo movimiento,
y se arroja con ellos al pozo.
La iluminación anatómica y los latidos acaban.

140. EXT. PUEBLO --AMANE CER

140.

Una **MUJER DE NEGRO**, con rebozo y una medalla de oro con una imagen religiosa, sale de su casa y camina hacia la iglesia.
Se escuchan campanas, pájaros y un gallo.
Al ir a cruzar la plaza para llegar a la iglesia, descubre una Blazer parada sobre la plaza, con una puerta medio abierta y las luces aún encendidas.
Otra mujer se le acerca
y las dos van a ver.
Adentro está TREVINO, inconsciente, sucio, cubierto de sangre y con la mano vendada.
Las mujeres se persignan.

MUJER DE NEGRO
¡Vamos por el padre, ándale!

141. EXT. PLAZA --AMANE CER

141.

TREVINO despierta, se sobresalta y sale corriendo.
Cae.

FADE OUT

142. EXT. OFICINA DE TREVINO --DIA

142.

FADE IN

TREVINO con maletas y su letrero de "Detectiv", subiendo al jeep.
El diálogo en off irá apoyado por flashbacks, especialmente del SACERDOTE cuidándolo y platicándole

TREVIÑO (off)

Me dijeron que había esta'o varios días en cama, hablando y gritando dormi'o. El padre me guardó en su casa. Cuando desperté, él me dijo ...que muchas cosas habían pasado en el pueblo. Un grupo de technics del Gobierno había limpiado las cuevas, a los de los camiones de juice casi los hicieron tomarse sus porquerías, y cuando acabaron de limpiar, las campanas de la iglesia tocaron solitas cada hora durante un día entero, y ese día no se metió el sol hasta la midnight.

Oh! I don't know... le estoy muy agradeci'o por guardarme. Pero cuando I woke up, lo único que pensaba era que debía dejar el pueblo de aprisa, as soon as possible, yea... Antes de que llegara la police y se pusiera a hacerme questions

Sale el gringo mormón y lo abraza.

La mirada de TREVIÑO ya no es la misma. Ya no es triste ni tan cándida, pero tampoco de felicidad. Hay cambios en el pueblo; la gente ya no viste de oscuro, ha aumentado la gama de colores en su vestir;

las ancianas sonámbulas ahora caminan por la calle conscientes, bien vestidas y hasta maquilladas.

Pasa su amigo ALVARO en un camión; se detiene y se saludan.

ALVARO

Oye bien lo que te digo, pinche Pepe: ¡cásate y pon un rancho, cabrón! Pa' que ya te dejes de chingaderas...

Se despiden.

TREVIÑO sube al jeep y lo enciende.

143. EXT. HOTEL --DIA

143.

Llega al hotel.
Entra.

144. INT. HOTEL --DIA

144.

Pregunta al encargado

TREVIÑO
Excuseme... ¿La señora Monserat...?

RECEPCIONISTA
Ella salió del pueblo hace dos días, Señor...

Entra la Sra. ARABE y le habla. La narración de ella irá apoyada por flashbacks

SEÑORA ARABE

¡Ay, qué bueno que ya se repuso, señor Treviño! La Señora me pidió el favor de entregarle a usted este sobre. Sabe... ella se fue hace un par de días... poco después de que la encontramos caminando en la plaza, con... casi como Dios la trajo al mundo, la pobrecilla ¿sabe? Y se reía mucho; se me hace que tenía fiebre... A ratos parecía una chamaca necesitada de cariño y abrazos, pero luego se convertía en toda una señora de mucho carácter... Y así se la pasó muchas horas... Mi hija y yo la llevamos a su habitación y le buscamos un doctor... Bueno, doctor no había, pero la gitana, la húngara ésa, nos ayudó a calmarla con unos téis, y un par de cachetadas, porque para qué sino es más que la verdad, hubo necesidad de dárselas. La Señora se fue al día siguiente, ya repuestita, y me dejó el encarguito para usted...

TREVIÑO (off)
Adentro había un cheq y una letter...

145. INT. CANTINA --DIA

145.

TREVIÑO entra a la cantina.

TREVIÑO(off)
Quise echar un drink, you know? Antes de irme del pueblo...

Abre la carta.

El cantinero sirve; el sífon es un niño que orina.

Al niño lo han pintado de negro y le pusieron unos bigotes y lentes oscuros, como los del COMANDANTE.

TREVIÑO lo ve y se inquieta.

