



**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
ARTES AUDIOVISUALES  
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO  
2005**

**“PERENCEJO Y NOSEQUIENCITA”  
PROPUESTA AUDIOVISUAL DE *SITCOM* MUDA  
DIRIGIDA A UN PÚBLICO JOVEN-ADULTO (18 A 30 AÑOS)**

**Autores: González López-Henríquez, Carolina  
Mata Rodríguez, Enghel Gabriel**

**Tutor: Ramírez K., Carlos Eduardo**

**Caracas, Septiembre de 2005**

*“Un día sin risa, es un día perdido”*

*Charles Chaplin*

**¡Ríete pues!**

*“A Dios, a Raipiña y a Yoryo. Esto es de ustedes.  
A mi niño Enghel. Gracias por tesar conmigo.”*

Carolina González

*“A mis padres, el ‘sensei’ Peter y Rosalía, que son lo máximo.  
A mí mismo, porque sin mí no hubiera podido lograrlo.  
A ti Caro. Simplemente por existir, ser quien eres y por concederme el  
honor de trabajar contigo.  
A Eli... por todo.”*

Enghel Mata.

## ***AGRADECIMIENTOS***

Agradecemos a Raiza, por cada consejo, regaño y observación, y por vivir este proyecto como propio. A Peter y Rosalía, por apoyarnos y ser incondicionales con nosotros. Al maestro de maestros: Carlos Eduardo Ramírez, por guiarnos y acompañarnos a lo largo de todo el proyecto. A Max Römer por su asesoría y apoyo.

A Guillermo Sebastiani, Luis Pulido, Anaís Barros, Irelis Durand, Nadia Moncallo, Elizabeth Ríos, Olga Sánchez , Valentina Oropeza, Mayra Ramallo, Diego Vásquez, Jesús Alberto Rojas y Zuljay Manzo, por su inmensa colaboración y compañía, aún en los momentos de mayor presión.

También agradecemos la valiosa colaboración de María Auxiliadora Peña, Jorge Luis González, Ana María Mieres, el señor Nicola, Ernesto Tovar, Gian Piero Cianmariconni, “Rocco MC”, Katherine González, Sofia Moreno, Leonor Silva, Reuben Morales, Julia Guzmán y César Pinto por brindar parte de su tiempo a este proyecto.

Y a todos aquellos que de una u otra forma permitieron que este trabajo fuera posible,

¡Gracias!

## INDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	4
MARCO REFERENCIAL .....	4
1. Comedia muda .....	4
1.1. <i>Inicios del cine cómico mudo</i> .....	4
1.2. <i>La era sonora y el cine cómico mudo</i> .....	11
1.3. <i>El cine cómico mudo en Venezuela</i> .....	13
1.4. <i>Comedia muda televisiva</i> .....	15
1.5. <i>La música en la comedia muda</i> .....	17
2. La sitcom .....	19
2.1. <i>Breve reseña histórica</i> .....	19
2.2. <i>La experiencia venezolana</i> .....	22
2.3. <i>Estructura y tipos</i> .....	24
2.4. <i>Los personajes</i> .....	26
2.5. <i>La música</i> .....	27
3. Herramientas cómicas .....	28
3.1. <i>La repetición</i> .....	34
3.2. <i>El absurdo</i> .....	35
3.3. <i>La exageración</i> .....	36
3.4. <i>La bola de nieve</i> .....	36
3.5. <i>La agresión</i> .....	37
3.6. <i>La verdad</i> .....	37
3.7. <i>La superioridad del espectador</i> .....	38
3.8. <i>La tensión y el alivio</i> .....	38
3.9. <i>La sorpresa</i> .....	39
3.10. <i>La incongruencia</i> .....	39
3.11. <i>La comparación y el contraste</i> .....	40
3.12. <i>La imitación</i> .....	41
3.13. <i>La inversión</i> .....	41
3.13. <i>Los guiños</i> .....	42
3.14. <i>Historias comunes</i> .....	42
CAPITULO II .....	43
MARCO METODOLÓGICO .....	43
1. Descripción del problema .....	43
2. Delimitación .....	44
3. Justificación, recursos y factibilidad .....	45
3. Formulación del problema .....	46
4. Objetivos .....	46
4.1. <i>Objetivo general</i> .....	46
4.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	46
5. Tipo de investigación y diseño de la misma .....	47
CAPÍTULO III .....	48
PROPUESTA Y PLAN DE PRODUCCIÓN .....	48
1. Descripción del programa .....	48
2. Manifiesto estético .....	48
3. Idea de la serie .....	51
3. Sinopsis de la temporada .....	51
4. Estructura narrativa de los primeros capítulos .....	51

<i>Primer Capítulo (Piloto): “Cita a ciegas”</i> .....	51
<i>Segundo Capítulo: “Derecho a una llamada”</i> .....	52
<i>Tercer Capítulo: “Pobres vaquitas”</i> .....	52
Cuarto capítulo: “Visitas de rigor” .....	53
<i>Quinto capítulo: “En forma”</i> .....	53
5. Descripción de personajes .....	54
<i>Perencejo</i> .....	54
<i>Nosequiencita</i> .....	55
<i>Margarita</i> .....	55
<i>El Ladrón</i> .....	56
7. Descripción de locaciones fijas.....	58
8. Primer capítulo: “Cita a ciegas” (Piloto).....	58
8.1. <i>Sinopsis:</i> .....	58
8.2. <i>Diagramación:</i> .....	59
8.3. <i>Guión:</i> .....	62
9. Segundo capítulo: “Derecho a una llamada” .....	84
9.1. <i>Sinopsis:</i> .....	84
9.2. <i>Diagramación:</i> .....	84
9.3. <i>Guión:</i> .....	87
10. Tercer capítulo: “Pobres Vaquitas” .....	109
10.1. <i>Sinopsis:</i> .....	109
10.2. <i>Diagramación:</i> .....	109
10.3. <i>Guión:</i> .....	112
11. Cuarto capítulo: “Visitas de rigor” .....	132
11.1. <i>Sinopsis:</i> .....	132
11.2. <i>Diagramación:</i> .....	132
11.3. <i>Guión:</i> .....	135
12. Quinto capítulo: “En forma” .....	156
12.1. <i>Sinopsis:</i> .....	156
12.2. <i>Diagramación:</i> .....	156
12.3. <i>Guión:</i> .....	159
13. Desglose general de “Cita a ciegas” (Piloto) .....	181
14. Desgloses particulares de “Cita a ciegas” (Piloto).....	214
15. Sugerencia de planos para “Cita a ciegas” (Piloto).....	216
16. Plan de rodaje de “Cita a ciegas” .....	225
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	226
BIBLIOGRAFIA .....	228
Fuentes bibliográficas.....	228
Fuentes electrónicas .....	229
Tesis y trabajos académicos.....	230
Fuentes audiovisuales.....	231
ANEXOS.....	233
ANEXO 1 Conventional Jazz “Tema Perencejo” .....	234
ANEXO 2 “Tema de Nosequiencita” .....	239
ANEXO 3 “Fuga de Perencejo” .....	242

## ANEXOS

<b>Nº.</b>	<b>DESCRIPCION</b>	<b>Pág.</b>
1	Partitura Convencional Jazz “Tema de Perencejo	234
2	Partitura “Tema de Nosequencita”	238
3	Partitura “Fuga de Perencejo”	240



## INTRODUCCIÓN

La comedia silente se remonta a los inicios del cine y evidencia su edad de oro a principios del siglo XX. Por su parte, la *sitcom* o comedia de situación, es actualmente, uno de los formatos televisivos más utilizados. Con “Perencejo y Nosequencita: Propuesta audiovisual de *sitcom* muda, dirigida a un público joven-adulto (18 a 30 años)” se combinan ambos elementos, para crear un programa de televisión en el que predomina el humor visual.

El hecho de que la comicidad de la serie esté centrada en las imágenes, no significa que los planos sonoros carezcan de importancia al momento de hacer reír. Los ruidos de los personajes, el ambiente, efectos de sonido como la risa enlatada, y la música, complementan cada uno de los contenidos y las acciones que se desarrollan.

Para el diseño de esta producción, relatar historias silentes y graciosas, parte de una necesidad estética, a diferencia de la etapa primitiva del cine, cuando hacer reír sin diálogos no era una opción, sino la única alternativa posible.

A finales del siglo XIX, inventos como el Kinetoscopio de Thomas Alva Edison y el Cinematógrafo de los hermanos Lumière, permiten masificar la proyección dinámica de fotografías. A partir de entonces, comienzan los intentos por sincronizar imagen y sonido, pero no son exitosos hasta la década de 1920. Mientras tanto, los géneros cinematográficos van evolucionando... en silencio.

Figuras como Max Linder, Mack Sennett, Charles Chaplin, Buster Keaton y Harold Lloyd, entre otros, destacan como los más importantes de la “Era de oro” de la comedia muda, algunos de ellos continúan experimentando con humor visual luego del triunfo del cine sonoro. Sus personajes torpes, románticos, mecánicos, excéntricos



y en contra de las autoridades establecidas, son todavía un punto de referencia para los nuevos realizadores.

Los inicios de la producción de comedia cinematográfica en Venezuela, se supeditan a los criterios del régimen de Juan Vicente Gómez. Varios de los que se aventuran a probar con este progreso, personas destacadas en otras ramas de la cultura y opositoras al gobierno de la época, son perseguidas y encarceladas en repetidas ocasiones, por trabajar un humor calificado como subversivo: Leoncio Martínez (Leo), Francisco Pimentel (Job Pim), Rafael Otazo, Rafael Guinand, entre otros.

Con el advenimiento del sonido y la posterior llegada de la televisión, el diálogo adquiere una importancia fundamental, para los creadores y la audiencia, la mudez de antaño pierde vigencia y solo resaltan pocos trabajos, entre ellos la serie británica “*Mr. Bean*”.

Por otro lado, la *sitcom* es un formato estrictamente televisivo, con estructura y características puntuales, que la diferencian de otros modelos de humor. Este tipo de programas es utilizado habitualmente en el sistema de producción norteamericano, mientras que en Venezuela, aunque se han realizado *sitcoms*, su uso no es tan frecuente.

Hoy en día se desconoce si existe una producción silente en formato de comedia de situación, por esta razón, con la elaboración de “Perencejo y Nosequencita” se pretende explorar las posibilidades que ofrecen los recursos visuales, suprimiendo los diálogos, y sentar así un precedente en la televisión venezolana.

La primera parte del presente trabajo comprende una investigación sobre la historia del humor silente en cine y televisión, los aspectos más importantes de la *sitcom*, el uso de la música y las herramientas cómicas. El segundo capítulo incluye la metodología utilizada, tipo y diseño de la investigación.



En la tercera parte, se desarrolla el plan de producción de la propuesta: resumen de la temporada, descripción de personajes y locaciones; sinopsis, diagramación y guión de los primeros cinco episodios de la serie, y desglose, plan de rodaje y una sugerencia de planos para el capítulo piloto.

Por último, se presentan las conclusiones, fuentes consultadas y se anexan las partituras de la banda sonora original de la serie.

Este proyecto permite a los tesisistas desarrollar su potencial creativo, como escritores, productores y compositores, para plasmar una propuesta innovadora. Además, se cumple con uno de los requisitos formales de grado para optar al título de Licenciado en Comunicación Social, mención Artes Audiovisuales, de la Universidad Católica Andrés Bello.



## CAPÍTULO I

### MARCO REFERENCIAL

#### 1. Comedia muda

##### *1.1. Inicios del cine cómico mudo.*

La posibilidad de proyectar imágenes en movimiento a un gran número de personas apareció en 1895 con el cinematógrafo de los hermanos Lumière. En sus orígenes, el cine fue mudo a pesar de los esfuerzos que hicieron hombres como Thomas Alva Edison para sincronizar imagen y sonido. Sin embargo, el tiempo y la evolución permitieron que los realizadores perfeccionaran el lenguaje cinematográfico sin necesidad de utilizar palabras. La comedia muda estuvo presente desde el mismo nacimiento del cine, y vio la luz por primera vez con el “Regador Regado”, de los hermanos Lumière.

Javier de Torres (1999), en su libro “Las mil caras del mimo”, afirma que al principio todos aquellos que se dedicaban al teatro de variedades, vodeviles, farsas y al espectáculo circense en general, buscaron esta naciente industria como medio para expresar su arte de hacer reír sin recurrir a los diálogos. La pantomima era la materia prima que permitía el desarrollo de las situaciones cómicas, gracias a las extensas posibilidades que atribuyen al humor visual, los gestos y el lenguaje del cuerpo. “...sin mímica no habría cine tal y como lo conocemos.” (Torres, 1999, p.100)

Román Gubern (1989) en su “Historia del cine”, expresa que estas primeras representaciones cómicas mudas formaban parte de una programación en las que debían acompañar a un par de documentales y un noticiario, como antesala de un largometraje. No obstante, los cortos cómicos se encontraban entre los que gozaban



del mayor aprecio por parte del público y constituían parte imprescindible del espectáculo.

Los filmes del cine cómico mudo primitivo tenían un minuto de duración y carecían de una estructura narrativa, ya que se subordinaban a una sucesión de chistes visuales. En la primera década del siglo XX, los espectadores del cine comenzaron a disfrutar de los payasos de la pantalla, personajes reconocibles que eran la causa y efecto del hecho cómico. André Deed fue el primero de todos ellos, y abrió camino a una considerable cantidad de comediantes franceses, que luego despertarían el interés de cineastas y actores de otros países por producir comedia muda: Prince Rigadin, Jean Durand y Ferdinand Guillaume, fueron algunos de los que, a la luz de los autores, hicieron reír a una audiencia no muy exigente, que se conformó con observar las imágenes disparatadas y contrastantes, cargadas de golpes y caídas. (Enciclopedia de Historia Universal del Cine, 1982)

Además, se comenta, que a pesar del claro dominio de la escuela francesa hasta comienzos del siglo XX, esta no hubiese alcanzado un eco histórico de no ser por uno de sus mayores representantes: Max Linder.

### ***Max Linder (1883-1925)***

Max Linder se considera el primer gran comediante del cine, según opinión de diversos autores, entre ellos Román Gubern (1989), quien lo cataloga como pionero de la edad de oro de la comedia cinematográfica muda.

La Historia Universal del Cine (1982), señala a Max Linder como el cómico más importante de la productora francesa Pathé, e incluso de todo el período anterior a la Primera Guerra Mundial. También actuó en Norteamérica con la Essanay (sustituyendo a Chaplin, quien lo consideraba su maestro), y en ese período surgieron sus cortos más representativos.



Su trabajo se basó principalmente, en el contraste entre un personaje muy elegante que se enfrentaba a situaciones ridículas, procedentes de las comedias de enredo. Para Gubern (1989), “tiene una estirpe circense, es menudo, nervioso, de gestos distinguidos y reflejos vivaces.” (p.115)

Con su personaje, Linder rompió con un estilo dominante en la comedia: el *slapstick*. Hasta el momento, las persecuciones, acrobacias, caídas y golpes, reinaban en la pantalla. “...Max no necesitó recurrir al furor destructivo que caracterizó a casi todo el cine cómico primitivo; su comicidad nacía, simplemente, de la creación de situaciones comprometidas en las que, no obstante, jamás llegaba a perder la compostura.” (Gubern, 1989, p.115)

El más famoso de sus filmes es “Debut de un patinador” (1906). Otras son “El duelo de un miope” (1910), “Petit Café” (1919), “Sea mi mujer” (1921), “Siete años de mala suerte” (1921), “Los tres mosqueteros” (1922), “El castillo de los fantasmas” (1923) y “Domador por amor” (1924), su última película.

### ***Mack Sennett (1880-1960)***

Este canadiense, cuyo verdadero nombre era Michael Sinnott, comenzó su carrera en el cine como actor y colaborador del legendario D. W. Griffith, y se hizo un lugar en la historia de la comedia cinematográfica cuando fundó en 1912, junto a Mabel Normand, Adam Kessel y Ford Sterling, la productora Keystone, que se convertiría en la precursora del cine Burlesco americano. (Gubern, 1989 y Torres, 1999)

Gubern (1989) señala que Sennett construyó un mundo en el que la improvisación de situaciones incongruentes y las caricaturizaciones de los seres humanos eran el plato principal, donde los personajes podían desenvolverse por primera vez a través de un decorado real. Sennett se valió de las persecuciones (popularizadas por los policías de la Keystone), la belleza femenina (como las *Bathing beauties*, o bañistas, ya con la productora Triangle) y la comedia violenta o



*slapstick*, para satirizar a la sociedad de la época y desencadenar chistes sobre el clímax del desorden y la destrucción.

En la Historia Universal del Cine (1982), se reconocen los avances que aportó Sennett al lenguaje cinematográfico, como la libertad con que la cámara se movilizaba siguiendo a sus alocados personajes. Sennett fue el primero en aventurarse a producir un largometraje de comedia, ya que hasta el estreno de “Las Aventuras de Tillie” en 1914, ninguno de los filmes cómicos rodados hasta el momento superaba los seis rollos de duración. Gubern (1989) asevera que fue Mack Sennett el creador de las llamadas “comedias de tartas de crema”, división del *slapstick* que surgió en el plató casualmente, cuando Mabel Normand lanzó una bandeja con pastel al rostro de Ben Turpin, causando hilaridad en el *set* y que fue registrado por el camarógrafo.

Además de su obra como productor y director, fue conocido como propulsor de nuevos talentos cómicos dentro de la industria. Entre los muchos nombres cuyo éxito se vio influenciado de alguna manera por Mack Sennett, figuran Harry Langdon, Roscoe “Fatty” Arbuckle, Mabel Normand, Marie Dressler y Charles Chaplin.

### ***Charles Chaplin (1889-1977)***

Mientras Mack Sennett obtenía un gran éxito con sus cortos sobre policías, Charles Chaplin realizaba una gira por París. En 1912, Sennett, consciente de la mímica bien tratada, refinada y compleja de Chaplin, lo convenció de que trabajara junto a él en la Keystone. (Biografías y Vidas, 2004. <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/chaplin/>)

La comedia de Chaplin no debe verse como algo inmediato, que surgió desde el mismo momento en que inició su carrera cinematográfica. Durante el período en el que Chaplin trabajó junto a Sennett, se limitó a desarrollar una comedia disparatada y



destruictiva, propia de las comedias de la Keystone. Además, los primeros trabajos de Chaplin eran muy al estilo de Max Linder, y fue luego cuando incorporó en sus personajes, ese valor humano que los desvestiría de los estereotipos cómicos existentes hasta el momento. (Gubern, 1989 y Torres, 1999)

Es precisamente la fraternidad humana lo que caracterizó al personaje del vagabundo, y a lo cual se debe su trascendencia, haciendo que su comedia contraste ironía, ternura, ingenio y humanidad. (La Revista de El Mundo, No188, 1996. <http://www.el-mundo.es/larevista/num188/textos/1.html>.) Chaplin conservó siempre de su maestro, el feroz sentido satírico, pero sus personajes se diferenciaron, de una manera evidente, de “los estrafalarios muñecos creados por Sennett.” (Gubern, 1989, p. 121)

Si se dirige la mirada un poco más allá de la actuación de los personajes, se evidencia el poco uso que dio Chaplin a los movimientos de cámara. Para él, su disposición solo debía facilitar el desplazamiento de los actores. “Si se coloca la cámara en el suelo o se mueve entre las narices del actor, el protagonista es la cámara, y no el actor. La cámara no debe inmiscuirse en la acción.” (Chaplin citado por Sánchez, 2001. [http://personal4.iddeo.es/lonesome/attica\\_films.htm](http://personal4.iddeo.es/lonesome/attica_films.htm))

Torres (1999) señala un aporte adicional que realiza Chaplin a través de su comedia: “el humor como la resolución de conflictos” (p.95). El personaje se enfrenta con serios apuros, pero con total elegancia y seriedad. Por otro lado, Kosinzev (1956), en “El arte de Charles Chaplin”, opina que a través de sus personajes, puede tratar temas tan diversos y complejos como la política, la filosofía y la economía, de una manera simbólica, a través del lenguaje de un bufón de circo.

El personaje creado por Chaplin: Charlot, el vagabundo romántico, posee una particular forma de caminar, que acompaña cada uno de sus movimientos mecánicos característicos. Su rostro pálido, los ojos fuertemente marcados y el pequeño bigote, resaltan su gestualidad.



Según la leyenda, estaba compuesto por prendas de vestir que le pidió prestadas a otros actores cómicos de Sennett: los gigantescos pantalones de Fatty Arbuckle; la pequeña chaqueta de Charles Avery; un sombrero hongo que pertenecía al suegro de Arbuckle; las botas de Ford Sterling, tan grandes que se las tenía que poner en los pies que no correspondían; y el bigote de Mack Swain, drásticamente recortado.

(Historia Universal del cine, 1982, p. 124)

La búsqueda de la felicidad para el personaje Charlot no se centra en exigencias intelectuales de orden elevado, sino simplemente en cosas palpables y sencillas: techo y comida. La mayoría de las veces está solo, y cuando se presenta una acompañante, esta sirve de motivo de contraste y casi siempre terminan separados. (“El arte de Charles Chaplin”. Bleiman, 1956)

Chaplin trabajó también con productoras como Essanay, Mutual, y la United Artist, de la que fue cofundador. Entre sus cortos más resaltantes se encuentran “Ganándose la vida” (1914), “El vagabundo”, “El campeón” (1915), “El inmigrante”, “La calle de la paz” (1917) y “Armas al hombro” (1918). Los largometrajes más importantes de Chaplin antes del triunfo del sonoro son “El chico” (1920), “La quimera del oro” (1925) y “El circo” (1927).

### ***Buster Keaton (1895-1966)***

El norteamericano Joseph Frank Keaton, trabajó en vodeviles junto a sus padres desde muy pequeño. Quienes han escrito sobre él coinciden en que el apelativo “*Buster*” (destructor), se lo puso su padrino, el reconocido mago Harry Houdini, luego de que a la edad de tres años sufriera un accidente en un acto y saliera ileso.

La constante en la comicidad de Buster Keaton, según lo afirman varios autores como Gubern (1989) y Torres (1999), fue la impasibilidad de su expresión ante las situaciones y conflictos que se le presentaban. Keaton desarrolló a lo largo de su carrera un personaje estoico, resignado a los hechos que ocurrían a su alrededor,



pero con la valentía suficiente para sobreponerse y lanzarse a resolver sus problemas, utilizando la tecnología y su flexibilidad corporal. Según la Historia Universal del Cine (1982), el personaje tragicómico de Buster Keaton se amparó en las acrobacias, mientras que el resto de sus contemporáneos usaba la pantomima.

Keaton intentó hacer reír demostrando que en el cine todo es posible, por lo tanto alertó al espectador de que no debe dejarse llevar por las apariencias. Se burló del cine mismo, de sus grandes elipsis, del miedo del héroe y de las personas que se ciñen a las modas que dicta la industria cinematográfica. (Tributo a Buster Keaton. López, 2002. <http://usuarios.lycos.es/busterkeaton/>.)

El cineasta español Luis Buñuel (citado en López, 2002), afirma que Keaton se olvidó de los sentimentalismos en la crítica satírica de sus filmes, y se valió de un cuidado exhaustivo de la narrativa en lugar de hacer una unión sucesiva de chistes visuales. Numerosos autores lo llaman “El más cineasta de los cómicos”, debido a que no escatimaba en gastos ni se le escapaba el más mínimo detalle como realizador, editor, actor y productor, todo esto sin limitarse al decorado, ya que utilizaba predominantemente escenarios naturales como entorno de sus películas.

“El Maquinista de La General” (1927) es considerada por muchos su obra maestra (la película más cara en la historia del cine mudo, que en su época no recuperó ni siquiera los costos de producción y fue considerada un fracaso). Sin embargo, Títulos como, “La ley de la hospitalidad” (1923), “El moderno Sherlock Holmes”, “El navegante” (1924), “Las siete ocasiones” (1925) y sus cortometrajes protagonizados junto a Roscoe “Fatty” Arbuckle, también son un ejemplo de la obra del conocido “Cara de palo”.

### ***Harold Lloyd (1893-1971)***

Harold Lloyd centró su comedia principalmente en el clásico relato de un joven curioso y algo tímido que consigue triunfar, presentado de una manera moderna y psicologizada, con facetas muy distintas. Combinó un sentido refinado del humor



con el *slapstick* clásico, para dar así profundidad a sus personajes, esto sin descuidar la acción a través de proezas y acrobacias. (Historia Universal del Cine, 1982)

El personaje de Lloyd, “el muchachito de las gafas”, le otorgó un sello inconfundible que lo dio a conocer en el mundo entero. Este personaje pertenecía a los años 20, y compartía con sus espectadores, “fantasías, ambiciones y fracasos.” (Historia Universal del Cine, 1982, p. 118)

Su película más importante es “El hombre mosca” (1923). De sus cortos destacan “*Get Out and Get Under*” (1920), “*I Do*” (1921) y la serie de su personaje “*Lonesome Luke*” (1915-1917). En su paso al largometraje, resaltan “Marino de agua dulce” (1921), “El mimado de la abuelita” (1922), “El estudiante novato” (1925), “¡Ay, mi madre!” (1926) y “El hermanito” (1927).

### ***Otros Aportes***

Cabe resaltar los nombres de otros actores, productores y directores del cine cómico mudo: John Bunny, Mabel Normand, Roscoe “*Fatty*” Arbuckle, Charley Chase, Ben Turpin, Marie Dressler, Gloria Swanson, Wallace Beery, Harry Langdon, Hal Roach, Larry Semon, Frank Capra, Edward Sutherland, W.C. Fields, Edward F. Cline, Edward Sedgwick, Clyde Bruckman, Charles Reisner, Leo McCarey, Stan Laurel, Oliver Hardy... muchos de ellos alcanzaron mayor éxito en Broadway, o con el advenimiento del cine sonoro, pero fueron relevantes en el desarrollo de la comedia en el cine mudo, ya como miembros del reparto en compañías como la Keystone, o pilares en el desarrollo de los personajes que encabezaron la llamada Era de Oro de la comedia silente: Chaplin, Keaton y Lloyd.

### ***1.2. La era sonora y el cine cómico mudo***

Autores como Gubern (1982) y Torres (1999) coinciden en que la llegada del sonido representó al principio una leve regresión para el lenguaje cinematográfico



(debido quizá al peso excesivo de las máquinas primitivas con las que se sincronizó imagen y audio, que no permitía muchas libertades a la hora de mover la cámara). De hecho, Reisz (1966) en “La técnica del montaje”, asegura que las producciones sonoras carecen de la expresión y libertad visual que gozaban los filmes mudos más representativos.

D.W. Griffith declara que “una película hablada es esencialmente una película muda a la que se le añade diálogo.” (Torres, 1999, p.91); el mismo Chaplin, (citado por Torres, 1999) confiesa en una entrevista su desacuerdo con la puesta en práctica de este progreso técnico: “Puede usted decir que lo detesto. Viene a enterrar el arte más antiguo del mundo: el arte de la pantomima. Aniquila el arte del silencio.” (p.95)

Pero fue precisamente Charles Chaplin el primero que experimentó con el sonido como acompañante de una comedia muda, muchas veces de manera irónica, utilizando también los ruidos del ambiente y la banda sonora. En 1930, estrenó “Luces de la Ciudad”, que comienza con un discurso incomprensible y distorsionado mientras se inaugura un monumento. En 1935 apareció “Tiempos Modernos”, que sería la última aparición del vagabundo Charlot (ya que Chaplin aunque pensó hacerle hablar en algún momento, terminó declinando para no traicionar a su público). Su conversión total al sonoro la hizo con “El Gran Dictador” (1940), aún cuando en la película domine el humor visual. Todos estos filmes figuran entre los clásicos de Chaplin. (Torres, 1999)

El cine sonoro continuó evolucionando junto con el desarrollo de nuevos equipos para unir imagen y audio, pero es posible evidenciar el interés de algunos realizadores por filmar películas silentes, como el francés Jacques Tati, quien en 1953 dirigió e interpretó “Las vacaciones de M. Hulot”, y el norteamericano Brian de Palma, con una de las perspectivas de su película “*Murder a la Mod*” (1968).

En 1976, Mel Brooks dirigió y protagonizó “La última locura de Mel Brooks”, una de las películas más representativas de este género, en la que un director de



Hollywood, que se encuentra en el ocaso de su carrera, pretende salvar un estudio convenciendo a varias estrellas de cine para que hagan con él, precisamente, una película muda. Brooks se valió del *slapstick*, las persecuciones, los ínter títulos, la banda sonora y los efectos de sonido (ya que no utiliza el ambiente), para resaltar el hecho cómico.

Es importante incluir la filmografía del grupo catalán de comedia gestual “El Tricicle”: el largometraje “*Palace*” (1995) y los cortos “Quien mal anda mal acaba” (1993), “David” (1995), “Mendigos sin fronteras” (1996), y “Polvo eres” (1997). (Compañía Teatral El Tricicle. <http://www.tricicle.com/cas/index.cfm>)

### ***1.3. El cine cómico mudo en Venezuela***

La época silente del cine venezolano estuvo subordinada a la realidad política. El General Juan Vicente Gómez, quien gobernó de manera directa o indirecta la nación desde 1898 hasta 1935, vio con buenos ojos la llegada del cinematógrafo y se caracterizó por ser un asiduo fanático del naciente séptimo arte. Sin embargo, la producción cinematográfica nacional en esos años fue exclusiva de aquellos quienes, aparte de su interés por este nuevo adelanto tecnológico, fueran fieles al régimen del “Benemérito”.

Aunque se tiene muy poca información de esta primera etapa del cine venezolano y la mayoría es proveniente de fuentes hemerográficas o vivas (se conservan muy pocos registros en película), el investigador Ricardo Tirado (1988) en su libro “Memoria y notas del cine venezolano”, asevera que la comedia siempre tuvo un sitio importante en la cantidad de producción y en el aprecio del público.

Según Tirado (1988), “Carnaval de Caracas 1909”, de Augusto González Vidal y Mount A. Gonhoun, figura como la primera pieza con contenido cómico realizada en el país. Aunque el encargo del Gobierno Nacional era que se documentasen las festividades carnestolendas de ese año, los cineastas mostraron también la particular, incansable y graciosa lucha de un hombre en contra de una



lluvia de serpentinas, que venían a apagar la luz del farol en que estaba trepado, mientras los transeúntes hacían muecas constantes ante una cámara inmóvil.

El crítico cinematográfico Luis Álvarez Marcano (1958 citado en Tirado, 1988) expresa que los comienzos del cine venezolano tuvieron “un toque de sátira, de mueca a los sentimientos románticos”. Marcano hace esta afirmación refiriéndose justamente al primer largometraje silente venezolano: “La dama de las cayenas”, una comedia trágica que parodiaba la novela de Alejandro Dumás hijo, “La dama de las camelias”, y en cuyos créditos de realización figuraban los nombres de Rafael Otazo, Guillermo Lucas Manzano, Federico León, Francisco Pimentel (Job Pim), y Leoncio Martínez (Leo).

Guillermo Lucas Manzano (citado por Tirado, 1988) afirma posteriormente que aunque los personajes, la trama y el vestuario de “La dama de las cayenas” eran humorísticos, este filme causó gran revuelo en la opinión pública y las esferas gubernamentales, debido a que el argumento retrataba el abuso de poder y el maltrato a los inocentes.

Manzano, Martínez, Pimentel y León, conocidos por su labor en áreas como el teatro, la literatura y las artes gráficas, se afianzaron en el éxito de “La dama de las cayenas” para seguir aventurándose en la producción cinematográfica (Tirado, 1988). En 1918, estrenaron la adaptación de una exitosa obra teatral de Rafael Otazo que convirtió en un hito de la cinematografía nacional: “Don Leandro el Inefable”. (La carrera dentro del cine de estos cuatro intelectuales venezolanos, se interrumpió de forma definitiva cuando varios de ellos fueron encerrados en la cárcel “La Rotunda”, ubicada en Caracas).

Este cortometraje, llamado también “Ño Leandro Tacamajaca” por su título teatral original, es según el libro “Don Leandro el Inefable: Análisis filmico, crónica y contexto” de Ambretta Marrosu (1999), el material venezolano más antiguo del que se conserva registro filmico, y representó el debut en la pantalla grande de quien se



convirtió en el actor cómico venezolano por excelencia (ya lo era en las tablas, y lo sería posteriormente con la llegada del cine sonoro y los comienzos de la televisión): Rafael Guinand.

Guinand protagonizó la historia en la que Don Leandro, concentraba todos sus esfuerzos en casar a su hija con un boticario sin vergüenza, para alejarla del hombre de quien ella estaba verdaderamente enamorada. Luego del éxito de “Don Leandro el Inefable”, Guinand protagonizó adaptaciones de sus propios sainetes, como “Los Reclutas”, que escribió junto a Rafael Otazo y co-protagonizó con Guillermo Bolívar; “El Dotol Ninguín” y “El Boticario Rural”. (Marrosu, 1999 y Tirado, 1988)

Tanto Tirado (1988) como Marrosu (1999) concuerdan en que la comedia que se realizó en la era silente era costumbrista y satírica, basada principalmente en parodiar historias y situaciones de cualquier índole, con el particular gracejo criollo (“Don Confucio”, por ejemplo, contaba la historia de un Chino lavandero de buen corazón).

Tirado (1988) destaca también la labor de Gornés Mac-Pherson, quien realizó cortos cómicos estrenados en 1925, como “Berenjenas, berenjenas”, “La madrina”, “En el circo”, y “Pá bachaco, chivo”, y de los hermanos Rafael y Aníbal Rivero, con trabajos como “Un galán como loco” (1928) y “Forasteros de Caracas” (1929), popularizada también como “Guachafita criolla”.

#### ***1.4. Comedia muda televisiva***

La televisión, a diferencia del cine, estuvo acompañada del sonido desde su aparición comercial en la década de 1930, y su establecimiento luego de la Segunda Guerra Mundial. Este hecho tal vez constituya la razón de la escasez de producciones silentes en este tipo de formato.



Fueron principalmente los realizadores de dibujos animados quienes, luego de alcanzar el éxito en la pantalla grande, se aventuraron a convertir sus producciones al medio televisivo, o a crear *shows* propios de sus personajes. “El Correcaminos y el Coyote”, de Chuck Jones, “Tom y Jerry”, de William Hanna y Joseph Barbera y “La Pantera Rosa” de Isador Friz Freleng, figuran entre los más importantes.

El artista gestual Marcel Marceau, mostró a su personaje Bip en la televisión alrededor del mundo, aparte de los escenarios y el cine (de hecho, aparece en el largometraje “La última locura de Mel Brooks” (1976), diciendo paradójicamente el único diálogo: un rotundo “No” al personaje de Mel Brooks cuando le pide participar en su película muda). Marceau protagonizó varios programas como “*Meet Marcel Marceau*”, y tuvo numerosas presentaciones especiales, como por ejemplo, conciertos de pantomima junto al comediante norteamericano Red Skelton.

Pero fue en 1990, cuando apareció en la televisión británica el programa que se convirtió en el punto de referencia de la comedia muda en televisión: “*Mr. Bean*”, creado por su protagonista Rowan Atkinson, junto a Richard Curtis y Robin Driscoll, y cuyos 14 capítulos fueron una muestra de que el humor visual como único recurso estaba todavía vigente. “*Mr. Bean*” no es una serie completamente muda, ya que aparte de la música, ambiente y efectos de sonido que se utilizan, existe toda una serie de particulares ruidos que realiza el personaje dependiendo de la ocasión, con el objetivo de hacer reír a la audiencia. (Web: <http://www.mrbean.co.uk>)

El argumento del show no sigue una línea narrativa determinada, sino que se ciñe a una sucesión dinámica de chistes, llevados a cabo por el actor Rowan Atkinson, quien define a “*Mr. Bean*” como “una de las personas más desagradables que uno se puede encontrar”. Es egoísta, descarado y dispuesto a salir de sus propias dificultades, metiendo en problemas a los demás. Asimismo, es torpe, y sus acciones pueden ser catalogadas de absurdas (como llevarse un pescado para una tienda, a ver si el tamaño es adecuado para el sartén que quiere comprar). Aún así, siempre sale



airoso. (DPA. Artículo publicado en el Diario 2001, 6/1/2005 <http://www.2001.com.ve/20050106/Far%C3%A1ndula/Far%C3%A1ndula2.asp>)

En la séptima temporada de la serie de televisión “*Mad about you*”, se realizó el capítulo “*The Silent show*” en el que sus protagonistas, Paul y Jamie, siguiendo consejos de su terapeuta, dejan de hablarse por un día para mejorar sus problemas de comunicación. (Buff, 2001. <http://epguides.com/MadAboutYou/season7.shtml>)

También en la década de los 90, salieron al aire dos programas de comedia silente, basados en *sketchs*, que vale la pena mencionar: “Dinamita”, del grupo catalán de comedia gestual “El Tricicle”, y “*Eto Era Bero*”, de los también catalanes Sara Cozar y Jon Plazaola. Usaban el *slapstick* y la cámara oculta como recurso. (Artículos publicados en el Diario Vasco, los días 22/7/2004 y 15/9/2004. <http://www.diariovasco.com>)

### ***1.5. La música en la comedia muda***

Es cierto que la primera etapa de la historia del cine se caracterizó por la imposibilidad para registrar el sonido acompañado de la imagen, pero esto no fue un impedimento para que la música fuera partícipe desde el principio. Gino Berrios (1997), en su trabajo de grado “Las bandas sonoras y su influencia en la percepción del espectador cinematográfico” argumenta que el uso original de la música se debió probablemente, a que se buscaba disimular el enorme ruido que hacían las maquinarias para proyectar las películas en ese momento.

Michael Chion (1997), en “La música en el cine”, expresa que la música se utilizó al principio como elemento de enganche para los espectadores afuera de la sala, y fue más adelante que entró para acompañar las exhibiciones. Adorno y Eisler (1981), en su libro “El Cine y la Música”, concuerdan con Chion (1997) en que la música era tocada en directo, con intérpretes que variaban en cantidad según el prestigio del lugar: podía ser solo un pianista o una gran orquesta. Con todo, Chion



(1997) agrega que en el caso de las comedias breves, se hacía uso del fonógrafo. En cuanto al tipo de música, aclara:

El cine cómico en particular, el de Harry Langdon, Buster Keaton, Harold Lloyd y por supuesto el de Chaplin, conservará durante mucho tiempo esa forma secuencial, una suma de episodios relacionados con una intriga general, que implica una música del mismo tipo.

(Chion, 1997, p. 41)

Chion (1997), asegura también que la música cumplió un papel importante en las escenas de persecuciones (como las de los policías de la Keystone), tema fundamental que se utilizaba en la comedia para parodiar las películas de aventuras.

Las partituras originales para cine aparecieron en la década de 1920. Eran escritas en secuencia para permitir el encadenamiento de escenas según el ambiente que se quería crear. Charles Chaplin también resaltó en esta labor, y fue responsable, por ejemplo, de la composición de una buena parte de la banda sonora de “Luces de la Ciudad” (1930); aparte del humor visual que predomina, hay más de una broma musical (por ejemplo, cuando los perseguidores se paran firmes cuando escuchan el himno de los Estados Unidos, dejando escapar por un instante al perseguido).

Chaplin, posteriormente, se dio la tarea de componer y colocar música a todas sus obras anteriores y posteriores a la era sonora, como sus cortos realizados con la Keystone, la Essanay y la Mutual, además de los largometrajes “El chico” (1920), y “La quimera del oro” (1925).

Entre las producciones de comedia silente que se realizaron en los años siguientes, sobresale la música que se utilizó en “La última locura de Mel Brooks” (1976), diseñada particularmente para resaltar la comicidad de los acontecimientos (Alusión especial merece, por ejemplo, la escena del baile entre Anne Bancroft y Marty Feldman, en la que la primera imita los movimientos oculares del segundo, al ritmo de la música). A falta del sonido de ambiente, las marchas cargadas de flautas,



bombos y redoblantes sirven como fondo para resaltar los constantes golpes, caídas y carreras de los protagonistas.

En la televisión, pueden mencionarse casos particulares como los de “El Show de La Pantera Rosa” y “*Mr. Bean*”. En la primera, el compositor Henri Mancini toma una misma melodía como *Leit Motiv*, para identificar al personaje con las diferentes situaciones que se le presentan. La música sacra es en “*Mr. Bean*”, un recurso que puede servir para contrastar lo angelical de las notas, con la personalidad del protagonista y el dinamismo de las escenas cómicas.

## **2. La sitcom**

### **2.1. Breve reseña histórica**

La comedia, al igual que otros géneros, se debe en gran medida a los aportes de realizadores anteriores. Esta herencia difumina la línea entre película y video, e incluso el teatro. Tonya Pacanins (2002), en su trabajo de grado “El clown en la televisión. Técnicas del clowning aplicadas al sitcom”, menciona la influencia que tuvo la *Commedia Dell’arte* sobre los grandes cómicos del cine mudo, y la que éstos han tenido a su vez sobre la comedia televisiva, afirmando que “la mayoría de la comedia tiende a recircular.” (Pacanins, 2002, p. 30)

En televisión, la comedia abarca dentro de sí diversos tipos de programas, cada uno de los cuales vivió su edad de oro en lugares y momentos diferentes. Pueden encontrarse programas de *sketchs*, comedias de variedades o comedias situacionales, que no siempre son claramente identificables. La comedia de situación puede aparecer en una sucesión de *sketchs*, o estar relacionada con la comedia de variedades de una manera clara y rotunda, tal como lo expresa Rosa Álvarez (1999), en “La comedia enlatada De *Lucille Ball* a Los Simpson”.