Arruga la carta y se va.

146. EXT. BALCON --DIA

146.

El ALCALDE, con la misma voz de mujer, le grita a TREVIÑO, quien está parado en la salida del pueblo.

ALCALDE
¡Mijito, no te vayaas!

y trata de arrojarlo por el balcón,
pero salen las médiums a detenerlo.
Cuando lo meten, sale al balcón el SACERDOTE, con un rosario, una biblia, una vasija con agua bendita y una pulsera rayma;
dice adiós, y manda su bendición a TREVIÑO.

147. EXT. PUEBLO --DIA

147.

TREVIÑO sale del pueblo y empieza a hacer un recorrido alrededor del mismo.
Avanza un tramo breve, se detiene, vacía una bolsa de tierra y suelta sobre ella algunas flores.
Sube y vuelve a repetir la ceremonia varias veces, hasta que completa la circunferencia.
Al final, baja del jeep, se hinca sobre el último montículo (que también fue el primero), besa el suelo y se tapa el rostro con sus manos unos instantes.

TREVIÑO(OFF)
La verdad es que había vuelto pa'trás al pueblo porque no me había podido despedir de alguien. Había algo que estaba mal enterrado, adentro de mí y abajo del pueblo, pero creo que ya lo arreglé. Dios la cuide, para que me espere...

Se marcha.

148. EXT. CAMINO--DIA

148.

TREVIÑO va leyendo la carta mientras maneja, despacio.

TREVIÑO (off)
La carta de mi cliente era algo más que una commercial letter. Me daba las gracias, me decía que los tóxicos ya habían sido noticiados, y que un special team llegaría por e'os pronto, lo que ya había pasado; me aconsejaba, como buena amiga, alejarme del pueblo, y sobre todo, de la tierra, y me decía :

MONTSERRAT (off)

*Gracias por todo, Soldado. Salgo
huyendo de mí misma y mis debilidades,
que son más horrendas que los
judiciales. ¡Vieras cuánto he aprendido!*

*Si algún día logras superar tus
ataduras, y por mi parte yo estoy más
libre de las mías, ojalá... Pero en fin. En mi
mundo, nunca han importado el cuándo
ni el dónde, porque siempre deciden por
mí.*

*Así que cuando así lo dispongan, nos
volveremos a ver.*

Qué sigas vibrando bonito.

Montserrat.

TREVIÑO frena en una sombra, ante una encrucijada de caminos,
y cierra los ojos.

Se escuchan risas de alguien que viene.

Tras el jeep viene caminando una pareja.

El rostro de TREVIÑO sonrío,

abre los ojos y ve volar a una lechuza en la dirección de uno de los caminos.

Arranca hacia allá con rapidez.

La pareja son la mujer secuestrada por los judiciales, con su minivestidito de
lentejuelas, y uno de los muertos, el que enciende los fuegos fatuos, que ya no tiene
brazos.

149. EXT. CAMINO --DIA

149.

TREVIÑO se ve, andando a lo lejos.

FADE OUT.

CONCLUSIONES

El considerar al guión de ficción para cine y video como un género literario, lleva implícito el hecho de que posee limitantes que establecen cauces a la creación.

Una de las limitantes que más influyen sobre el trabajo de creación del guión, es la económica. Se escribe para materializar algo, como el arquitecto hace planos para construir, y por lo tanto debe pensarse en costos y posibilidades prácticas, aunque no sea el guionista quien haya de hacer realidad todo eso. El guión no es un producto final, sino la etapa conceptual de una creación que se culminará en una cinta. Esto es importante destacarlo, porque no se escribe para lectores comunes, aunque ellos sean los destinatarios finales; se escribe para técnicos, para actores y para empresarios (productores).

En algunos casos, el "Star System" es determinante. Escribir para la producción comercial puede implicar el pensar en determinados actores, "estrellas" con un estilo de actuar ya establecido, al cual deba adaptarse el guión. O bien, puede escribirse para determinado director, lo cual afecta desde la elección del tema, hasta el tratamiento final que se dé a personajes, diálogos, etc., de acuerdo al estilo y preferencias del destinatario.