La *sitcom* es puramente televisiva, basada en el uso de personajes fijos que se desenvuelven en distintas situaciones, generalmente de índole cotidiana. Explota las



relaciones entre personajes más o menos estereotipados, centrándose mucho más en las reacciones, que en las acciones que realizan. (Álvarez, 1999)

El uso de personajes fijos facilita la anticipación por parte del espectador, lo cual para muchos puede atentar contra el dinamismo de la *sitcom*. Freuer (1992 citado en Álvarez, 1999) señala que “la *sitcom* es por naturaleza una forma conservadora y estática” (p.148). Álvarez (1999) agrega que la estrecha estructura de la comedia de situación, puede hacer que el conformismo y la resignación priven sobre la invención y la trasgresión. El reto es explotar al máximo la circunstancia limitadora de esta comedia.

La estética de la *sitcom* está enormemente influenciada por el uso de decorados constantes, el sistema de grabación (con tres o cuatro cámaras), final feliz, estereotipos, duración del programa, y por supuesto, por sus productores, guionistas y actores. (Álvarez, 1999)

Según Pacanins (2002), los creadores de este tipo de espectáculos televisivos, al principio, intentaron llevar una vida norteamericana llena de lujos a la pantalla. La primera *sitcom*, “*Mary Kay and Johnny*” (1947-1950), se desarrollaba en una alta esfera social, pero pronto los productores notaron que el público prefería ambientes más modestos. En la década de los 50 preponderó la comedia doméstica.

Los programas cómicos no tuvieron mucho éxito en sus inicios, a excepción de “*I love Lucy*”, que se estrenó en 1952, duró cinco años al aire y fue uno de los programas más aceptados por la audiencia de la época (Pacanins, 2002). Por otro lado, Álvarez (1999), añade que “*I love Lucy*”, implantó el uso de tres o cuatro cámaras, permitió trabajar con público en vivo, redujo el número de decorados y limitó el uso de localizaciones exteriores.

El ambiente familiar ha sido tratado recurrentemente en las *sitcoms*. Según Pacanins (2002), la serie televisiva “Papá lo sabe todo” fue la primera de corte doméstico y se mantuvo en el aire durante 13 años.



“El Show de Dick Van Dyke” (1961-1966), según la visión de Álvarez (1999), introdujo por primera vez el ambiente laboral, extendiendo las posibilidades humorísticas a un nuevo ámbito, fuera del acostumbrado escenario hogareño.

La década de los 60 evidenció un surgimiento de temas fantasiosos, recurso que usaron los productores televisivos, como vía de escape para una audiencia testigo de las luchas por los derechos civiles, los movimientos de liberación feminista y la guerra de Vietnam (Álvarez, 1999). Entre 1964 y 1968 se estrenaron “Mi bella genio”, “Mi marciano favorito”, y “La novicia voladora”, entre otras. (Pacanins, 2002)

Álvarez (1999) y Pacanins (2002), coinciden en que la década de los 70 implantó un cambio rotundo en lo que se venía realizando a nivel de *sitcoms*. Los temas fantasiosos perdieron el interés del público y comenzó una época realista, de compromiso con el medio, echando abajo tabúes y poniendo en circulación grandes historias y guiones. Por primera vez la *sitcom* sirvió de tribuna a temas que antes solo se trataban en los informativos.

El primer programa con temas más sustanciales fue “*All in the family*”, seguido por otras series como “*The Defenders*” y “*M\*A\*S\*H\**”. Estas series plantearon temas como la homosexualidad, la guerra, el aborto, la ninfomanía o el incesto. “La chica de la tele” por su parte, dio mayor profundidad a los personajes y les permitió evolucionar. Con esta serie se hizo de la *sitcom*, un género más “ilustrado”. (Álvarez, 1999)

Para 1974 se estrenó “*Happy Days*”, que según Pacanins (2002), constituyó el regreso a la antigua fórmula de la comedia doméstica. Álvarez (1999), por su parte, argumenta que al final de la década de los 70, los programas más vistos eran comedias.

Ambos autores coinciden en que los 80 se identificaron por la presencia de temas muy diversos. “El Show de Bill Cosby” introdujo una ironía sutil, nueva en la



comedia doméstica, “*Cheers*” dio pie al término “comedia de personajes” y “Enredos de familia” utilizó figuras adolescentes. La comedia con niño o *Kiddiecom* se evidenció luego en series como “El Príncipe de *Bel Air*”. (Álvarez, 1999)

Pacanins (2002) indica que entre finales de los 80 y comienzos de los 90, surgieron series con familias disfuncionales o relaciones atípicas, tales como “Matrimonio con hijos”, “Rosseane” y “Los Simpson”.

La década de los 90 pasó a la historia por la ruptura de paradigmas en cuanto a la realización de *sitcoms* y por la gran cantidad de títulos que se convirtieron en clásicos, como “Seinfeld”, un híbrido entre la comedia de situación y sobre el escenario, “Frasier”, una secuela de “*Cheers*”, y “*Friends*”, una serie de amigos, entre otros. (Álvarez, 1999)

Pacanins (2002), refiriéndose a la *sitcom* latinoamericana, menciona las series de Roberto Gómez Bolaños “El Chavo del ocho” y el “Chapulín Colorado”, que tuvieron éxito en varios países, entre ellos Venezuela.

## **2.2. La experiencia venezolana**

Hugo Mármol (1997) en su Trabajo de Grado “Proyecto para la realización de una serie de comedia televisiva en Venezuela: Guión”, sintetiza la historia de las *sitcoms* en Venezuela y señala las distintas series que se produjeron a partir de mediados de la década de los 60.

Desde 1965, se expandió en Venezuela la producción de series cómicas a lo largo de todos los canales comerciales, principalmente en la Cadena Venezolana de Televisión. Este canal transmitió series como “Cásate y Verás”, “Cachucha y Ramón”, “Mi familia”, “Pompeyo, detective privado” “Viento en popa” y “Tony Gozadera”. Venevisión transmitió “El Escuadrón Tacamahaca”, “Casa de vecindad” y “Casos y cosas de casa”, que se mantuvo hasta 1971, siendo la producción nacional con más



tiempo al aire y un modelo para futuras producciones. Esta *sitcom* trataba sobre una pareja de clase media, asediada por las intrigas de la suegra.

Radio Caracas Televisión, por su parte, emitió las series “Qué monada de familia”, “El padre soltero”, “Mantequilla” y “Bonifacio”. Posteriormente, “Los Martínez son así”, “La criada malcriada” y “Lengua de hacha”.

En la década de los 70, las comedias de corte situacional comenzaron a disminuir. La Cadena Venezolana de Televisión realizó “Líos de familia”, “Tonto, pero no tanto”, “Matrimonio a la venezolana”, “¡Qué vivos son los fantasmas!” y “La vida en taxi”, hasta que en 1974, bajo el nombre de Venezolana de Televisión, pasó a manos del Estado. Mientras tanto, Radio Caracas Televisión y Venevisión, experimentaron con programas de *sketchs*.

En 1977, la *sitcom* regresó a la producción nacional. Venevisión puso al aire “La novena de Joselito”, “Onofre Pecho Pelúo, el vengador del llano” y “Genovebo”, las dos primeras salieron del aire por sus altos costos de producción. A su vez, Venezolana de Televisión transmitió “Apartamento 18”, con una idea similar a la de “Casos y cosas de casa”. Finalmente, poco antes de terminar los 70, Venevisión emitió el espacio “Perucho y Veneranda” cuyo argumento contaba la relación de una pareja del llano.

A principio de los 80, Venevisión era el único canal nacional que transmitía una serie de comedia: “Los Pérez García”, hasta que en 1983, Radio Caracas Televisión llevó al aire el programa “Federrico”, muy similar a “El Chavo del Ocho” que fue luego readaptado bajo el nombre de “Kiko”. Un año más tarde introdujo “La familia González” y “Pensión O.E.A.”.

En 1986, Venevisión retomó la transmisión de series, colocando en el aire los programas “Ellos dos y alguien más” y “Cándido Pérez, médico de señoras”, con buena aceptación. Adicionalmente, en 1989, salió en pantalla “El enviado”, “Adda” y



“¡Qué chicas!”, esta última muy al estilo de las comedias norteamericanas. Para ese mismo año, Radio Caracas Televisión difundió la serie “El taxista maracucho”.

A partir de 1990, la producción de *sitcoms* se hizo cada vez menor. Venevisión, llevó al aire “Muñeca” y Radio Caracas Televisión hizo lo propio con “Kiko botones”, “Gaviman” y “Leonor”. Posteriormente, en 1993, se estrenó “Sal y pimienta” y dos años más tarde “Mis vecinos favoritos”. Desde el año 1995, se detuvo la producción de *sitcoms* nacionales, que según Mármol (1997) fueron reemplazadas por series de comedia extranjeras, o estructuradas en *sketchs*. Los últimos programas realizados como comedias situacionales en el país, fueron “Emilio.combo” y “Conserjes”, por RCTV, y “Planeta de seis” que salió al aire en el año 2001 por Televen.

### 2.3. Estructura y tipos

Para que una *sitcom* tenga coherencia, debe estar bien delimitada y presentar una serie de características que la definan argumentalmente. De esta manera se puede desarrollar la línea narrativa de las historias y cada uno de los personajes, de una manera más adecuada. Avilán y Días (2001), en su obra “Guionista en serie y en serio. Elaboración de guiones para sitcom (Series de Comedia)”, consideran que una *sitcom* puede considerarse como tal si el humor nace de las relaciones entre personajes y las situaciones en las que estos se ven envueltos, no de chistes sueltos sin conexión.

Para Jurgen Wolf (1996 citado por Pacanins, 2002), existe una fórmula para estructurar las *sitcoms*, a saber:

- *Estructura dramática*: Es propia de cualquier historia, consta de principio, medio y final. En el principio de una *sitcom* se presentan los personajes, exponen los conflictos y las decisiones que se toman con respecto a estos. En el medio, se muestran todos los obstáculos y complicaciones que tienen los personajes para resolver los problemas en que se encuentran, generando la



confrontación y el pico o clímax. En el final, se resuelven los problemas de manera accidental o deliberada y los personajes vuelven a su estado inicial.

- *Estructura técnica*: Debe pensarse en un capítulo semanal de 24 minutos, dividido en dos o tres actos y separados por cortes comerciales. De esta manera se adapta mejor la secuencia del guión para una potencial retransmisión. Avilán y Días (2001), adicionan que se divide en tres partes: El *teaser*, o introducción antes de los créditos iniciales; los actos, donde los personajes realizan las acciones para resolver sus conflictos, y el *tag*, que consta de una acción graciosa que tiene que ver con algo que pasó a lo largo del capítulo.

Diversos autores están de acuerdo en que dentro de una *sitcom*, deben desarrollarse historias que involucren a todos los miembros del reparto, debido principalmente a dos razones: que la audiencia puede identificarse con cualquiera de los personajes, y que los actores independientemente de que no salgan en el capítulo, deben seguir percibiendo el salario estipulado en sus contratos.

Avilán y Días (2001) señalan que en una *sitcom* consta de tres tramas: La trama A, introduce el conflicto principal del capítulo e involucra a uno o varios de los personajes principales. Las tramas B y C, son hechos aislados, más cortos y ligeros, que aunque tienen cierta conexión con la trama A, no influyen de forma determinante, son realizadas por los miembros secundarios del reparto o los personajes principales que no estén envueltos en la trama A.

El investigador Richard Taflinger (1996 citado en Avilán y Días, 2001 y Pacanins, 2002), señala que existen diversos tipos de *sitcom*, clasificadas en tres grandes grupos:

- *Actcom*: es el tipo de *sitcom* más abundante de la televisión; se incluyen las series con historias basadas en la acción de personajes exagerados, para resolver los conflictos simples y claros, sin necesidad de tomar grandes decisiones morales ni de sufrir angustias severas.



- *Domcom*: es la comedia doméstica y como tal, parte de un ambiente familiar. Se basa en los personajes, sus emociones y las relaciones de estos entre sí, dejando a un lado la acción y el pensamiento. A diferencia del anterior, los personajes sí sufren dilemas morales y a través de éstos van creciendo como personas.
- *Dramedy* o comedia dramática: involucra historias basadas en el pensamiento, ofrece posiciones sobre tópicos de importancia acompañada por el desarrollo de personajes complejos y sus acciones. Se mantiene un número manejable de personajes principales, para poder estudiarlos sin problema y los personajes secundarios tienen el mismo desarrollo que los primeros, solo que las acciones no se centran en ellos.

#### **2.4. Los personajes**

La mayoría de los autores están de acuerdo en que si se tuviese la mejor idea y se pensara en los mejores chistes para realizar una *sitcom*, esto no valdría nada sin un buen desarrollo de personajes, ya que son lo principal dentro de la historia y los que llevan el peso importante de la acción episodio tras episodio. Son a ellos a quienes los espectadores llegarán a amar u odiar, por lo tanto, si se describen de una manera detallada y exhaustiva, pueden desencadenar por sí solos los chistes y situaciones de acuerdo a sus características.

Avilán y Días (2001) citan a varios autores sobre la construcción de personajes dramáticos y de comedia, y concluyen que en una *sitcom* deben explotarse los aspectos físicos (género, edad, contextura, tamaño, raza, aspecto y defectos), sociológicos (condición social, familia, religión, pasatiempos y postura política), y psicológicos (moral, carácter, manías y grado intelectual) de los personajes, para lograr la mayor cantidad de risas en los espectadores. De esta forma, se puede establecer de una manera variada el “tornillo suelto” o fuente del humor de los miembros del reparto, que permite que se originen los conflictos de cada trama, sin caer en los estereotipos ni en la monotonía.



Por su parte, Taflinger (1996 citado en Pacanins, 2002), recopila la división de personajes según su jerarquía:

- Principales: Sobre los que recae el conflicto o trama principal.
- Secundarios: Que son miembros constantes del reparto, y pueden bien ayudar al personaje principal en la resolución de sus inconvenientes, o generarle nuevos contratiempos.
- Transeúntes: Que entran al argumento con una función determinada y están destinados a salir de la historia en cualquier momento. Muchas veces son estrellas invitadas.

En cuanto al tipo de personajes que frecuentemente pueden observarse en las series de comedia televisiva, Pacanins (2002), toma la clasificación del libro “*Laughin out Loud*” de Andrew Horton (2000), que los diferencia en impostores, inocentes e irónicos.

Jurgen Wolf (1996 citado por Pacannins, 2002), señala que los personajes de una *sitcom*, aunque se parecen a los de la vida real, consiguen sus metas y las viven con mayor profundidad, ya que dependen prácticamente de las situaciones, las relaciones con los demás personajes y el entorno que los rodea.

## 2.5. La música

Independientemente de los temas que se traten en las *sitcoms*, de los conflictos que ocurran y de los personajes, las series coinciden en el uso de la música. Taflinger (1996 citado por Pacanins, 2002) señala algunas tendencias a la hora de musicalizar, de acuerdo al tipo de *sitcom* que se desarrolle:

- El Actcom no utiliza mucha música de fondo, ni muchos efectos de sonido, sino más bien risas pregrabadas exageradas.
- En el Domcom, la música incidental se utiliza para intensificar los momentos de mayor impacto, y la risa enlatada se presenta de una manera más discreta.



- Para la *Dramedy*, los efectos de sonido ayudan a situar la escena en un sitio y una situación específicos, y la música de fondo e incidental quedan suprimidas, no así la risa enlatada.

Sin embargo, todos los *sitcoms* coinciden en la presencia de un tema principal, bien sea cantado o instrumental, que identifica al programa, y que es utilizado en su totalidad en los créditos. Una parte del tema, previamente establecido, se emplea con frecuencia en los *Establishing shots*.

### 3. Herramientas cómicas

“Teorizar sobre la risa es un trabajo ingrato. Un chiste elude toda clasificación por su misma incongruencia. Cuando intentamos analizar los componentes de una situación cómica, esta se desniega y pierde toda su gracia.” (Reisz, 1966, P.16)

Resulta extremadamente difícil determinar qué hechos o situaciones pueden resultar efectivamente graciosas, o crear una fórmula invulnerable que garantice una cantidad inacabable de carcajadas. A pesar de eso, gran cantidad de autores se han dado la tarea de identificar los patrones comunes que pueden hacer exitosa una pieza cómica.

Bergson (1986), en “La Risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico”, analiza numerosos aspectos sobre el hecho cómico que servirían posteriormente de base para autores como Richard Taflinger y Andrew Horton. Este autor francés asegura que la comicidad se origina únicamente de las situaciones inherentemente humanas, que estimulan el intelecto y no las emociones de los espectadores, quienes además, necesitan estar acompañados o ser sugestionados acerca de lo que deben reírse.

Las respuestas mecánicas ante los estímulos son para Bergson (1986), un elemento fundamental para causar una respuesta positiva del público (ya que cuando



se cae alguien, lo hilarante se origina porque la víctima no tomó la decisión de caerse).

La risa por su carácter accidental necesita ser expresada por personajes distraídos, cotidianos y notablemente imperfectos. La desgracia ajena es la fuente principal de lo cómico, que no pretende ser ni bueno, ni justo. El escritor Samuel Beckett, (citado por Pacanins, 2002), comenta que “no hay nada tan gracioso como la infelicidad.”

Horton (2000 citado por Pacanins, 2002), concuerda con lo que afirma el comediante Jerry Lewis (1973), en su libro “El oficio del cineasta”: la comedia debe estar acompañada de otros elementos para establecer un equilibrio, debido a que no puede pretenderse mantener al público riendo a lo largo de toda la pieza. Además, Horton (2000 citado por Pacanins, 2002) agrega que la comedia, más que un final feliz, debe terminar en una situación de continuidad, y alejarse de los finales con contenidos de conflicto.

Varios autores señalan que la risa debe responder también a normas sociales y al estado de ánimo de los espectadores, debe recordarse que los individuos viven en sociedad y sobre ese entorno debe trabajarse para generar los acontecimientos graciosos. Por otra parte, la audiencia responde de manera distinta según el momento en que se le presenten las bromas. Un chiste no muy bien logrado puede ser bien recibido si viene precedido de un pasaje muy gracioso, mientras que el mejor de ellos puede no resultar risible si el público no está de ánimo para reír. (Bergson, 1986; Horton 2000 y Taflinger 1996 citados por Pacanins, 2002; Reisz, 1966)

Una escena humorística, a razón de Bergson (1986), comienza a considerarse como modelo si ya se ha representado en varias ocasiones, y genera risa por sí misma, aunque se desconozcan las razones que la hicieron graciosa en un primer momento.



La comedia silente se fundamenta en diversas herramientas cómicas, pero antes de desarrollarlas es necesario conocer cuatro conceptos importantes: *gag*, humor visual, el montaje y la risa enlatada.

### ***El gag***

Según Gubern (1989), el *gag* es la dirección inesperada y graciosa que toma un hecho normal, que ridiculiza o pone en problemas a un personaje. Jerry Lewis (1973), dice que debe ser breve, y que son las secuencias narrativas cómicas que deben extenderse. Una secuencia narrativa puede partir de una unión coherente de *gags*, aunque Lewis advierte que también se pueden combinar los *gags* con hechos no cómicos.

El primer *gag* de la era audiovisual fue “El Regador Regado” (1895), de los hermanos Lumière. Según Reisz (1966), los realizadores recrearon la acción con el fin de captar la atención del espectador. Consta de una única escena en la que un joven coloca el pie sobre la manguera de un jardinero, quien la mira desconcertado al advertir el inesperado corte de agua; en ese momento, el joven quita el pie de la manguera y el jardinero queda empapado, razón que le hace voltear y perseguir a quien logró jugarle una broma.

Lewis (1973) afirma que el *gag* visual por excelencia, del que puede generarse cualquier otra derivación, es el de la piel de plátano: Un personaje que va por la calle sin advertir que hay una piel de plátano en el suelo, tropieza generando una estrepitosa caída. Hay que darle al espectador toda la información que necesite para que pueda disfrutar del chiste sin dudar. “...si piensan: ‘Ahh, fue el plátano’, la risa se disipa.” (p.167)

El éxito de ejemplos como estos pueden servir de inicio para enfatizar la importancia que tiene el humor en imágenes como recurso, ya sea en el cine o en la televisión. Autores como Lewis (1973), Taflinger y Horton (citados por Pacanins,



2002), ponen de manifiesto su preocupación por este punto, y aconsejan el manejo de las herramientas visuales para quienes deseen aventurarse a crear de comedia.

### ***El humor visual***

El director cinematográfico Alfred Hitchcock (citado en el libro “La práctica del montaje”, por Jurgenson y Brunet, 1992) recalca que “cuando se cuenta una historia... no se debería recurrir al diálogo sino cuando es imposible hacer otra cosa.” (p.181) Por su parte y refiriéndose a la comedia, Smith (1999 citado por Pacanins, 2002) añade que “Un chiste... puede decir lo que tiene que decir sin decirlo.” (p.18)

El efecto de pensar en imágenes, es la incongruencia y por consiguiente la risa. Este hecho constituye un comienzo a la hora de prever la universalidad y el potencial éxito de una pieza de comedia, ya que a diferencia del humor basado en los diálogos, el visual no debe traducirse. (Lewis, 1973)

Considérese como humor visual, todo aquel inherente a las tomas, ángulos y sucesiones de planos dentro de una pieza audiovisual. También al que pueden hacer los personajes con su cuerpo y manipulando objetos. La comedia física, como el *slapstick*, constituye al igual que el encuadre un recurso indispensable a la hora de producir *gags*. Generalmente, los trabajos que no obtienen buenos resultados resienten de esta manera para hacer reír, basada esencialmente en lo que puede observarse. En este ámbito, se destacaron desde los mismos comienzos del cine, los personajes de Charles Chaplin y Buster Keaton, quienes dominaban con destreza el arte de divertir sin usar palabras. (Horton, 2000, citado por Pacanins, 2002)

Bergson (1986) afirma que los movimientos y expresiones corporales se consideran chistosos mientras puedan ser observados como elementos mecánicos, y rebajen al hombre a la condición de máquina. A su vez, Pacanins (2002) resalta la capacidad comunicadora que tiene el rostro y el resto del cuerpo humano. Según la autora, el personaje debe explorar la potencialidad humorística de estos elementos para poder expresar lo que siente y piensa; debe saber golpear y ser golpeado, sin



lastimar ni ser lastimado. La intención del cuerpo es indispensable y conocerla, representa la mejor arma que puede tener el comediante.

Por otra parte, Reisz (1966), refiriéndose al montaje, agrega que si se quiere hacer reír en la pantalla "...Una vieja máxima del cine cómico nos dará la solución: di lo que vas a hacer, hazlo, y di que lo has hecho..." (p.94).

### ***El montaje***

Independientemente del ámbito y época en que se hayan desenvuelto, la mayoría de los realizadores otorgan principal importancia a la imagen dentro del hecho cómico, para ellos lo principal es hacer reír al espectador y no se refieren a imágenes aisladas, debido a que el cine cómico apela al lenguaje cinematográfico, a todas sus posibilidades y a una de sus armas más valiosas: el montaje.

En una película cómica, el montaje es siempre más complejo que en una película dramática. Su objetivo principal es hacer reír a la audiencia, pero muchas veces una situación puede parecer graciosa durante la filmación y no serlo luego en el montaje. Afortunadamente ocurre lo mismo a la inversa, la edición puede resolver y mejorar un *gag* mal planteado en el rodaje (Jurgenson y Brunet, 1992). Por ello, Reisz (1966), afirma que el papel del director y el montador en una película predominantemente visual, es de gran responsabilidad. A través del montaje, los creadores pueden valerse de diversas herramientas para generar comedia.

Son muchas las sugerencias que realizan los expertos al momento de producir y editar películas cómicas. Jerry Lewis (1973), por ejemplo, realiza dos acotaciones importantes. La primera de ellas es que el hecho cómico debe ocupar la posición principal y la cámara debe estar subordinada a él. La otra, sugiere que cuando se filme una comedia, el broche de oro debe constituirlo el fundido.

Trabajar con acciones fuera de campo resulta una estrategia muy efectiva: sin mostrar una acción completa, el director puede apelar a la expresión de los actores y a



la imaginación del espectador para completar una acción humorística. De igual forma puede desarrollar hechos breves detrás de la acción principal, que a pesar de no aportar nada a la historia, constituyen un regalo para el espectador y una manifestación de la libertad que tiene el realizador, de divertir a través de cualquier método.(Jurgenson y Brunet, 1992)

Reisz (1966), señala otro recurso que evidencia la capacidad del montador para desarrollar *gags*, utilizando un ejemplo del filme “*The Set-Up*” (1949): Durante el primer round de una pelea de Boxeo, un hombre obeso come un perro caliente desenfrenadamente, en el segundo round un pastel, en el tercero una bolsa de maníes y en el último bebe una limonada. La sensación de continuidad que permite la elipsis, da al espectador la impresión de que el hombre ha comido durante toda la pelea, y finaliza el bocadillo, tomando una limonada.

Como puede evidenciarse en el ejemplo, la comedia depende de la duración y sucesión de planos, pues el efecto buscado debe ser inmediato. El espectador no tolera permanecer sin reír toda una secuencia, por lo cual una serie de acciones debe ser suprimida sino produce por sí misma un resultado, aún y cuando alimente otras acciones cómicas. Esto debe hacerse confiando en la intuición del realizador y en la capacidad de los actores, quienes estiman la duración del *gag*. (Jurgenson y Brunet, 1992)

Reisz (1966) aduce que en el cine, además de llevar la acción con un ritmo adecuado, es importante dejar un tiempo muerto entre *gags* de manera de permitir reír al público sin peligro de que se pierda el siguiente. No obstante, es preferible perder un buen chiste antes que dejar espacios muy largos que acaben con romper la rutina de carcajadas. Por su parte, Jurgenson y Brunet (1992) alegan que en la televisión, muchos programas utilizan la risa enlatada para llenar ese vacío entre los chistes.



## ***La risa enlatada***

El uso de la risa enlatada se originó accidentalmente en 1932 cuando Eddie Cantor, un animador de radio, utilizó en su rutina el sombrero de su mujer, a la que había descubierto entre el público. La audiencia, que hasta el momento se había mantenido en silencio, aplaudió la acción de Cantor y rió histéricamente durante la transmisión. El programa fue un éxito: la risa de la gente en el estudio contagió a los aislados oyentes. (Álvarez, 1999)

Álvarez (1999) agrega que esta risa del público se mecanizó y empaquetó para la televisión, siendo pocas las series que condenaron su uso. Para algunos es un fraude decirle a la gente cómo debe reír, pero lo cierto es que ya desde “*I Love Lucy*” los asistentes orientaban a la audiencia para que aplaudiera, gritara y riera.

Con la risa enlatada, se controla el ritmo y la velocidad de los *gags*, sin correr el riesgo de excederse en la duración de tiempos muertos que podrían aniquilar la risa de un chiste efectivo.

De sentirse solo, el espectador no disfrutaría plenamente el hecho cómico, necesita un eco, pues su risa, por más espontánea que parezca, es siempre la de un grupo. (Bergson, 1986)

### ***3.1. La repetición***

Para llegar a la risa se recurre a diversas tácticas y la repetición es una de las figuras clásicas. Puede originarse ya sea en la grabación o a través del montaje.

Según Bergson (1986), la repetición consiste en una combinación de situaciones similares reproducidas en muchas ocasiones, para romper el curso natural de las cosas. Mientras más compleja sea la repetición y más naturalmente sea producida, su carácter cómico es mayor.



Un ejemplo de esta herramienta aplicada a la *sitcom*, es el llamado *rolling gag*, que consiste en un mismo chiste desarrollado varias veces por personajes distintos, en situaciones distintas. (R. Clemente. Taller de guión de *sitcom*, 10 de enero de 2005).

En el capítulo “*The silent show*” de la serie “*Mad about you*”, Paul y Jaime, como no pueden hablarse, intentan llevar su cotidianidad en silencio. Preparan su comida, cuando súbitamente un grupo de percusión, vecinos de arriba, comienza a tocar. Los protagonistas, repetidas veces, hacen todo al ritmo de los tambores.

### **3.2. El absurdo**

Mientras la repetición intenta acoplar circunstancias similares de manera natural, el absurdo crea ideas completamente separadas, aunque en el fondo se busque una coherencia interna en la broma, para que el público acepte la realidad fantástica que se le está presentando. (Avilán y Días, 2001)

Esta herramienta se visualiza en el *sketch* “En la playa”, del primer episodio de “*Mr. Bean*”: el protagonista debe ponerse el traje de baño ante un señor que se encuentra a su lado, para evitar que este lo vea desnudo. Decide colocárselo sobre el pantalón, y luego remover este sin quitarse el traje de baño. La conducta del personaje se aleja de cualquier comportamiento normal, pues en la vida real una persona buscaría un sitio para cambiarse, pero el espectador se encuentra agradecido por la extravagante conducta de *Bean*.

En la *sitcom*, esta herramienta puede aplicarse e incluso dominar todo el argumento de una serie. Jerry Seinfeld (1994, citado en Álvarez, 1999) define su programa como: “Pensar de forma muy racional en un plano completamente absurdo” (p. 135)



### ***3.3. La exageración***

La exageración se considera en parte como un absurdo, pero se diferencia en que desproporciona la dimensión de algo específico. Es un elemento necesario en cualquier formato de comedia, y consiste en llevar algo ordinario a un plano mucho mayor, generando sorpresa y gracia en el espectador. (Avilán y Días, 2001)

Su objetivo principal consiste en alejarse lo más posible de la idea, situación o persona real, de manera de que el espectador deba imaginar mucho más para poder superar su expectativa.

En los dibujos animados, la exageración se utiliza constantemente para permitir a los personajes sobrevivir a grandes caídas, tremendas explosiones, disparos, etc.

### ***3.4. La bola de nieve***

En las películas de Chaplin, como en muchas otras piezas cómicas, puede observarse el uso recurrente de la bola de nieve, donde un accidente o acontecimiento genera otro, que a su vez genera uno nuevo: efecto dominó.

Bergson (1986) afirma que tiene dos alternativas posibles: una rectilínea, donde los personajes quedan dispuestos en una situación aparatosa, y otra circular, que hace que el personaje, luego de todas las acciones, quede exactamente en el mismo punto donde se encontraba.

Como ejemplo, en el sexto capítulo de la segunda temporada de “Los Simpson”, “Bart el temerario”, Homero se lanza desde una bajada con la patineta de Bart, sufriendo severos golpes, uno tras otro. Lo transportan en una ambulancia, que se colisiona contra un árbol, haciendo que la camilla donde se encontraba Homero se deslice nuevamente por el precipicio, repitiendo toda la serie de acontecimientos.



Según Mármol (1997), en la serie venezolana “Casos y cosas de casa”, la suegra actúa como generador de bolas de nieve o malentendidos y hace que la pareja acabe siendo la víctima.

### ***3.5. La agresión***

No siempre el personaje principal es quien sufre agresiones, aisladas o secuenciales. En ocasiones, los realizadores atentan contra la dignidad de entes superiores. Según Smith (1999 citado por Pacanins, 2002), la audiencia libera su estrés burlándose de la autoridad, instituciones opresivas y antagonismos personales. Llega a sentirse identificada con la aversión que el personaje siente hacia aquello.

Esta práctica ha sido muy utilizada dentro del género cómico desde sus inicios, maestros como Charles Chaplin, Buster Keaton y Mack Sennett, entre otros, utilizaron a sus personajes para trastocar el respeto hacia la autoridad de la época. En “El Presidiario” (1917) de Charles Chaplin, Charlot se escapa de la policía y se burla constantemente de ella, incluso en un momento, el perseguido se detiene a observar al guardia que intenta subir por un precipicio, y se ríe de él porque no consigue alcanzarlo.

### ***3.6. La verdad***

Produce el mismo efecto que la comedia basada en la agresión, la audiencia se siente identificada. La verdad se basa en que todas las personas viven en una misma realidad y cuando esta o partes de esta se presentan en pantalla, generan risa a los espectadores. Avilán y Días (2001) coinciden con Smith (1999 citado en Pacanins, 2002), en que la identificación multiplica la comicidad y la lleva más allá del mero entretenimiento.

Para Bleiman (1956), Chaplin inventó y vulgarizó en forma excéntrica la figura y la manera de un pobre hombre de aquella época, pero lo mecanizó a través de movimientos automatizados para alejarlo de la realidad que lo inspiró.



Con series como “Tres por tres”, “Paso a paso” y “El príncipe de Bel Air”, que tratan temas domésticos comunes, el espectador puede ver reflejado su propio entorno familiar.

### ***3.7. La superioridad del espectador***

Cuando se ataca la dignidad de alguien en una historia, el espectador se alivia porque no es el afectado, y se ubica por encima del personaje. (Avilán y Días, 2001) Es ahí donde entra en juego esta herramienta, pues la comedia muchas veces parte de burlarse de los demás. (Bergson, 1986)

Fernández y Poletti (2000 citado en Avilán y Días, 2001) señalan que “el que ríe siempre mira hacia abajo (desde cualquier punto de vista) a cualquier objeto del que se ríe”. (p.38)

Por su parte, John Vorhaus (1994 citado por Avilán y Días, 2001), agrega que cuando se presenta una situación de infortunio en pantalla, el espectador se divierte no solo por reconocerla, sino también porque se alegra de no ser él quien la padece.

“El muchachito de las gafas”, Harold Lloyd, compite contra un hombre gordo por el amor de una mujer, en el cortometraje “*Don't Shove*” (1919). Lloyd va hasta la casa de la dama y le lleva un regalo envuelto en un paquete, pero su rival lo abre primero y cambia el contenido. Lloyd, sin saberlo, le entrega el presente a la joven, quien se enfurece, descarga su ira con él y lo echa del lugar. El público conoce desde un principio lo que sucede y se burla del malentendido.

### ***3.8. La tensión y el alivio***

Avilán y Días (2001) destacan que mientras el espectador se sienta superior al personaje, las expectativas sobre el desenlace aumentan, y mientras mayores sean esas expectativas, mejor tiene que ser el final del chiste para no defraudarlo.



El espectador siente tensión por el desenlace, que puede derivarse de su experiencia con lo que ve y con lo que espera que suceda. Cuando ocurra, se reafirmará lo que predijo y se sentirá aliviado.

En series norteamericanas como “Quien manda a quien” o “La niñera”, el espectador evidencia a lo largo de los capítulos de las primeras temporadas, la tensión sexual existente entre los protagonistas. Finalmente, los personajes contraen matrimonio, satisfaciendo las predicciones del espectador.

### **3.9. La sorpresa**

La sorpresa es un posible desenlace de la tensión. Según Avilán y Días (2001), el asombro funciona como el mejor de los alivios: además de resolver la situación, lo hace con algo que el espectador no esperaba.

Andrew Horton. (2000 citado por Pacanins, 2002), señala que “Para que algo dé risa, es necesario que haya un balance entre el suspenso y la sorpresa”. (p.13) De esta manera, el público encontrará algo interesante en cada situación.

Ejemplos de esta herramienta pueden encontrarse en los trabajos de Buster Keaton. En “*The High Sign*” se muestra a un hombre que lanza una piel de plátano, los espectadores, anticipándose, esperan ansiosos a que el personaje resbale. Sin embargo, este no lo hace, y pasa delante de la cámara casi burlándose del público. Para no arriesgar el hecho cómico, y no pasarse de listo con el espectador, Keaton sorprende posteriormente con una escena donde el personaje resbala con una segunda piel de plátano. (López, 2002)

### **3.10. La incongruencia**

En muchas ocasiones, la sorpresa o desenlace de una secuencia puede resultar de un hecho incongruente. Smith, (1999 citado por Avilán y Días, 2001) señala que se



puede generar tensión hasta que el público se ría de su propia inteligencia, al descifrar la incongruencia planteada en el chiste.

Taflinger (1996 citado por Pacanins, 2002) indica que la incongruencia es una de las principales bases del humor, y que en la *sitcom* se puede plantear de manera interna, irrespetando las normas creadas por el mismo programa, y de manera externa, irrespetando las normas establecidas en la sociedad real que enmarca la serie.

En el tercer episodio de “*Mr. Bean*”, “La maldición de Mr Bean”, se ejemplifica esta herramienta. En el *sketch* “*Carpark*”, *Mr. Bean* intenta salir de un estacionamiento sin pagar, para ello decide utilizar la entrada como salida. Sin embargo, el brazo mecánico se lo impide, por lo cual decide valerse de diversas artimañas para poder salir (como sacar un nuevo ticket y montarse velozmente en el auto cuando el brazo mecánico sube).

### ***3.11. La comparación y el contraste***

Según Avilán y Días (2001), el contraste funciona de manera similar a la incongruencia, con la diferencia de que consta de dos elementos completamente distintos que se unen de manera conflictiva, generando humor. Bergson (1986) incluye que si se presenta un elemento gracioso, acompañado de uno carente de comicidad, este último puede llegar a ser risible por su semejanza con el primero. La comparación y el contraste consiste en presentar dos elementos disímiles, ya sea para acentuar sus diferencias o para mostrarlos lo más parecido posible.

Charles Chaplin, en un episodio de “El chico” (1920), muestra a Charlot en la calle junto a un perro. Ambos sueñan con el paraíso, y las imágenes de dos seres tan diversos son tratadas con la misma sutileza, al punto de que la visión del perro queda súper puesta a la visión conformista del vagabundo. (Kosinzev, 1956)



### **3.12. La imitación**

La Imitación como herramienta cómica tiene mucha relación con la repetición, la comparación y el contraste. Al parecer todo se deriva de una cuestión matemática, si un hecho cómico produce risa, dos hechos cómicos presentados en simultáneo, producen más.

Según Bergson (1986), si una gran cantidad de personajes, realizan las mismas acciones, gesticulan de la misma manera y toman las mismas actitudes, la risa es mayor.

En la escena final de “El moderno Sherlock Holmes” (1924), de Buster Keaton, el protagonista, dentro de una sala de cine, no sabe como declarar su amor a la mujer que estuvo rechazándole a lo largo de todo el filme, y decide imitar los gestos y ademanes del personaje proyectado en la película que están viendo, que se encuentra en una situación similar. (López, 2002)

### **3.13. La inversión**

La inversión consiste en el intercambio de roles o circunstancias de dos o más personajes diferentes. Bergson (1986) ejemplifica esta herramienta a través de historias comunes, como la del perseguidor que termina siendo víctima de su propia persecución y la del embaucador que acaba siendo embaucado.

En el decimoséptimo capítulo de la primera temporada de “*Friends*”, “*The one with two parts*” (segunda parte), Phoebe se hace pasar por su hermana gemela para evitarle una decepción amorosa a Joey, dando pie a un acercamiento entre los personajes.



### 3.13. Los guiños

En las series, los guiños son muy útiles y efectivos. Consisten en presentar chistes privados que sólo pueden comprender aquellos que han seguido la línea del programa. Es una manera de premiar la fidelidad del espectador y motivarlo a que continúe siguiéndolo.

En “*Mr. Bean*”, con frecuencia se alude al cariño que siente el personaje principal hacia su pequeño oso de peluche, razón por la que cada vez que aparece y es colmado de atenciones por parte de *Bean*, ocurren situaciones graciosas.

### 3.14. Historias comunes

Distintos tipos de historia facilitan la obtención de *gags*. Avilán y Días (2001) advierten que esto se debe a que la cantidad de series existentes, dificultan el logro de historias cien por cien originales. Más aún, Smith y Helitzer (citados por Avilán y Días, 2001), proporcionan una lista de temas e historias frecuentes para las *sitcoms*.

Smith (1999 citado por Avilán y Días, 2001) señala: la gran mentira, el gran secreto, el malentendido, disyuntivas, el plan seguro, la conmoción, la bomba de tiempo, atrapados en un espacio cerrado, el sexo, y el hallazgo de un cadáver. Por su parte Helitzer (s.f. citado por Avilán y Días, 2001) menciona la agresión en el hogar o lugar de trabajo, los malentendidos y presunciones falsas, los intrusos, la decepción, los conflictos éticos o morales, la simpatía por el desafortunado, los accidentes, la avaricia y las fallas.

Todos los autores están de acuerdo en que estas herramientas cómicas no son excluyentes, debido a que muchas guardan cierta relación y pueden combinarse si se pretende exaltar la comicidad. Lo importante es hacer reír independientemente del formato y los recursos que se utilicen para lograrlo.



## CAPITULO II

### MARCO METODOLÓGICO

#### 1. Descripción del problema

La elaboración de propuestas audiovisuales sigue un proceso evolutivo y sistemático que permite codificar mensajes asimilables por una audiencia: En la Pre-producción, se diseñan todas las estrategias que hacen posible la grabación o filmación, como la escritura del guión, composición de la banda sonora y realización del plan de rodaje. La Producción, es la etapa en la que se registran cada una de las escenas siguiendo las directrices de la primera etapa. Por último, a lo largo de la Post-producción, se editan todas las secuencias según la estructura coherente de la historia y se le adicionan elementos visuales o sonoros que la enriquezcan.

Las producciones audiovisuales pueden ser de distintos tipos, tanto en ideas como en cánones estéticos, fórmulas con cualidades y personajes reconocibles, que permiten al espectador identificarse con el relato y disfrutarlo en un grado aún más intenso. Entre los géneros se encuentra la comedia, que toma como factor primordial el entretenimiento y pretende hacer reír al espectador, a través de las diversas situaciones que viven los personajes y su manera de enfrentarlas.

La comedia muda es uno de los múltiples subgéneros de la comedia, caracterizada por la supresión de diálogos y el uso primordial de la imagen, que puede estar acompañada por música y sonido, dando pie a una mayor explotación de los recursos visuales.