La cultura visual es otro factor que incide sobre la escritura. La publicidad gráfica, la continua e inconsciente decodificación de mensajes visuales de video, cine, revistas, etc. que llenan esa infósfera que nos envuelve -según los semióticos-, crea su propia inercia de expectativas, intereses y desintereses perceptuales, con la

cual resulta conveniente empatizar al momento de concebir nuevas imágenes; imágenes que sean conocidas, por una parte, para que el espectador pueda traducirlas fácilmente y no rechace el mensaje por incomprensible (sucede a veces con el cine de arte), e imágenes que sorprendan, para alimentar la curiosidad y poder mantener la atención. Las imágenes adquieren un valor en la atención de los receptores y su cotización, por decirlo así, cambia con el tiempo, de acuerdo a modas, sucesos, necesidades y motivaciones; el buen gusto de ahora será kitsch mañana, y estilo retro o actitud postmoderna un tiempo después. Esto debe ser tomado en cuenta en todas las etapas del proceso, desde la escritura del guión hasta la producción, el diseño de la imagen, dirección y postproducción.

Y finalmente, la existencia de géneros ya establecidos, según el concepto manejado por el cine comercial -romántico, comedia, acción, suspenso, etc.- también es una limitante que establece sus propios derroteros al cauce de la escritura, que aunque se violan con facilidad, no dejan de establecer un precedente que pesa sobre las expectativas de decodificación. Lo nuevo no se acepta con facilidad por el público masivo; debe entregarse envuelto con lo que ya se conoce. Quien desee innovar escribiendo westerns, por ejemplo, deberá respetar la mayor parte de las convenciones tradicionales del género, y modificar tan sólo un pequeño porcentaje de ellas, a riesgo de que si no lo hace, simplemente quede fuera del gusto y comprensión de los seguidores de ese tipo de historias. La experimentación pertenece al campo del cine de arte. Su digestión y asimilación por el cine comercial, suele tomar décadas.

Elaborar un guión de ficción tiene en común con la narrativa el hecho de que se piensa en imágenes que deberán ponerse en palabras. Sin embargo, el guión no

va destinado a cualquier lector. Es, a fin de cuentas, un instrumento para que otros realicen la obra final; un instructivo para materializar algo concreto y costoso, la película. Su lector es severo y exigente, de una manera distinta a como lo es un lector normal de narrativa: quizá no suspenda la lectura en caso de disgusto o aburrimiento, pero sí verá atrasada o complicada la producción.

La escritura del guión de ficción comparte muchos de los requisitos que los modernos preceptores del cuento han establecido para este género, desde Edgar Allan Poe hasta Julio Cortázar. En el guión se desarrolla, al igual que en el cuento, la historia única de un solo personaje principal, (según ocurre en la mayoría de los casos).

Ambas formas de escritura son concebidas como la fabricación de aparatos, en el sentido de que todas sus partes o componentes cumplen una función, que es producir un efecto final y único en el receptor; cualquier distracción narrativa del tema y objetivo principal -como es natural y aceptado en la novela- es considerada un desperdicio. En el caso del cine y la TV, un desperdicio que realmente cuesta dinero.

Se trata, igualmente, del ejercicio del viejo arte de contar, sólo que con otro tipo de recetas (o "preceptivas"), nacidos de la necesidad no sólo humana sino práctica (económica) de obtener la respuesta favorable de un lector o público, respuesta que es imprescindible para la subsistencia y continuación de este tipo de narrativa moderna. Después de todo, en los orígenes de la literatura tal como la conocemos, los bardos, aedos o juglares, por su exposición directa a la gente, también dependían y respondían a la reacción de quienes los escuchaban.

El guión es expresión visual en palabras. Antes que remitir a un sentimiento o

idea, las palabras remiten a una imagen (visual y sonora), y ésta es, a fin de cuentas, la esencia de este género. Quizás, a la par del desarrollo de la tecnología o de nuevas formas de expresión (iconográficas, pictóricas, cómic, digital, etc.), llegue el momento en que el guión se convierta en una comunicación directa de imágenes a imágenes. Es algo que, a fin de cuentas, va implícito en su razón de ser. Pero aún en el caso de llegar ese momento, seguiremos hablando de una forma de literatura. Tal vez, una más cercana a los significados que a los significantes, en el caso de que aceptemos la existencia de un lenguaje universal del inconsciente instintivo, racial, colectivo, etc., de la humanidad de todos los tiempos y utilicemos las imágenes incluidas en su aún fantástico diccionario. No es éste el espacio para iniciar una discusión acerca de la existencia de universales, arquetipos y/o la absoluta relatividad del signo, tan sólo se plantea una posibilidad interesante.

Por otro lado, la experiencia brindada por la elaboración del guión para largometraje de ficción, permite concluir que el oficio del guionismo para TV y cine es el resultado del encuentro entre el arte y la industria, entre las Musas y Henry Ford, de lo cual ha nacido, y aún se está criando una criatura cuyo espíritu se sujeta a estrictas reglas de comportamiento que, por una parte, aseguran su buena aceptación social - por seguir con el símil-, pero por la otra limitan la expresión del estilo individual, el trabajo de autor. Arte contra taquilla; innovación contra aceptación, y aquí queda planteada otra posibilidad de discusión de la cual tampoco será éste el foro.

Finalmente resta afirmar que, de todos los autores consultados, resulta lo más práctico no adoptar una sola metodología, sino tomar la base común de la que parten y usar las variantes o adiciones que cada uno hace, según gusto y experiencia personal (después de todo, los manuales de escritura de guiones fueron

desarrollados a partir de guiones que se escribieron sin su ayuda). Estrictamente para este trabajo, Syd Field y Seger son los autores que más útiles resultaron ya que sus manuales son prácticos, tanto en la concepción inicial como en la rescritura (permitieron evaluar y ajustar el guión una vez terminado), y fueron desarrollados a partir del trabajo sobre muchas películas de amplia difusión, lo cual da a sus aportaciones un cierto nivel de validación real. Además son, a fin de cuentas, los que actualmente registran y difunden las pautas que el cine comercial norteamericano establece para su industria y para las de otros países que desean imitarla (cosa que en buena medida pretende el cine mexicano).

En general, los autores revisados parten de bases comunes y las desarrollan coincidiendo en detalles (como el paradigma, los puntos de trama, etc.), y enriqueciéndose unos a otros con conceptos y variaciones metodológicas que benefician al proceso de la escritura de guiones, si se les ve a todos en conjunto. La disciplina de este oficio no se ha estancado; crece, aunque sea en una instrucción, consejo o término nuevo, cada libro sobre el tema que se publica.

BIBLIOGRAFÍA

Aristóteles. Poética. México: publicación didáctica para Apoyo Académico del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. UNAM , 1979.

Comparato, Doc. Apuntes del curso de Guionismo para Series de Televisión, impartido por Doc Comparato en la Cineteca de Nuevo León. Monterrey, 1999.

Cooper, Dona. Writing Great Screenplays for Films and TV. New York: Prentice Hall, 1994.

Chion, Michel. Elementos de la obra dramática. Trad. Floren's Mucci. México, 1986.

Di Maggio, Madeline. Escribir para televisión. Barcelona: Paidós Comunicación, 1992.

Field, Syd. Apuntes del curso de Guión Cinematográfico impartido por Syd Field en el Centro Nacional de las Artes. México, 1999.

..., ¿Qué es el guión cinematográfico?. México: material didáctico de uso interno del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 1986.

Lawson, John Howard. Teoría y técnica del guión cinematográfico, material didáctico de uso interno del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. México, 1986.

Lessing, Gotthold Ephraim. Dramaturgia de Hamburgo. México: Publicación Didáctica para Apoyo Académico No.3 del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. UNAM, 1980.

Maza Pérez, Maximiliano y Cristina Cervantes de Collado. Guión para medios audiovisuales. México: Alhambra, 1994.

Novaro, Beatriz. Apuntes del curso de guión cinematográfico impartido por Beatriz Novaro en el Teatro de la Ciudad. Monterrey, 1997.

Presa Ampudia, Eduardo. Apuntes del curso Taller de Guionismo Cinematográfico impartido por Eduardo Presa Ampudia. Monterrey: Consejo para la Cultura de Nuevo León y Circuito Artístico Regional del Noreste, 1995.

Saca, Víctor, Apuntes del Taller de Guión Cinematográfico impartido por Víctor Saca bajo los auspicios de la Dirección de Cinematografía del Instituto de Cultura de N.L. Monterrey, 1991-93.

Seeger, Linda. Making a good script great. New York: Samuel French, 1987.

Vale, Eugene. Técnicas del guión para cine y televisión. Barcelona: Gedisa, 1986.

Wolff, Jurgen y Kerry Cox. Successful scriptwriting. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1991.

THE
LIBRARY
OF THE
MUSEUM
OF
COMPARATIVE ZOOLOGY
AND ANATOMY
HARVARD UNIVERSITY
CAMBRIDGE, MASSACHUSETTS
U.S.A.