El origen de este género se remonta a los principios del cine. Sin embargo, para aquel momento, la selección de la comedia muda no se debe a un asunto de estética, trama o estilo, sino más bien a un impedimento tecnológico, ya que no es



posible realizar producciones con sonido. La música permite solventar las fallas técnicas y llenar el vacío que deja la producción exclusivamente visual. Ahora bien, el caso de la televisión es diferente porque este medio nace cuando ya se pueden realizar producciones audiovisuales. Es por ello que la mayoría de las obras mudas se producen antes del advenimiento del sonido.

El espectador está acostumbrado, desde los inicios del cine y posteriormente con la televisión, a presenciar producciones que utilizan la música como un elemento muy importante e incluso protagónico.

En la comedia televisiva, la *sitcom* es uno de los tipos de programa más utilizados, hace uso de situaciones graciosas que les suceden a personajes fijos, casi siempre dentro de las mismas localizaciones o decorados.

Considerando la selección de un programa de comedia muda hecha en formato de *sitcom*, con fines estéticos y no técnicos, la problemática se origina cuando se desconocen los patrones de iconicidad que deben seguirse para que puedan elaborarse mensajes, de una manera eficaz y eficiente, con los que una cantidad de espectadores puedan identificarse y se garantice el éxito del proyecto.

El trabajo de producción pretende satisfacer las necesidades artísticas de los realizadores a través de la explotación de los recursos visuales, sin descartar la música y el audio, además de introducir la *sitcom* muda como propuesta en la televisión venezolana.

## 2. Delimitación

La propuesta audiovisual comprende una *sitcom* muda, para ser desarrollada en un ambiente urbano y basada en los cánones estéticos de la comedia visual, dirigida a un público joven-adulto, de 18 a 30 años, que presta su entera atención a la pantalla.



La labor consiste en la presentación del guión de los cinco primeros capítulos, cada uno conformado por dos bloques de acción, un *teaser*, un *tag* y dos cortes, con una duración neta de 20 a 22 minutos, propia de los programas de media hora.

“Perencejo y Nosequencita” se basa en las situaciones y ocurrencias cotidianas llevadas a lo absurdo, ya que por medio de la exageración en los gestos, movimientos y entornos que desarrollen los personajes, se busca una mayor compenetración del potencial espectador con la trama.

La música instrumental (incidental y diegética), el ambiente y los efectos, representan los planos sonoros a utilizar dentro del proyecto, ya que se prescinde de diálogos, aunque los personajes pueden emitir ruidos (bostezos, gritos, chillidos...). La propuesta incluye la combinación de diferentes estilos musicales para procurar la mayor afinidad posible entre música e imagen.

Con la creación del guión del programa se busca desarrollar escenas en localizaciones interiores y exteriores, con el objeto de recrear diversos aspectos de los conflictos inherentes al contenido del programa.

### **3. Justificación, recursos y factibilidad**

Con este proyecto se intenta dar pie a futuras producciones con características similares, donde se emplee el humor predominantemente visual, en la *sitcom*.

Se propone realizar los episodios en exteriores e interiores, desarrollando principalmente dos personajes: Perencejo y Nosequencita, en situaciones icónicas de la vida diaria que generen comicidad, con el fin de crear identificación con la audiencia.

Con el uso del género de comedia muda se busca explotar la utilización de melodías instrumentales compuestas por los realizadores, exclusivamente para la producción. Con esto se intenta establecer una mayor relación de la imagen y el



sonido, utilizando la música como lenguaje. Esto es de gran importancia, ya que ambos autores cuentan con estudios musicales que aspiran aplicar en favor de la producción.

Para el óptimo cumplimiento de los objetivos, deben tomarse en cuenta ciertas consideraciones económicas y de producción. Los recursos económicos son financiados por los autores del proyecto. En cuanto a los de de producción, los constituyen: la elaboración del guión de los cinco primeros capítulos, composición de la banda sonora y desglose del capítulo piloto; la adquisición o compra de materiales y equipos de oficina.

La investigación parte de estudios similares anteriormente realizados, revisión de material audiovisual de este género, usado tanto en cine como en televisión, y bibliografía relacionada.

### **3. Formulación del problema**

¿Cómo elaborar una propuesta de *sitcom* muda para televisión?

### **4. Objetivos**

#### ***4.1. Objetivo general***

Elaborar una propuesta de *sitcom* muda para televisión.

#### ***4.2. Objetivos específicos***

- a) Indagar sobre los patrones y cánones estéticos para escribir y producir comedia.
- b) Investigar si se ha realizado comedia muda en Venezuela.



- c) Diseñar una historia dirigida a un público joven-adulto (18 a 30 años), que cumpla con las características propias de la comedia muda y del formato *sitcom*.
- d) Escribir el guión de los cinco primeros capítulos.
- e) Componer la banda sonora.
- f) Realizar el desglose y plan de rodaje del primer capítulo.

### **5. Tipo de investigación y diseño de la misma**

El presente trabajo corresponde a una investigación de tipo exploratoria, ya que se orienta a proporcionar elementos adicionales, que clarifiquen o amplíen los aspectos conocidos sobre producción de comedia silente y *sitcom*. El proyecto pretende generar aproximaciones que permitan reconocer las distintas tendencias estéticas y de producción en una *sitcom* muda.

Este trabajo corresponde a la modalidad 3: Proyectos de Producción, que consiste en la formulación de un proyecto audiovisual que solvente algún problema comunicacional o dé un aporte al medio, en este caso al televisivo.

La investigación está clasificada en la submodalidad 2: Proyectos Audiovisuales, lo conforma el proceso de elaboración de guiones y su correspondiente plan de producción.

El diseño de la investigación será de tipo no experimental ya que no se controlarán ni manipularán variables. Se analizarán distintas producciones y archivos, tanto bibliográficos como audiovisuales, inherentes al objeto de estudio.



## CAPÍTULO III

### PROPUESTA Y PLAN DE PRODUCCIÓN

#### 1. Descripción del programa

“Perencejo y Nosequencita” es una comedia muda en formato de *sitcom* que consta de 30 minutos de duración, divididos aproximadamente en 22 minutos netos de programa y 8 minutos para comerciales, presentación, créditos y coletillas. Contiene tres negros y dos cortes, representados en dos bloques narrativos de acción, un *teaser* y un *tag*.

Se propone una transmisión inédita semanal, los lunes a las ocho de la noche. De esta forma se puede acompañar a otro programa similar o dramático de la misma duración, y se espera un mayor porcentaje de la potencial audiencia a la que estará dirigida el espacio, un público joven-adulto (18-30 años).

#### 2. Manifiesto estético

Perencejo y Nosequencita es una *sitcom* muda y por ello, el tratamiento estético que se le otorgue a la imagen puede resultar crucial para la comprensión de la historia. Cualquier recurso es válido si genera comicidad. Es un *Actcom* con elementos de *Domcom*, ya que se manejan historias humorísticas sencillas, con figuras absurdas y exageradas, pero cuyas relaciones evolucionan con el paso del tiempo. Los personajes pueden desarrollar más de una trama dentro de la historia.

Se propone utilizar distintos tipos de planos: los cerrados para mostrar al espectador elementos que podría pasar por alto con planos amplios, los planos abiertos para ubicar al televidente topográficamente, y por último, el *two shot* que



permite mostrar el comportamiento de dos personajes simultáneamente. Los ángulos de cámara pueden usarse si el efecto cómico lo exige.

El programa estipula el uso de la profundidad de campo para presentar acciones secundarias que se realicen por detrás de la principal. Estas acciones pueden o no, aportar algo a la historia, pero en definitiva introducen un elemento de comicidad a las escenas.

Los movimientos de cámara pueden ser utilizados a lo largo de todo el programa para enriquecer aún más su aspecto visual y no dejar el dinamismo únicamente en manos de los personajes. No se descarta el uso de *tilt* o paneo para los *Establishing shots* y escenas de persecución. El *traveling* y *dolly*, se sugieren para captar las acciones rápidas y detallar a los personajes. Aún así, la cámara fija constituye un recurso útil y necesario.

A fin de obtener algún adicional cómico en las escenas, se permiten los saltos de eje y de *raccord*. Un hombre puede salir por la izquierda de la locación y entrar tranquilamente por la derecha, o estar completamente sucio en una escena y aparecer impecable en la siguiente.

En algunos casos, se le da un trato caricaturizado al aspecto de los personajes (vestuario, maquillaje y *atrezzo*). Es posible que un personaje permanezca toda la temporada con la misma ropa o que varíe únicamente su color, estar “bañado” en sudor literalmente, o llevar consigo un bolsillo infinito en el que hay espacio para cualquier cosa.

Aunque se trata de un programa sin diálogos, se contempla el uso del audio. De hecho, este elemento constituye un factor muy importante dentro de la producción. El sonido directo, referencial y de ambiente otorgan más vivacidad a las escenas, mientras que los efectos de sonido brindan más alternativas de comicidad. La risa enlatada también juega un papel muy importante para estimular hilaridad en la potencial audiencia.



Los actores no pueden hablar, pero sí soltar gritos de dolor, chillidos, suspiros, bostezos... cuando la situación realmente lo amerite. Muchas veces se sugieren conversaciones entre personajes, pero son inaudibles para el espectador.

La música debe ser exclusivamente instrumental, ya sea para acompañar las escenas o para ser escuchada por los propios personajes (Música incidental o Diegética). Cada figura principal tiene su propia pieza musical –“Tema de Perencejo” y “Tema de Nosequencita”- que sirve como *leit motiv* en sus apariciones en pantalla. La “Fuga de Perencejo” se propone para momentos de tensión. El tema de los créditos iniciales, es un mosaico con fragmentos de todas las melodías. (Ver anexos 1, 2 y 3)

Se cuenta con dos localizaciones fijas (apartamento de Perencejo y apartamento de Nosequencita), otras variables (peluquería, centro comercial, parque, calle, casa de Margarita, prisión, gimnasio, abasto...) y un sinfín para la mayoría de las ensoñaciones. Las escenas de *flashback* se introducen con disolvencias y se presentan en blanco y negro, a fin de distinguir las del tiempo presente. Si hay varias escenas seguidas en las que se piense o recuerde, puede usarse el *flash* como transición.

Cuando un personaje evoca imágenes breves, de algún objeto o persona, no es necesario cambiar de locación, sino mostrar globos de pensamiento que revelen al espectador sus sentimientos e ideas.

Cuando los protagonistas se encuentren en localizaciones distintas y se desee mostrarlos simultáneamente, puede usarse la pantalla dividida. Igualmente, se toman en cuenta los efectos especiales y la cámara rápida o lenta, para dar sentido a la historia o introducir un chiste adicional.

Por último, se prescinde de los ínter títulos. Cualquier información debe ser presentada al espectador, únicamente con lo que se cuente en escena.



### 3. Idea de la serie

Perencejo y Nosequencita son una pareja chiflada que lucha por entenderse sin decir una sola palabra.

### 3. Sinopsis de la temporada

Perencejo y Nosequencita son un músico y una manicurista de clase media baja que viven en la chiflada ciudad de “Betoasaber”. La soledad de ambos hace que recurran a un servicio de citas a ciegas, que permite que se conozcan luego de un sinnúmero de disparatadas situaciones, entre ellas un gran malentendido que ocasiona que la única amiga de Nosequencita, la superficial e hipócrita Margarita, odie a Perencejo porque piensa que este la acosa. Sin embargo, y a pesar de que la constante en la relación entre Perencejo y Nosequencita es que la segunda pague los platos rotos de la torpeza y distracción del primero, surge entre los dos una química y una atracción creciente, que ocasiona que ambos se conviertan en personas casi inseparables. Todo esto, aunado a los tropezones de El Ladrón, quien capítulo a capítulo trata de sustraer los bienes y la paciencia al resto de los personajes, son los ingredientes para lograr sonrisas, risas y carcajadas. El final de la temporada, lo marca un particular beso entre Perencejo y Nosequencita, que deja abierto el suspenso sobre las nuevas locuras que les esperan, ahora como novios ¡Y sin pronunciar una sola palabra!

### 4. Estructura narrativa de los primeros capítulos

#### *Primer Capítulo (Piloto): “Cita a ciegas”*

**Trama A:** A Perencejo y Nosequencita les llega el día de su primera cita, a ciegas. No obstante, por un malentendido ocasionado por una foto, Perencejo cree que su cita es con Margarita.



**Trama B:** Nosequencita va a la peluquería, su lugar de trabajo, y acuerda con una compañera para que la arregle, pero no todo sale como ella lo tiene previsto y llega a la cita bastante desarreglada.

**Trama C:** Perencejo se da cuenta de que tiene los zapatos rotos y decide comprar unos nuevos en el centro comercial. Los que le gustan le quedan apretados, pero aún así los escoge.

### ***Segundo Capítulo: “Derecho a una llamada”***

**Trama A:** Un día después de la cita, Perencejo intenta llamar a Nosequencita, su teléfono no sirve, intenta conseguir uno público y todos están malos, por lo que decide trucar uno. Un policía lo atrapa y lo apresa, pero él sigue intentando llamarla desde la cárcel.

**Trama B:** Nosequencita espera la llamada de Perencejo. Margarita llega a visitarla e impide inconscientemente que Nosequencita reciba la llamada.

**Trama C:** El compañero de celda de Perencejo es El Ladrón, quien intenta salir de la cárcel a costa de él.

### ***Tercer Capítulo: “Pobres vaquitas”***

**Trama A:** Perencejo, sin saber que Nosequencita es vegetariana, la invita a un restaurante de carnes. Ella duda en salir hasta que se decide, pero intenta por todos los medios esquivar el momento de comer. Finalmente tiene que dar bocados en contra de su voluntad.

**Trama B:** Margarita va a casa de Nosequencita a buscar su bolso, pues lo había olvidado ahí. Cuando llega no hay nadie en casa y decide buscar a El Ladrón para que la ayude, pero le resulta muy difícil conseguirlo. Cuando logran entrar al



apartamento, Nosequencita llega del restaurante, y ambos intentan salir sin que ella los note.

**Trama C:** Perencejo no logra quitarse un pedacito de carne que tiene entre los dientes, trata de disimular frente a Nosequencita y arregla el problema de la manera más absurda.

#### ***Cuarto capítulo: “Visitas de rigor”***

**Trama A:** Perencejo invita a Nosequencita a su casa. Ella intenta soportar el desorden, pero como no puede, decide que vayan a su apartamento. Perencejo intenta mantener el orden de Nosequencita, pero termina dañándolo todo.

**Trama B:** Nosequencita decide hacerle una torta a Perencejo, sale un momento a buscar unos ingredientes, muy difíciles de conseguir.

**Trama C:** Margarita huye de El Ladrón y llega a casa de Nosequencita, escucha unos ruidos extraños y decide buscar ayuda. Alarma a los vecinos y a la policía con la noticia. Posteriormente, todos se molestan porque no trata de una emergencia.

#### ***Quinto capítulo: “En forma”***

**Trama A:** Perencejo piensa que a Nosequencita le gusta un físico culturista, por lo que va a un gimnasio y se pone a las órdenes del instructor. Hace todos los ejercicios incorrectamente y pone el gimnasio patas arriba, generando la ira del resto de los presentes.

**Trama B:** Nosequencita recuerda el malentendido que hubo con la foto en la primera cita y concluye que debe mejorar su figura. Margarita ve a Nosequencita entrenando en su casa y decide ayudarla. Ella acepta, aunque le guarda rencor porque cree que Perencejo aún está interesado en ella.



**Trama C:** El Ladrón intenta robar el gimnasio, pero Perencejo lo impide sin querer y todos lo declaran héroe y miembro honorario.

## 5. Descripción de personajes

### *Perencejo*

**Características físicas:** Es un joven trigueño de 25 años, de contextura y estatura mediana. Sus ojos están siempre exageradamente abiertos. Utiliza el cabello engominado y peinado hacia atrás. Tiene la extraña facultad de mover las orejas. Usa lentes convencionales a excepción de cuando va a manejar, momento en que se coloca unas gafas oscuras. Viste pantalones casuales sujetos con tirantes, mucho más arriba de la cintura, camisas unicolores y zapatos de patente que le hacen caminar raro porque le quedan apretados. Siempre lleva el mismo tipo de ropa, varía solo el color.

**Características psicológicas:** Es sumamente descuidado, tosco, desordenado e inocente, no se da cuenta de lo que sucede a su alrededor ni de lo que producen sus acciones, pues casi siempre sale ileso de todo. Casi nada le sorprende, es muy risueño y siempre está de buen humor. Muchas veces su buena suerte lo libra de caer en problemas, pero si algún percance llegara a ocurrirle, lo toma con la mayor tranquilidad, busca una solución rápida y aunque pueda resultar absurda, para él es efectiva.

**Características sociológicas:** Es un joven de clase media baja, muy sociable aunque solitario, pues toda su familia vive en la elegante ciudad de “Nosedondecito”. Perencejo los envió allí luego de que por su buena suerte, ganara la lotería. Se dedica a la música y siente gran pasión por su trabajo. Vive solo en un apartamento modesto y bastante desarreglado. Posee un automóvil, aunque sus cualidades para manejar pueden ponerse en entredicho.



### *Nosequiencita*

**Características físicas:** Es una muchacha blanca de 23 años, bonita, delgada y de baja estatura, cabello oscuro y generalmente suelto. Tiene la costumbre de mover sus cejas de forma independiente. Posee un estilo bastante anticuado, siempre usa faldas y se viste de colores pasteles y encajes.

**Características psicológicas:** Es sumamente temperamental, astuta, meticulosa, curiosa y estresada. Siempre anda apurada, razón que ocasiona que se desespere con mucha facilidad; sin embargo, es muy romántica y con una pasión obsesiva por los peluches. Es también soñadora, piensa constantemente en el pasado y suele imaginarse el futuro. Se convierte en una fumadora compulsiva en momentos de nerviosismo. También le encanta comer, pero es vegetariana.

**Características sociológicas:** Es de clase media baja y vive en un apartamento pequeño, excesivamente ordenado y decorado con peluches. Solitaria y poco sociable, su madre viuda conoció a un hombre en unas vacaciones con ella, y se fue a vivir con él a “Ciudad Bonita”. Muchas veces se acerca a la gente para gastarle maquiavélicas bromas, beneficiarse de alguna manera, o para luchar contra su mala suerte. Su única amiga es Margarita. Trabaja como pedicurista en una peluquería y sueña con su ascenso a manicurista.

### *Margarita*

**Características físicas:** Tiene 22 años y es extremadamente atractiva, con un cuerpo atlético y escultural. Su cabello es largo y sedoso. Suele usar ropa deportiva o informal, ceñida y descubriendo algunas partes de su cuerpo, razón que hace que luzca mucho más atrayente.

**Características psicológicas:** Es superficial, cínica, pedante y falsa. Le encanta hacer deporte y se preocupa demasiado por su apariencia. Es muy miedosa.



**Características sociológicas:** Es de clase alta, hecho que contribuye también con su complejo de superioridad. Aparte de entrenar, no sabe hacer absolutamente nada. Como se siente el centro de atracción, piensa que los desconocidos son una amenaza.

### ***El Ladrón***

**Características físicas:** Es un hombre alto, de unos 25 años. Usa un particular bigote y siempre tiene la misma ropa: Pantalón y zapatos negros de vestir, franela manga larga de rayas negras y blancas, un antifaz negro y una boina negra.

**Características psicológicas:** Tiene un aire misterioso, pero es torpe y poco metódico para hacer las cosas. No obstante, cree que su forma de actuar es la más adecuada y está orgulloso de sí mismo, por eso cuando las cosas no salen como espera, se pone de mal humor.

**Características sociológicas:** Su única misión es defalcarle algún bien u ocasionarle un daño a todo al que puede.



## 6. Relación entre los personajes

	Perencejo	Nosequencita	Margarita	El Ladrón
Perencejo		Al principio la ignora, pero una vez que la advierte, origina la afinidad inmediatamente. Siempre trata de ser sutil con ella, pero lo que le ocasiona son golpes y dolores de cabeza. La tensión sexual siempre está presente.	En principio siente atracción por su belleza y por creer que ella es su cita. Sin embargo, luego siente gran indiferencia, la respeta aunque ella piense lo contrario.	Siente gran temor por él, nunca logra enfrentarlo, cuando lo hace, es sin darse cuenta. A pesar de todo, siempre sale bien librado de sus intentos de asalto.
Nosequencita	Se enamora de él aún sin conocerlo. Es una víctima constante de sus acciones, nada parece salirle bien junto a él. Se apena fácilmente.		Es su única amiga, suele ser muy tolerante con ella, aún y cuando no oculta la ira que le causan sus acciones.	Sufre también de sus asaltos y malas acciones. Sin embargo, no siente tanto temor como Perencejo y es capaz de encararlo y perseguirlo.
Margarita	Lo odia porque piensa que es un acosador. Intenta alejarlo de Nosequencita, pero casi todas sus acciones se le revierten accidentalmente.	Trata a Nosequencita con hipocresía, la busca sólo por interés. Sin embargo, muy en el fondo la quiere, sólo que la considera inferior a ella.		Sabe que él siente gran atracción por ella. Por eso se da el lujo de utilizarlo cuando lo necesita y ser indiferente cuando no requiere nada de él.
El Ladrón	Como a todos intenta robarlo muchas veces, pero, al final no logra ocasionarle más que un susto.	La hace víctima de sus asaltos, la ve con inferioridad y sólo la busca por interés.	Siente gran atracción por ella. Hace cualquier cosa por llamar su atención.	



## 7. Descripción de locaciones fijas

***Apartamento de Perencejo:*** Es predominantemente de color azul, en un ambiente posee una ventana pequeña, un closet, una cama y una mesita de noche con tres gavetas, sobre ella se encuentra un reloj despertador y una lamparita. En otro ambiente están los muebles y la cocina. Siempre hay desorden y ropa tirada por todos lados.

***Apartamento de Nosequiencita:*** Es un apartamento tipo estudio, donde predomina el color rosado. En la parte de la sala hay una ventana, un sofá y la cocina, en el otro sector está la cama y una mesita de noche con su despertador y lámpara. Hay gran cantidad de afiches de muñequitos y animalitos en la pared, y fotos puestas en portarretratos. Sobre la cama hay cojines, muñecas y peluches. Todo está siempre muy ordenado.

## 8. Primer capítulo: “Cita a ciegas” (Piloto)

### 8.1. Sinopsis:

Perencejo y Nosequiencita se han estado enviando cartas para conocerse en una cita a ciegas. Ella le envía una foto en la que sale con Margarita. Perencejo al recibirla, tapa accidentalmente la cara de Nosequiencita en la foto y a partir de entonces cree que su cita es con Margarita.

El día de la cita, Perencejo sale de su casa a comprar un par de zapatos nuevos. Llega al Centro Comercial y casi se cruza con su próxima cita, cuando pasa frente a la peluquería. Dentro se halla Nosequiencita arreglando pies y esperando por un peinado que su compañera de trabajo promete hacerle.

Perencejo entra a la zapatería en busca de un calzado idéntico al que se le rompió. El vendedor le ofrece unos iguales, pero de talla menor, y unos de su talla,



pero completamente diferentes. Perencejo se decide por los pequeños y comienza a caminar extraño, porque le quedan apretados.

Nosequencita se deshace de las clientas que están delante de ella, para ser atendida primero. La peluquera le coloca los rolletes, pero una estruendosa alarma espanta a todos y deja a Nosequencita sola, con los rolletes en la cabeza.

Perencejo camina por el estacionamiento mientras todos corren, desactiva la alarma proveniente de su carro (por la que todos corrían) y se va rumbo al parque. En el camino pasa al lado de Nosequencita, pisa un charco y la moja accidentalmente, sin darse cuenta.

Perencejo llega al parque y pasa por el banco acordado, pero se va a dar un paseo, porque llega temprano. Nosequencita llega y se sienta a esperarlo. Mientras tanto, Perencejo se cruza con Margarita, y pensando que es su cita a ciegas, decide correr tras ella. Se forma una persecución, Nosequencita al verlos se incorpora también.

Perencejo atrapa a Margarita, ella le da una cachetada y se marcha. Nosequencita se acerca a él con la foto, que se había caído durante la persecución. Por primera vez, Perencejo descubre su rostro en la imagen y se da cuenta de que es ella su cita.

## **8.2. Diagramación:**

### ***Primer Negro: Teaser***

- 1) Perencejo y Nosequencita se despiertan y levantan de sus camas.

### ***Segundo Negro:***

- 1) Perencejo se cepilla y afeita en el baño, se va la luz y se corta.



- 2) Nosequencita mira un portarretrato y recuerda cómo le envió la foto a Perencejo por medio de la compañía “Cita a ciegas, C.A.”
- 3) Perencejo mira la foto, tapa a Nosequencita con el pulgar y enfoca su atención en Margarita. Termina de arreglarse, advierte que tiene un zapato roto y se va del lugar.
- 4) Nosequencita se dispone a embellecerse. Comienza a depilarse las piernas, pero la máquina eléctrica se descompone. Enloquece y decide buscar otra solución, mas no le queda otro remedio que salir de su casa en falda, sin poder quitarse el vello de las piernas.
- 5) Perencejo llega a un centro comercial, se tarda mucho buscando puesto de estacionamiento y cuando lo logra choca un carro. Arregla el problema a su manera y entra.
- 6) Nosequencita entra a trabajar y cuadra con una peluquera para que la peine. Sueña con ser manicurista, pero es interrumpida por los pies de una señora gorda a quien tiene que atender.
- 7) Perencejo ve un calzado de igual modelo que los suyos en la vitrina de una zapatería. Entra, pero los únicos que hay le quedan apretados. Decide comprarlos y se los pone. Comienza a caminar raro.
- 8) Nosequencita, luego de engañar a unas clientas para quedar de primera en la cola, es atendida por la peluquera. Se imagina en una situación romántica con Perencejo, pero su sueño lo interrumpe el estruendo de una alarma. Todos se van corriendo y la dejan a ella sola, tratando de quitarse los rolletes de la cabeza.

***Tercer Negro:***

- 1) Perencejo camina tranquilo por el centro comercial, aún y cuando todos huyen por el sonido de la alarma. Llega a su carro y acciona el control. La alarma y la luz roja en el estacionamiento se apagan y todos quedan atónitos.
- 2) Nosequencita camina hacia el parque, molesta y bastante desarreglada. Perencejo, quien también va hacia allá, la moja luego de levantar agua con su auto.



- 3) Perencejo entra al parque y se dirige al punto de encuentro: el “banquito # 6”. Como llegó a tiempo, sale a pasear un rato.
- 4) Nosequencita llega exhausta luego de mucho caminar. Se sienta en el banquito a esperar y a fumar. Se encuentra con Margarita, quien le deja su bolso.
- 5) Perencejo camina y es interceptado por El Ladrón, quien trata inútilmente de robar su reloj.
- 6) Nosequencita roba comida del bolso de Margarita y se pone su gorra mientras espera por Perencejo.
- 7) Perencejo regresa hacia el Banquito, ve a Margarita y comienza a correr tras ella.
- 8) Nosequencita advierte a Margarita, quien huye de Perencejo, y se une a la Persecución, con todas las cosas que tiene encima, Perencejo deja caer la foto y Nosequencita la recoge.
- 9) Perencejo alcanza a Margarita, quien indignada le golpea. Nosequencita llega con la foto hacia Perencejo y este la nota por primera vez, ya que al fin quita el pulgar de su rostro. Se dirigen al banquito para iniciar la cita.
- 10) **Tag:** Horas después, Margarita llega exhausta al banquito y nota que le robaron su comida.



### 8.3. Guión:

#### **CAPÍTULO 1: “CITA A CIEGAS” (PILOTO)**

##### **IRIS IN:**

##### **ESC001-EXT-EDIFICIO DE PERENCEJO-ESTABLISHING SHOT- MADRUGADA**

ESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE PERENCEJO.

##### **CORTE A:**

##### **ESC002 (TEASER)-INT-APTO. DE PERENCEJO- CUARTO –MADRUGADA**

SUENA UN DESPERTADOR EN UNA HABITACIÓN PEQUEÑA Y PREDOMINANTEMENTE DE COLOR AZUL, CON ROPA TIRADA POR TODOS LADOS. SOBRE EL DESPERTADOR, QUE MARCA LAS CINCO DE LA MAÑANA, HAY UN BÓXER. PERENCEJO, VESTIDO CON UNA PIJAMA DE MUÑEQUITOS Y GORRO DE DORMIR, SE DESPIERTA Y ENCIENDE LA LÁMPARA DE LA MESITA DE NOCHE. SE SIENTA EN LA CAMA, LUEGO DE HACER A UN LADO VARIAS PIEZAS DE ROPA. SUENA NUEVAMENTE EL DESPERTADOR.

**(EFECTO DE PANTALLA DIVIDIDA A ESC 003, EL SUBRAYADO SON ACCIONES QUE HACEN LOS PERSONAJES SIMULTÁNEAMENTE).**

**PERENCEJO LE QUITA EL BÓXER DE ENCIMA AL DESPERTADOR, LUEGO LE DA UN GOLPE PARA APAGARLO. SE QUEDA INMÓVIL Y PARPADEA DE VEZ EN CUANDO. BOSTEZA Y SE ESTIRA VARIAS VECES, AÚN SENTADO EN LA CAMA. SE RASCA LA CABEZA, SE FROTA LOS OJOS, SUENA LOS DEDOS DE LAS MANOS Y MUEVE LOS DE SUS PIES. SE LEVANTA DE LA CAMA Y SALE DE LA HABITACIÓN**



**POR LA IZQUIERDA.** (FIN DE PANTALLA DIVIDIDA). PERENCEJO SE DIRIGE AL BAÑO.

### **CORTE A: PRESENTACIÓN**

**ESC003 (TEASER) – INT - APTO. DE NOSEQUIENCITA – CUARTO - MADRUGADA**

SUENA UN DESPERTADOR EN UNA HABITACIÓN ROSADA, DECORADA CON AFICHES, FOTOS, COJINES, MUÑECAS Y PELUCHES. TODO ESTÁ EN PERFECTO ORDEN. NOSEQUIENCITA, VESTIDA CON UN CAMISÓN ROSADO DE CORAZONES Y UN GORRITO ARRUCHADO, SE DESPIERTA Y ENCIENDE LA LÁMPARA DE SU MESA DE NOCHE. SE SIENTA EN LA CAMA, LUEGO DE PONER VARIOS PELUCHES QUE TENÍA ABRAZADOS SOBRE LA MESITA, PARPADEA UNOS SEGUNDOS. **BOSTEZA Y SE ESTIRA VARIAS VECES, AÚN SENTADA EN SU CAMA. SE RASCA LA CABEZA, SE FROTA LOS OJOS, SE SUENA LOS DEDOS DE LAS MANOS, Y MUEVE LOS DE LOS PIES. SE LEVANTA DE SU CAMA Y SALE DE LA HABITACIÓN POR LA DERECHA.** (FIN DE PANTALLA DIVIDIDA).

**ESC004-INT- APTO. DE PERENCEJO-BAÑO-MADRUGADA**

PERENCEJO SE MIRA CUIDADOSAMENTE EL ROSTRO EN EL ESPEJO QUE ESTÁ ARRIBA DEL LAVAMANOS. MUEVE LAS OREJAS MIENTRAS ASIENTE CON LA CABEZA Y HACE COMO SI SE FUERA A GOLPEAR EL MENTÓN, EN SEÑAL DE APROBACIÓN. OBSERVA SUS DIENTES Y APARTA LOS LABIOS CON LOS DEDOS, PARA VERSE LAS MUELAS Y ENCÍAS. TOMA EL CEPILLO DE DIENTES, LO LLENA DE PASTA DENTAL CON MUCHA DIFICULTAD, PORQUE EL TUBO ESTÁ CASI VACÍO, Y COMIENZA A CEPILLARSE. MIENTRAS LO HACE, OBSERVA SU BARBILLA Y SE LA FROTA. VOLTEA HACIA EL GABINETE, SOSTIENE EL



CEPILLO CON LA BOCA, TOMA UNA RASURADORA Y LA ESPUMA DE AFEITAR. SE LA UNTA EN LAS MANOS Y SE LA APLICA EN LA CARA. COMIENZA A AFEITARSE MIENTRAS SE CEPILLA, BRUSCAMENTE. CUANDO TERMINA DE CEPILLARSE, ESCUPE LA PASTA DENTAL, SE ENJUAGA LA BOCA, CHASQUEA LOS DIENTES UN PAR DE VECES, ARRUGA LA CARA Y TOMA EL FRASCO DE ESPUMA, AL QUE MIRA CON ASCO. CONTINÚA RASURÁNDOSE Y SE VA LA LUZ REPENTINAMENTE. EL CUARTO QUEDA OSCURO UNOS SEGUNDOS Y PERENCEJO ENCIENDE UN YESQUERO, TRATA DE VERSE EN EL ESPEJO Y SEGUIR AFEITÁNDOSE, PERO LE RESULTA DIFÍCIL. COMIENZA A AGITAR EL YESQUERO PORQUE SE ESTÁ QUEMANDO. LA LLAMA SE APAGA, EL CUARTO QUEDA OSCURO NUEVAMENTE Y PERENCEJO GRITA DE DOLOR.

**CORTE A:**

**ESC005-INT- APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-MADRUGADA**

NOSEQUIENCITA VIENE DEL BAÑO. OBSERVA UN CALENDARIO GUINDADO EN LA PARED, QUE TIENE TODOS LOS DÍAS TRANSCURRIDOS TACHADOS, Y EL DÍA PRESENTE TIENE UNA FOTO DE PERENCEJO ENCERRADA CON UN GRAN CORAZÓN. SE ACERCA AL CALENDARIO, LE DA UN BESO A LA IMAGEN Y SUSPIRA. VOLTEA Y TOMA UN PORTARRETRATO QUE CONTIENE OTRA FOTOGRAFÍA, DONDE APARECE ELLA JUNTO A UNA AMIGA MUY ATRACTIVA: MARGARITA. NOSEQUIENCITA, CON LA MIRADA PERDIDA, SE QUEDA PENSATIVA.

**DISUELVE A:**



### **ESC006-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA (FLASHBACK) -CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA CORRE DE UN LADO A OTRO, CON UNA FALDA VERDE Y UNA CAMISA ROSADA. SOBRE SU CAMA HAY MONTONES DE ÁLBUMES. REVISA FOTOS DESESPERADA, EN ALGUNAS APARECE CON LOS OJOS CERRADOS, HACIENDO MORISQUETAS, DE ESPALDAS, DURMIENDO... TAMBIÉN ENCUENTRA UN RETRATO DE MICHAEL JACKSON, CON EL LOGO DEL FBI. TODAS LAS DESAPRUEBA, NEGANDO CON LA CABEZA. VA LANZANDO ÁLBUMES AL PISO, HASTA QUE VOLTEA SÚBITAMENTE Y VE EL PORTARRETRATO DONDE APARECE ELLA CON SU AMIGA. SACA LA FOTO Y DENTRO DEL PORTARRETRATO QUEDA UNA IGUAL. LA VE, DUDA UN MOMENTO, PERO DECIDE ESCOGERLA Y CORRE HACIA LA MESITA DE NOCHE EN BUSCA DE UNA TARJETA, LE ESCRIBE ALGO. LUEGO TOMA UN SOBRE, QUE DICE “CITA A CIEGAS, C.A.”, DENTRO DEL CUAL METE LA FOTOGRAFÍA Y LA TARJETA. LO CIERRA CON SALIVA Y ESCRIBE: “PARA: PERENCEJO. DE: NOSEQUIENCITA”.

**DISUELVE A:**

### **ESC007-INT- APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-MADRUGADA**

NOSEQUIENCITA CONTINÚA PENSATIVA Y MIRA EL PORTARRETRATO.

**CORTE A:**

### **ESC008-INT- APTO. DE PERENCEJO-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO SOSTIENE LA FOTO DE NOSEQUIENCITA Y MARGARITA, TAPANDO LA CARA DE NOSEQUIENCITA CON EL PULGAR. CENTRA SU ATENCIÓN EN EL ROSTRO DE LA SEGUNDA, PONE CARA DE SATISFACCIÓN Y MIENTRAS SONRÍE SE LE NOTA UNA CURITA QUE



ESTÁ EN SU BARBILLA. PERENCEJO, VESTIDO Y ARREGLADO, MIRA SU DESPERTADOR, QUE MARCA LAS 7:05 AM. SACA UN FRASCO DE PERFUME DE LA GAVETA, LO UBICA EN LA CAMA Y SE AGACHA DEBAJO DE ELLA PARA SACAR UN ESPEJO MEDIANO, QUE RECUESTA EN LA PARED. SE MIRA APROBANDO LO QUE VE, SE QUITA LA CURITA, QUE ESTABA ALGO INCLINADA, Y LA COLOCA COMPLETAMENTE HORIZONTAL. TOMA LA COLONIA, SE ECHA MUCHO POR TODAS LAS PARTES DEL CUERPO. PARA FINALIZAR, LEVANTA UN POCO LA CURITA Y SE ECHA DEBAJO. ARRUGA LA CARA POR EL ARDOR Y LUEGO SONRÍE. COMIENZA A CAMINAR HACIA LA SALIDA Y NOTA UN RECHINAR EXTRAÑO, PROVENIENTE DE SU ZAPATO QUE SE HA ROTO. PERENCEJO SE LO RETIRA, LO EXAMINA POR UN MOMENTO DÁNDOLE VUELTAS, OBSERVA QUE ES LA SUELA, CHASQUEA LOS DIENTES Y SALE DEL CUARTO.

#### **CORTE A:**

#### **ESC009-INT- APTO. DE NOSEQUIENCITA-BAÑO-DÍA**

NOSEQUIENCITA ENTRA A SU BAÑO, DECORADO DE ROSADO, VESTIDA CON UNA BATA DE BAÑO ROSADA Y EL GORRITO DE DORMIR EN LA CABEZA. EN UNA MANO LLEVA UNA FALDA FUCSIA Y EN LA OTRA UNA CAMISA ROSADA. AMBAS SUJETAS CON UN GANCHO. SACA LA FALDA, LA MIDE POR ENCIMA DE SU BATA, COMIENZA A COQUETEAR CONSIGO MISMA, VUELVE A COLOCARLA EN EL GANCHO Y LA GUINDA EN UN PERCHERO. ABRE LA LLAVE DE LA DUCHA, SALE RÁPIDAMENTE PARA NO MOJARSE, SE FROTA LA PIERNA Y PONE CARA DE DESAGRADO. SACA DEL GABINETE UNA DEPILADORA ELÉCTRICA, LA ENCIENDE Y SE SIENTA EN LA POCETA. LUEGO DE UNOS SEGUNDOS DE ESTAR AFEITÁNDOSE, LA MÁQUINA SE APAGA. NOSEQUIENCITA LE DA UNOS GOLPES Y FUNCIONA DE NUEVO, PERO SOLO POR UN MOMENTO.



NOSEQUIENCITA, DESESPERADA, VUELVE A GOLPEARLA Y AL VER QUE NO REACCIONA, LA SACUDE CON MÁS FUERZA, INCLUSIVE CONTRA LA PARED, HASTA QUE LA DESECHA. ENFURECIDA, COMIENZA A BUSCAR UNA AFEITADORA MANUAL, CONSIGUE EL MANGO DE UNA, LA DETALLA POR UN SEGUNDO Y LA TIRA, MOLESTA. SE IMAGINA UN PANTALÓN Y SALE CORRIENDO DEL BAÑO.

**CORTE A:**

**ESC010-INT- APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA SE DIRIGE APRESURADAMENTE HACIA EL CLOSET. BUSCA UN PANTALÓN, PERO SOLO CONSIGUE FALDAS. LAS VE ENCOLERIZADA, ZAPATEA Y CONTINÚA BUSCANDO. FINALMENTE CONSIGUE UN PANTALÓN, PERO AL REVISARLO EN LA ENTREPIERNA, ADVIERTE QUE TIENE UN AGUJERO.

**CORTE A:**

**ESC011-EXT- EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-SALIDA-DÍA**

NOSEQUIENCITA SALE DE SU CASA, VESTIDA CON LA CAMISA ROSADA Y LA FALDA FUCSIA. CAMINA APRESURADA Y TRATANDO DE OCULTAR SUS PIERNAS. TIENE UNA CARTERA COLGADA EN SU HOMBRO Y SOSTIENE CON LAS MANOS SU MALETÍN DE TRABAJO.

**CORTE A:**

**ESC012-EXT-CENTRO COMERCIAL-ESTABLISHING SHOT- DÍA**

ESTABLISHING SHOT DEL CENTRO COMERCIAL.

**CORTE A:**



### **ESC013-INT-CENTRO COMERCIAL- ESTACIONAMIENTO/CARRO DE PERENCEJO-DÍA**

EL ESTACIONAMIENTO NO TIENE NINGÚN PUESTO VACÍO. PERENCEJO MANEJA CON ENTUSIASMO, TIENE SUS GAFAS OSCURAS PUESTAS, BAILA Y GOLPEA SU VOLANTE AL RITMO DE LA MÚSICA QUE ESTÁ ESCUCHANDO. PERENCEJO RECORRE EL ESTACIONAMIENTO VARIAS VECES EN BUSCA DE UN LUGAR. OBSERVA A UN CABALLERO QUE TIENE UN PAR DE BOLSAS, SE DIRIGE HACIA UN CARRO Y ABRE LA PUERTA. PERENCEJO SE DETIENE Y APAGA LA MÚSICA, LE HACE SEÑAS PARA QUE LE DEJE ESTACIONAR ALLÍ, PERO EL HOMBRE LE NIEGA CON EL ÍNDICE, SONRIENDO DE MANERA FINGIDA. INTRODUCE LAS BOLSAS DENTRO DE SU AUTO Y SE DEVUELVE AL CENTRO COMERCIAL. PERENCEJO, RESIGNADO, VUELVE A ARRANCAR, ENCIENDE LA MÚSICA Y SIGUE DISFRUTÁNDOLA.

#### **DISUELVE A:**

### **ESC014-INT- CENTRO COMERCIAL- ESTACIONAMIENTO/CARRO DE PERENCEJO-DÍA**

PERENCEJO TIENE EL ROSTRO EMPAPADO EN SUDOR Y YA NO BAILA, PERO SIGUE MARCANDO LA MÚSICA CON UNO DE SUS DEDOS. DENOTA CANSANCIO Y DESESPERACIÓN. OTRO COCHE SALE Y DEJA UN PUESTO DISPONIBLE. LUEGO DE UNOS SEGUNDOS, EL CARRO DE PERENCEJO CRUZA JUSTO AL LADO DEL LUGAR DESOCUPADO. LO PASA DE LARGO POR UNOS ESCASOS METROS Y FRENA DE UN SOLO GOLPE. RETROCEDE Y SE ESFUERZA PARA ESTACIONAR, CUANDO LO LOGRA, ES DETENIDO POR UN GOLPE QUE LE DA AL CARRO QUE ESTÁ ADELANTE. PERENCEJO SE ASUSTA Y RETROCEDE UN POCO. SE DETIENE, APAGA EL AUTOMÓVIL Y SE BAJA. CAMINA DE PUNTILLAS HACIA EL AUTO QUE



CHOCÓ, SE DA CUENTA DE QUE LE PRODUJO UN DAÑO Y SE SOBRESALTA, AGITANDO SUS MUÑECAS Y MANOS CONSTANTEMENTE. SE VOLTEA Y BAJA LOS LENTES OSCUROS HASTA EL NIVEL DE SU NARIZ, MIRA LENTAMENTE DE UN LADO A OTRO PARA CHEQUEAR SI ALGUIEN LO ESTÁ VIENDO, SACA DE SU BOLSILLO UN PAÑUELO Y EMPIEZA AGITARLO PARA SACARLE EL POLVO. LIMPIA POR UNOS SEGUNDOS LA ZONA AFECTADA Y SE QUEDA VIÉNDOLA CON SATISFACCIÓN. VUELVE A CHEQUEAR SI LO VEN, PONE CARA DE MISTERIO, SE AGACHA Y SE CAMBIA LAS GAFAS OSCURAS POR LAS CONVENCIONALES. CAMINA DE PUNTILLAS, APURANDO EL PASO PROGRESIVAMENTE HASTA QUE SE LEVANTA Y EMPIEZA A CORRER. EXTIENDE SU BRAZO Y ACCIONA LA ALARMA DE SU VEHÍCULO.

**CORTE A:**

**ESC015-EXT-CENTRO COMERCIAL-PELUQUERÍA-ENTRADA-DÍA**

NOSEQUIENCITA CAMINA APURADA FRENTE A LA PELUQUERÍA Y ENTRA.

**CORTE A:**

**ESC016-INT-CENTRO COMERCIAL-PELUQUERÍA-DÍA**

EL LUGAR ESTÁ ALGO AGITADO. TODAS LAS PELUQUERAS Y ESTILISTAS ESTÁN ATENDIENDO A ALGUNA CLIENTE. ADEMÁS, ESTÁN OCUPADAS LAS SILLAS DE ESPERA Y UN PAR DE DAMAS SE ENCUENTRAN DE PIE, CONVERSANDO. NOSEQUIENCITA LLEGA Y SALUDA AGITANDO SU BRAZO DERECHO, SIN VER A NADIE. SE DIRIGE HACIA UNA DE LAS PELUQUERAS Y LE DA BESOS EN AMBAS MEJILLAS. LE HACE SEÑAS PARA QUE MÁS TARDE LE CORTE EL CABELLO Y SE DIRIGE HACIA SU PUESTO. ABRE SU MALETÍN DE TRABAJO, SACA UN



DELANTAL ROSADO, SE LO COLOCA Y LO SACUDE UN POCO CON LAS MANOS, PARA LUEGO SENTARSE CON DELICADEZA. DE PRONTO, DOS PIES CAEN VIOLENTAMENTE SOBRE SUS PIERNAS. UNA SEÑORA GORDA ESTÁ APOSTADA JUSTO EN FRENTE DE ELLA, ESPERANDO QUE COMIENZE A HACERLE LA PEDICURA, MIENTRAS MASTICA SU CHICLE. NOSEQUIENCITA HACE UN ESFUERZO SOBREHUMANO PARA SOPORTAR LOS PIES DE LA SEÑORA. VOLTEA Y OBSERVA NOSTÁLGICA A UNA DE SUS COMPAÑERAS, QUIEN SONRIENTE LE HACE LAS MANOS A UNA MUCHACHA.

**DISUELVE A:**

#### **ESC017-INT-SINFÍN (SUEÑO)-DÍA**

NOSEQUIENCITA ESTÁ NOTABLEMENTE FELIZ, RODEADA DE DECENAS DE MANOS QUE RECLAMAN SU ATENCIÓN. SACA UNA LIMA DE UÑAS Y ATIENDE ALGUNAS DE ELLAS, SIN OCULTAR LA SONRISA DE SU ROSTRO. LUEGO SACA UN BRILLO DE UÑAS Y PINTA OTRAS. EL PAR DE PIES DE LA SEÑORA GORDA SE ENTROMETEN EN LA CONGREGACIÓN DE MANOS Y NOSEQUIENCITA, MOLESTA, LOS EMPUJA. PERO LOS PIES INSISTEN Y LAS MANOS SE ALEJAN DE NOSEQUIENCITA, QUIEN TRATA DESESPERADAMENTE DE HACER QUE VUELVAN, MIENTRAS SE ESCUCHA UN GRUÑIDO.

**DISUELVE A:**

#### **ESC018-INT-CENTRO COMERCIAL-PELUQUERÍA-DÍA**

NOSEQUIENCITA ESTÁ EMBELESADA. SE ESCUCHA OTRO GRUÑIDO MÁS FUERTE, ELLA SE REINCORPORA Y OBSERVA A LA SEÑORA GORDA, QUIEN LA MIRA CON DESPRECIO Y LE MUEVE LOS DEDOS DE LOS PIES INSISTENTEMENTE. NOSEQUIENCITA LEVANTA SUS CEJAS DE



MANERA INDEPENDIENTE COMO GESTO DE MOLESTIA Y COMIENZA A LIMARLE LAS UÑAS DE LOS PIES.

**CORTE A:**

**ESC019-EXT- CENTRO COMERCIAL-PASILLO-DÍA**

EL PASILLO ESTÁ POCO CONCURRIDO. PERENCEJO CAMINA MIENTRAS OJEA CON ATENCIÓN LAS VITRINAS DE LAS TIENDAS. PASA JUSTO AL LADO DE LA PELUQUERÍA DONDE ESTÁ NOSEQUIENCITA, PERO SIN ADVERTIR NADA. CONTINÚA SU PASO Y SE DETIENE A OBSERVAR LA VITRINA DE UNA ZAPATERÍA. SE ACERCA UN POCO MÁS, CENTRANDO SU ATENCIÓN EN UN MODELO PARTICULAR, EXACTAMENTE IGUAL A LOS ZAPATOS QUE TIENE PUESTOS. SE EMOCIONA Y APLAUDE PARA SÍ MISMO, PERO DE PRONTO VOLTEA HACIA ABAJO Y OBSERVA SU CALZADO VIEJO Y ROTO, SE AGACHA Y SE LO QUITA. JUEGA INSISTENTEMENTE CON LA SUELA DESPRENDIDA Y PONE CARA DE TRISTEZA. CIERRA LOS OJOS, SUSPIRA, SE ARMA DE VALOR Y ENTRA A LA ZAPATERÍA.

**CORTE A:**

**ESC020-INT- CENTRO COMERCIAL-ZAPATERÍA-DÍA**

PERENCEJO ENTRA Y SE DIRIGE HACIA EL ENCARGADO, QUIEN ESTÁ ABURRIDO Y CASI DURMIÉNDOSE, CON LOS CODOS SOBRE EL MOSTRADOR. TIENE UNA CAMISA DE CUADROS, UN PANTALÓN DE VESTIR Y UNA VISERA. SE DESPIERTA CON EL RUIDO DEL CALZADO DE PERENCEJO, QUIEN LO SALUDA CON LA MANO Y LE SEÑALA LA VITRINA. MIENTRAS EL EMPLEADO VA EN BUSCA DE LOS ZAPATOS, PERENCEJO SE SIENTA Y SE QUITA LOS VIEJOS. ESPERA ANSIOSO, OBSERVA SUS PIES, NOTA UN PEQUEÑO ORIFICIO EN UNA DE SUS



MEDIAS Y TRATA DE OCULTARLO DISIMULADAMENTE. EL ENCARGADO REGRESA CON UNA CAJA, PERENCEJO SE ASUSTA Y SE QUITA COMPLETAMENTE LA MEDIA. EL SEÑOR, EXTRAÑADO, LE ENTREGA LOS ZAPATOS, Y PERENCEJO LE SONRÍE.

**CORTE A:**

### **ESC021-INT-CENTRO COMERCIAL-PELUQUERÍA-DÍA**

NOSEQUIENCITA MIRA ANSIOSA A SU COMPAÑERA, QUIEN ESTÁ ATENDIENDO A UNA CLIENTE, Y LE MUESTRA SU RELOJ ANGUSTIADA. LA PELUQUERA VOLTEA Y LE SEÑALA A TRES MUJERES SENTADAS EN FILA, QUE ESTÁN POR DELANTE DE ELLA. NOSEQUIENCITA PIENSA POR UN INSTANTE Y SE SIENTA AL LADO DE LA PRIMERA, UNA DE LAS DAMAS QUE ESTABAN DE PIE CUANDO ELLA LLEGÓ. SE ACERCA A SU OÍDO Y LE SUSURRA ALGO. LA OYENTE REACCIONA INDIGNADA, DECIDE PASAR EL MENSAJE A LA SEGUNDA MUJER Y ESTA LE SUSURRA A LA TERCERA. LAS TRES SE LEVANTAN AL MISMO TIEMPO, ASOMBRADAS, Y ABANDONAN EL LUGAR. NOSEQUIENCITA SONRÍE MAQUIAVÉLICAMENTE Y SE SIENTA EN LA PRIMERA SILLA. LA PELUQUERA SE DESPIDE DE LA CLIENTE QUE ESTABA ATENDIENDO Y NOSEQUIENCITA SE SIENTA CON RAPIDEZ. LA PELUQUERA MIRA LOS BANCOS VACÍOS Y NOSEQUIENCITA HACE UN GESTO DE IGNORANCIA. LA MUJER, AÚN SORPRENDIDA, TOMA UN ROLLETE Y SE DISPONE A COMENZAR EL PEINADO.

**CORTE A:**



### **ESC022-INT-CENTRO COMERCIAL-ZAPATERÍA-DÍA**

PERENCEJO INTENTA PROBARSE UNO DE LOS ZAPATOS, HACE UN GRAN ESFUERZO, PERO NO LOGRA CALZÁRSELOS PORQUE SON MUY PEQUEÑOS. LE HACE SEÑAS AL VENDEDOR PARA QUE LE TRAIGA UNOS MÁS GRANDES. EL ENCARGADO, CON FASTIDIO, LE TRAE OTRA CAJA. CUANDO PERENCEJO LA ABRE Y SE DA CUENTA DE QUE NO ES LO QUE PIDIÓ, MIRA AL SEÑOR Y LE HACE ENTENDER QUE QUIERE EL PRIMER MODELO, PERO ESTE LE SEÑALA QUE ES EL ÚLTIMO QUE LE QUEDA. PERENCEJO, PENSATIVO, OBSERVA AMBOS PARES.

#### **CORTE A:**

### **ESC023-EXT - CENTRO COMERCIAL - PASILLO – DÍA / INT - CENTRO COMERCIAL-PELUQUERÍA-DÍA**

PERENCEJO SALE DE LA TIENDA CAMINANDO DE MANERA MUY EXTRAÑA, DEBIDO A QUE COMPRÓ LOS ZAPATOS QUE LE GUSTAN, PERO QUE LE QUEDAN APRETADOS. PASA NUEVAMENTE FRENTE A LA PELUQUERÍA. NOSEQUIENCITA ES ATENDIDA POR SU COMPAÑERA, CON TODOS LOS ROLLETES PUESTOS EN LA CABEZA Y UNA AMPLIA SONRISA EN SU ROSTRO.

#### **DISUELVE A:**

### **ESC024- INT-SINFÍN (SUEÑO)-DÍA**

NOSEQUIENCITA CAMINA TOMADA DE LA MANO DE PERENCEJO, DANZANDO Y LUCIENDO UN ELEGANTE PEINADO. AMBOS ESTÁN FELICES Y SE MIRAN CONSTANTEMENTE. PERENCEJO LLAMA SU ATENCIÓN Y LE EXTIENDE UNA MARGARITA, NOSEQUIENCITA SONRÍE.



COMIENZA A SONAR UNA ALARMA Y AMBOS SE DETIENEN CONFUNDIDOS.

**DISUELVE A:**

**ESC025-INT-CENTRO COMERCIAL-PELUQUERÍA- DÍA**

LA ALARMA SIGUE SONANDO. NOSEQUIENCITA REACCIONA Y SE ASUSTA. LA GENTE CORRE TRATANDO DE SALIR DE LA PELUQUERÍA, NOSEQUIENCITA SE QUEDA SOLA Y DESESPERADA. COMIENZA A QUITARSE LOS ROLLETES, MIRANDO A SU ALREDEDOR, BUSCANDO AYUDA.

**CORTE A: COMERCIALES**

**ESC026-CENTRO COMERCIAL-ESTACIONAMIENTO-DÍA**

MUCHAS PERSONAS HUYEN DESPAVORIDAS MIENTRAS CONTINÚA EL SONIDO DE LA ALARMA, JUNTO CON UNA LUZ ROJA QUE SE REFLEJA POR TODO EL ESTACIONAMIENTO. PERENCEJO NI SE INMUTA, CAMINA TRANQUILO Y HASTA EMULA EL RUIDO DE LA ALARMA. UN AUTOMÓVIL CASI LO ATROPELLA, ÉL SIGUE SU CAMINO, LLEGA A SU CARRO Y ACCIONA EL CONTROL DE LA ALARMA. EL RUIDO Y LA LUZ DESAPARECEN, LAS PERSONAS SE QUEDAN PARALIZADAS Y DESCONCERTADAS. PERENCEJO SE MONTA EN SU CARRO Y CIERRA LA PUERTA.

**CORTE A:**

**ESC027- EXT- CALLE- DÍA**

NOSEQUIENCITA CAMINA IRACUNDA POR LA ACERA, SU CABELLO ESTÁ MUY SUCIO Y DESPEINADO. EL COCHE DE PERENCEJO PASA A



GRAN VELOCIDAD Y LEVANTA MUCHA AGUA, EMPAPANDO A NOSEQUIENCITA. ELLA HACE UN BERRINCHE Y CONTINÚA CAMINANDO, MIENTRAS INTENTA LIMPIARSE. DOS TRANSEÚNTES LA MIRAN CON ASCO, OTRO MUCHACHO PASA A SU LADO, SE APIADA DE ELLA Y LE DA UNA MONEDA. NOSEQUIENCITA LA ACEPTA, CONFUNDIDA, Y SIGUE CAMINANDO. SE DETIENE UN SEGUNDO Y EXTRAÑADA, SE RASCA LA CABEZA, CONSIGUE UN ROLLETE, SE LO QUITA Y LO LANZA, PEGÁNDOSELO EN LA CABEZA AL MUCHACHO QUE LE DIO LA MONEDA, QUIEN MOLESTO, REGRESA A ARREBATÁRSELA. NOSEQUIENCITA SE QUEDA PERPLEJA.

**CORTE A:**

**ESC028-EXT-PARQUE-ESTABLISHING SHOT-DÍA**

ESTABLISHING SHOT DEL PARQUE.

**CORTE A:**

**ESC029-EXT-PARQUE (MONTAJE)-DÍA**

EL DÍA ESTÁ DESPEJADO, DIVERSAS PERSONAS JUEGAN, TROTAN, DESCANSAN O PASEAN ALREDEDOR DE LOS ÁRBOLES, CAMINOS, ENGRAMADO Y EL LAGO. UNA PAREJA CONVERSA SENTADA EN UN BANCO. MARGARITA, VESTIDA CON ROPA DEPORTIVA, SE ESTIRA Y HACE CALISTENIA AL LADO DE SU BOLSO. EL LADRÓN, UN HOMBRE CON UN PARTICULAR BIGOTE, VESTIDO CON UNA FRANELA DE RAYAS NEGRAS Y BLANCAS, UN ANTIFAZ Y UNA BOINA, AMENAZA CON UN ARMA A UN JOVEN TEMBLOROSO CON LAS MANOS ARRIBA.

**CORTE A:**



### **ESC030-EXT- PARQUE – ESTACIONAMIENTO – DÍA / INT - CARRO DE PERENCEJO-DÍA**

PERENCEJO DETIENE SU AUTOMÓVIL. HAY MUCHOS PUESTOS DISPONIBLES. SACA LA TARJETA DEL SOBRE DE LA COMPAÑÍA DE CITAS, QUE DICE “NOS VEMOS EN EL BANQUITO # 6 DEL PARQUE, A LAS 3 PM”. MUEVE LAS OREJAS Y SONRÍE. ABRE LA PUERTA, PERO ANTES DE BAJAR SE APLICA UNA CANTIDAD EXAGERADA DE PERFUME Y ESTORNUDA. COMIENZA A QUITARSE LA CURITA PARA ECHARSE COLONIA ALLÍ, PERO DESISTE Y NIEGA CON SU DEDO ÍNDICE. SUSPIRA Y DESCIENDE DEL VEHÍCULO.

**CORTE A:**

### **ESC031-EXT-PARQUE-BANQUITO # 125 -DÍA**

NOSEQUIENCITA CAMINA SOLITARIA POR EL PARQUE. PASA POR UN BANCO, EN CUYO ESPALDAR REPOSA UN LETRERO CON LETRAS GRANDES, QUE DICE: “BANQUITO #125”. LO MIRA, SUSPIRA Y SIGUE CAMINANDO.

**DISUELVE A:**

### **ESC032-EXT-PARQUE-BANQUITO # 40-DÍA**

NOSEQUIENCITA LLEGA AL “BANQUITO # 40”. CAMINA CON LOS BRAZOS EXTENDIDOS HACIA ABAJO Y JADEA UN POCO. VOLTEA A VER EL NÚMERO DEL BANQUITO.

**DISUELVE A:**



### **ESC033-EXT-PARQUE-BANQUITO # 1- DÍA**

NOSEQUIENCITA GATEA, JADEANDO. PASA FRENTE AL “BANQUITO # 1”. VOLTEA CON ALGO DE DIFICULTAD A VER EL NÚMERO Y SE SOBRESALTA AL ADVERTIR QUE SE PASÓ EL PUNTO DE ENCUENTRO. SE LEVANTA Y LUEGO SE SIENTA EN EL BANQUITO POR UN PAR DE SEGUNDOS, HASTA QUE DECIDE REINCORPORARSE Y TOMAR EL CAMINO DE REGRESO.

#### **CORTE A:**

### **ESC034-EXT-PARQUE-BANQUITO # 6 -DÍA**

PERENCEJO LLEGA HASTA EL “BANQUITO # 6” DEL PARQUE. SE SIENTA, ESPERA POR UNOS SEGUNDOS Y OBSERVA SU RELOJ. NOTA QUE SON LAS 2:40 PM, SONRÍE Y DECIDE SALIR A PASEAR. EL BANCO SE QUEDA SOLO POR UN MOMENTO. LLEGA NOSEQUIENCITA MUY DESARREGLADA, SUCIA Y CANSADA. SE SIENTA EN EL BANQUITO Y TOMA DESDE SU CARTERA, UNA CAJETILLA DE CIGARROS Y UN YESQUERO. SE DISPONE A FUMAR, AUNQUE DESISTE UN INSTANTE PORQUE DECIDE SACAR TAMBIÉN UN CENICERO. ENCIENDE EL CIGARRILLO Y FUMA. LLEGA MARGARITA Y LE DA UNAS PALMADAS. NOSEQUIENCITA VOLTEA Y SALUDA CON EFUSIVIDAD Y ASOMBRO. MARGARITA LO HACE CON HIPOCRESÍA, SITÚA SU BOLSO EN EL BANQUITO, LE PIDE A NOSEQUIENCITA QUE SE LO CUIDE Y SE ALEJA DE ELLA, TROTANDO, CON ACTITUD CÍNICA. NOSEQUIENCITA SE QUEDA SOLA Y FURIOSA.

#### **CORTE A:**



### **ESC035-EXT-PARQUE-JARDÍN-DÍA**

PERENCEJO CAMINA SOLITARIO Y DIVISANDO EL PAISAJE, TOTALMENTE IGNORANTE DE LO QUE OCURRE A SU ALREDEDOR. SE DETIENE AL OBSERVAR UNA MARGARITA, COLOCADA AL PIE DE UN ÁRBOL. LA TOMA, LA HUELE POR UN MOMENTO Y GESTICULA CON DESAGRADO, LA INTRODUCE EN SU BOLSILLO Y PROSIGUE. EL LADRÓN, QUIEN ESTABA DETRÁS DEL MISMO ÁRBOL, COMIENZA A ACECHARLO. PERENCEJO, INOCENTE, SIGUE CAMINANDO, HASTA QUE SIENTE QUE EL LADRÓN CORRE TRATANDO DE ARREBATARLE EL RELOJ, SIN ÉXITO. A MEDIDA QUE SE DESPLAZA, SE LLEVA ARRASTRANDO A PERENCEJO. DE PRONTO, SE DETIENE Y HALA BRUSCAMENTE SU RELOJ, SIN LOGRAR QUITÁRSELO. LO VUELVE A HALAR HACIA EL OTRO LADO INÚTILMENTE. MIRA AMENAZANTE A PERENCEJO, QUIEN ESTÁ PERPLEJO ANTE LA SITUACIÓN. EL LADRÓN SACA UNA PISTOLA, PERENCEJO, ASUSTADO, CIERRA LOS OJOS Y VUELVE A EXTENDER SU BRAZO PARA QUE LE SUSTRAYA EL RELOJ. EL LADRÓN VUELVE A INTENTAR, PERO AL NO PODER QUITÁRSELO, HACE UN GESTO DE OBSTINACIÓN Y SE RETIRA, ENFADADO. PERENCEJO SE QUEDA TEMBLANDO, CON LOS OJOS CERRADOS Y EL BRAZO ESTIRADO. AL DARSE CUENTA DE QUE YA EL LADRÓN SE FUE, ABRE LOS OJOS LENTAMENTE. SU RELOJ SE CAE, VOLTEA HACIA ABAJO, RECOGE EL RELOJ, SE DA CUENTA DE QUE SON LAS 3:05 PM Y SALE CORRIENDO.

### **CORTE A:**



### **ESC036-EXT-PARQUE-BANQUITO # 6-DÍA**

NOSEQUIENCITA, AMARGADA, CONTINÚA FUMANDO SENTADA EN EL BANCO. EXAMINA SU CABELLO, INCONFORME, Y LO SOPLA. MIRA DE UN LADO AL OTRO CON IMPACIENCIA, CHEQUEA SU RELOJ Y HACE UN GESTO DE DESAPROBACIÓN. SIGUE RECORRIENDO EL LUGAR CON SU MIRADA HASTA QUE SE DETIENE A VER EL MORRAL DE MARGARITA. SU EXPRESIÓN SE TORNA SOSPECHOSA, APRIETA EL CIGARRILLO CON LOS LABIOS Y SE DIRIGE LENTAMENTE HACIA EL BOLSO, LO ABRE Y COMIENZA A REVISARLO. CONSIGUE UNA GORRA, LA MIRA, PALPA SU CABELLO CON DESAGRADO Y DECIDE PONÉRSELA. SIGUE REVISANDO Y SACA UN SÁNDWICH ENVUELTO EN PAPEL ALUMINIO. SE QUITA EL CIGARRILLO DE LA BOCA, DEPOSITA LA CENIZA EN EL CENICERO Y DEJA EL CIGARRO ALLÍ. RETIRA EL PAPEL ALUMINIO DEL SÁNDWICH E INSPECCIONA LO QUE TIENE POR DENTRO. SE ALEGRA, SE FROTA LA BARRIGA Y PASA SU LENGUA SOBRE SU LABIO SUPERIOR, SABOREANDO. COLOCA EL SÁNDWICH A UN LADO Y SIGUE INSPECCIONANDO. EXTRAE AHORA UN COOLER, LO AGITA Y ESCUCHA COMPLACIDA EL SONIDO DEL HIELO. COLOCA EL COOLER AL LADO DEL SÁNDWICH Y SIGUE REGISTRANDO. POR ÚLTIMO, SACA UNA MANZANA, SUBE AMBAS CEJAS MIENTRAS LA MIRA CON DESEO, EXHALA ALIENTO Y LUEGO LA FROTA.

#### **CORTE A:**

### **ESC037-EXT-PARQUE-JARDÍN-DÍA.**

PERENCEJO CAMINA APURADO DE REGRESO AL BANQUITO, MANTENIENDO FIJA LA VISTA EN SU RELOJ ROTO, QUE SOSTIENE CON AMBAS MANOS. MARGARITA PASA TROTANDO JUSTO A SU LADO Y ÉL LE SONRÍE. REGRESA A SU EXPRESIÓN INICIAL, CAMINA UN PAR DE



METROS MÁS Y SE DETIENE SÚBITAMENTE. VOLTEA HACIA DONDE ESTÁ MARGARITA, QUIEN YA SE HA ALEJADO UN POCO, PERO ESTÁ DESCANSANDO, APOYANDO SUS MANOS SOBRE SUS RODILLAS, INCLINADA. PERENCEJO GUARDA SU RELOJ EN EL BOLSILLO Y SACA LA FOTO DE NOSEQUIENCITA CON MARGARITA, TAPANDO NUEVAMENTE A LA PRIMERA CON EL PULGAR. COMPARA SI LA MUCHACHA QUE ACABA DE VER ES LA MISMA DEL RETRATO Y AL RECONOCERLA, SACA LA FLOR DE SU BOLSILLO Y CAMINA EMOCIONADO A SU ENCUENTRO. MUY A LO LEJOS ESTÁ NOSEQUIENCITA SENTADA EN EL BANQUITO # 6, COMIENDO EL SÁNDWICH. PERENCEJO SE ACERCA CADA VEZ MÁS A MARGARITA, QUIEN COMIENZA A ANDAR SIN NOTARLO. POCO A POCO ELLA EMPIEZA A ACELERAR EL RITMO DE LA CAMINATA, PERENCEJO LO HACE SIMULTÁNEAMENTE, HASTA QUE AMBOS EMPIEZAN A TROTAR CON RAPIDEZ. PERENCEJO LLEVA LA FLOR EN SU MANO, EMOCIONADO.

**DISUELVE A:**

**ESC038-EXT-PARQUE-JARDÍN-DÍA**

PERENCEJO ESTÁ EXHAUSTO, TRATANDO AÚN DE ALCANZAR A MARGARITA. TODAVÍA SOSTIENE LA FLOR, QUE YA TIENE UNOS CUANTOS PÉTALOS MENOS. MARGARITA, QUIEN SE ALEJÓ UN POCO, SE DETIENE A DESCANSAR Y VE ENTRE SUS PIERNAS LA FIGURA DE PERENCEJO ACERCÁNDOSE. SE REINCORPORA CON VIOLENCIA, ASUSTADA, Y ROMPE A CORRER. ÉL MIRA AL CIELO Y SUSPIRA DE CANSANCIO, HASTA QUE DECIDE CONTINUAR TRAS ELLA.

**CORTE A:**



### **ESC039-EXT-PARQUE-BANQUITO # 6-DÍA.**

EN EL BANQUITO REPOSAN EL PAPEL ALUMINIO ENROLLADO, LA MANZANA COMIDA Y EL COOLER VACÍO, DESTAPADO Y EN POSICIÓN HORIZONTAL. NOSEQUIENCITA ESTÁ SENTADA, FUMANDO Y SOBÁNDOSE LA BARRIGA. MIRA EL RELOJ CON DECEPCIÓN Y TAQUEA SU CIGARRILLO SOBRE EL CENICERO, QUE TIENE UNA MONTAÑA ENORME DE CENIZA. DE PRONTO, FRENTE A ELLA PASA MARGARITA CORRIENDO VELOZMENTE, PERSEGUIDA POR PERENCEJO. LA RÁFAGA DE VIENTO DE AMBOS HACE VOLAR LAS CENIZAS ACUMULADAS. NOSEQUIENCITA SE QUEDA TOSIENDO UNOS SEGUNDOS Y SACUDIENDO LA CENIZA DEL AIRE, VOLTEA Y RECONOCE A PERENCEJO, RECOGE DEPRISA LA BASURA Y LA METE EN SU CARTERA, INTRODUCE EL COOLER EN EL BOLSO DE MARGARITA, TOMA TODAS LAS COSAS Y SALE CORRIENDO TRAS ÉL.

### **CORTE A:**

### **ESC040 -EXT-PARQUE-JARDÍN-DÍA.**

MARGARITA HUYE PERSEGUIDA POR PERENCEJO, QUIEN A SU VEZ ES SEGUIDO POR NOSEQUIENCITA. CORREN POR DISTINTOS CAMINOS DEL PARQUE, PASAN POR UNA CESTA DE BASURA, NOSEQUIENCITA SE FRENA SÚBITAMENTE PARA BOTAR LOS DESECHOS QUE LLEVABA EN SU CARTERA Y CONTINÚA. PERENCEJO DURANTE LA CARRERA, SE QUITA LOS ZAPATOS, MOSTRANDO EL HUECO DE UNA DE SUS MEDIAS. MARGARITA Y NOSEQUIENCITA SE DETIENEN JADEANDO A DESCANSAR, AMBAS SE VEN LAS CARAS, NOSEQUIENCITA SE DESPOJA DEL BOLSO Y SE LO ENTREGA MOLESTA A MARGARITA, QUIEN LO RECIBE CÍNICAMENTE Y LE RESPONDE ARREBATÁNDOLE LA GORRA, PARA LUEGO ARRANCAR A CORRER AL NOTAR A PERENCEJO QUE SE



APROXIMA, CON LA MEDIA ROTA HASTA LA MITAD Y LA FLOR SIN PÉTALOS. NOSEQUIENCITA ARRANCA NUEVAMENTE DETRÁS DE ÉL. PERENCEJO DEJA CAER ACCIDENTALMENTE LA FOTO. NOSEQUIENCITA SE DA CUENTA, SE DETIENE, SE AGACHA A RECOGERLA Y TUMBA SIN QUERER LO QUE TIENE ENCIMA. SE ENOJA Y COMIENZA A PATEARLO TODO. EL LADRÓN, TAMBIÉN APARECE ESPORÁDICAMENTE, ACECHANDO AL RESTO.

PERENCEJO ALCANZA A MARGARITA Y LA ATRAPA, TUMBÁNDOLA EN LA GRAMA. MARGARITA FORCEJEA PARA DESPRENDERSE DE ÉL, HASTA QUE QUEDAN DE PIE, UNO FRENTE AL OTRO. ÉL LE EXTIENDE LA FLOR, ELLA LE PROPINA UNA CACHETADA Y SE VA MOLESTA. PERENCEJO SE QUEDA TRISTE, SOBÁNDOSE LA MEJILLA ENROJECIDA. BUSCA LA FOTO EN SUS BOLSILLOS, CADA VEZ CON MÁS INSISTENCIA. UNA MANO APARECE CON EL RETRATO ANTE SUS OJOS, ÉL SE LA QUITA, TAPANDO NUEVAMENTE A NOSEQUIENCITA CON EL PULGAR, LA MANO LE DA UNOS GOLPECITOS EN EL DEDO Y PERENCEJO NOTA POR PRIMERA VEZ EL ROSTRO DE NOSEQUIENCITA EN LA IMAGEN. LA VE, MIRA NUEVAMENTE LA FOTOGRAFÍA Y VUELVE A VER A NOSEQUIENCITA. ELLA SACA EL SOBRE DE CITAS, APENADA, Y SONRÍE, ÉL LE DEVUELVE LA SONRISA Y DECIDE TAPAR CON SU PULGAR LA CARA DE MARGARITA.

#### **CORTE A:**

#### **ESC041-EXT-PARQUE-BANQUITO # 6-DÍA.**

PERENCEJO Y NOSEQUIENCITA CAMINAN HACIA EL BANCO. PERENCEJO LLAMA SU ATENCIÓN Y LE EXTIENDE LA MARGARITA MUTILADA, ELLA SONRÍE PARA SÍ MISMA Y SE APRESURA A LIMPIAR EL BANQUITO POR SI QUEDA ALGÚN RASTRO DE CENIZA. AMBOS SE



SIENTAN Y COMIENZAN A CONVERSAR. PERENCEJO LE ACARICIA EL CABELLO UN PAR DE VECES, HASTA QUE SUS MANOS QUEDAN ENREDADAS Y COMIENZA A HALARLO BRUSCAMENTE, ELLA SE QUEJA DE DOLOR Y ÉL SE AVERGÜENZA. CONVERSAN MIENTRAS NOSEQUIENCITA SE SOBA LA CABEZA.

**FADE OUT: CRÉDITOS**

**FADE IN:**

**ESC042 (TAG) -EXT-PARQUE-BANQUITO # 6-ATARDECER**

MARGARITA CAMINA HACIA EL BANQUITO, CON SU MORRAL EN LA ESPALDA. SE SIENTA Y SE FROTA LA BARRIGA, ANGUSTIADA DEL HAMBRE. BUSCA EN SU BOLSO ALGO DE COMER Y NO CONSIGUE NADA. SACA EL COOLER, LE TOMA EL PESO Y LUEGO LO AGITA. SE EXTRAÑA AL NO ESCUCHAR EL SONIDO DEL HIELO EN SU INTERIOR.

**IRIS OUT:**



## 9. Segundo capítulo: “Derecho a una llamada”

### 9.1. Sinopsis:

Es el día siguiente después del primer encuentro. Perencejo decide llamar a Nosequencita para verla nuevamente, pero cuando marca el número, su servicio telefónico es suspendido por problemas de pago.

Sin perder las esperanzas de comunicarse con Nosequencita, Perencejo decide salir a llamarla desde un teléfono público; le cuesta muchas monedas descubrir que todos están dañados. Finalmente, cuando decide trucar uno para hablar con ella, es apresado por la policía.

Mientras tanto, Nosequencita espera fielmente frente al teléfono, hasta que la visita inoportuna de Margarita impide que le preste la atención requerida: ocupa la línea por horas, la distrae, hace ruido...

Al llegar a la cárcel, Perencejo debe compartir la celda, nada más y nada menos, que con El Ladrón, quien infructuosamente intenta salir de su encierro a costa de él. Como a todo prisionero, los policías le dan a Perencejo la oportunidad de hacer una llamada, pero cuando llega al primer lugar de la fila, recuerda que él mismo tiene la solución a su problema: un comodín de monopolio, que le otorga la libertad.

Un “ring” a medianoche despierta a Nosequencita y dibuja una sonrisa en su rostro. Ya ambos están listos para una segunda cita.

### 9.2. Diagramación:

#### *Primer Negro: Teaser*

- 1) Perencejo busca la foto de Nosequencita por toda la casa, la consigue luego de hurgar entre su desorden.



***Segundo Negro:***

- 1) Nosequencita entra a su apartamento con su nuevo secador. Se imagina perfectamente engalanada y se burla de su aspecto en la primera cita con Perencejo. Se alista, va al baño y comienza a secarse el cabello.
- 2) Perencejo corre hacia el teléfono para llamar a Nosequencita, cuyo número está anotado en el reverso de la foto. Imagina varias situaciones en que el retrato puede verse perjudicado y decide resguardarlo, aparte de anotar el número con marcador grueso y letras grandes, en una pared de su apartamento. Llama a Nosequencita, quien no le atiende porque no escucha el teléfono. Él sigue intentando.
- 3) Justo cuando a Perencejo le cae la llamada, un par de funcionarios de la compañía de teléfonos, corta el servicio.
- 4) Nosequencita, corre a levantar el auricular, pero cuando atiende, la llamada es interrumpida por la suspensión del servicio telefónico a Perencejo.
- 5) Perencejo se da cuenta de que es inútil seguir marcando desde su aparato, y se dirige hacia la calle en busca de un teléfono público.
- 6) Nosequencita espera con ansias la llamada de Perencejo, se cuestiona los sentimientos de este hacia ella y comienza a desesperarse.
- 7) Perencejo salva momentáneamente a una anciana de ser atropellada y es golpeado por unos niños. Encuentra varios teléfonos públicos, pero todos están dañados.
- 8) Nosequencita comienza a volverse loca por la espera. Margarita llega a visitarla, y luego de saludar, comienza a utilizar el teléfono insistentemente, Nosequencita se aterroriza y no sabe qué hacer.

***Tercer Negro:***

- 1) Perencejo decide reparar uno de los teléfonos públicos, con un soldador de estaño, una cinta métrica y una piqueta. Logra su cometido, pero cuando llama, le cae ocupado. Un policía observa todo lo que hizo y comienza a acercársele.
- 2) Nosequencita logra por fin deshacerse de Margarita, colocándole un programa deportivo en la televisión, que la deja hipnotizada frente a la pantalla. Su receptor



inalámblico suena y Nosequencita se emociona, pero cuando atiende, solo logra escuchar la sirena de una patrulla policial.

- 3) Perencejo llega al calabozo. Su compañero de celda es El Ladrón, con quien tiene un encontronazo y quien le sustrae su reloj. Un carcelero saca a Perencejo de la celda para que realice una llamada, El Ladrón obstruye la puerta y logra escapar.
- 4) Perencejo observa la cotidianidad del pasillo de reclusos, mientras hace la inmensa cola para llamar por el teléfono público. Cuando está llegando, encuentra un boleto de Monopolio para salir de la cárcel, se emociona y va corriendo hasta la salida. Al guardián no le queda otro remedio que dejar que se vaya.
- 5) Nosequencita se decepciona porque la llamada no llega, decide sacar a Margarita y al televisor del apartamento y se acuesta a dormir.
- 6) Perencejo sale de la cárcel, El Ladrón intenta escapar detrás de él, pero es interceptado por un guardia. Perencejo aprovecha, se devuelve, recupera su reloj y se aleja corriendo.
- 7) Nosequencita escucha emocionada el repique del teléfono y se levanta de la cama. Atiende y comienza a conversar con Perencejo.
- 8) **Tag:** La conserje del edificio donde vive Nosequencita, encuentra a Margarita sentada y dormida frente al televisor. La acuesta en el piso, la arropa, apaga el artefacto y continúa realizando sus labores.



### 9.3. Guión:

## **CAPÍTULO 2: “DERECHO A UNA LLAMADA”**

### **IRIS IN:**

### **ESC001-EXT-EDIFICIO DE PERENCEJO-ESTABLISHING SHOT-DÍA**

ESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE PERENCEJO.

### **CORTE A:**

### **ESC002 (TEASER)-INT-APTO. DE PERENCEJO- CUARTO –DÍA**

PERENCEJO, VESTIDO CON SU PIJAMA DE MUÑEQUITOS, CAMINA DE UN LADO AL OTRO BUSCANDO ALGO ENTRE EL DESORDEN. TOMA UNA MONTAÑA DE ROPA QUE ESTÁ EN LA CAMA Y LA COLOCA EN LA MESA DE NOCHE, TUMBANDO VARIAS COSAS AL SUELO. REGISTRA LO QUE ESTÁ SOBRE EL COLCHÓN POR UNOS SEGUNDOS, SIN CONSEGUIR NADA. SE RASCA LA CABEZA, EXTRAÑADO, HASTA QUE DE PRONTO ABRE LOS OJOS EXAGERADAMENTE, TOMA LA ROPA DE LA MESITA DE NOCHE Y LA COLOCA CON DIFICULTAD DE NUEVO EN LA ORILLA DE LA CAMA. JADEA POR UN MOMENTO Y REGISTRA AHORA LA MESA DE NOCHE, SIN HALLAR LO QUE BUSCA. REFUNFUÑA Y SE ACUESTA BOCA ABAJO EN EL PISO, INTRODUCE MEDIO CUERPO DEBAJO DE LA CAMA PARA REGISTRARLA, PERO LA MUEVE AL INTENTAR METERSE Y LA MONTAÑA DE ROPA LE CAE ENCIMA, CUBRIÉNDOLO COMPLETAMENTE. LUEGO DE FORCEJEAR POR UN INSTANTE, LOGRA SACAR SU MANO A TRAVÉS DE LA ROPA, SOSTENIENDO UNA FOTO ARRUGADA Y AGITÁNDOLA VICTORIOSO.

### **CORTE A: PRESENTACIÓN**



### **ESC003-EXT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-ESTABLISHING SHOT-DÍA**

EESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA.

**CORTE A:**

### **ESC004-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA ENTRA EMOCIONADA CON VARIAS BOLSAS DE COMPRAS. DEJA TODAS EN EL PISO Y SE QUEDA SOLAMENTE CON UNA, DESDE LA QUE SACA UN SECADOR DE CABELLO, EN SU CAJA. LA TOMA CON AMBAS MANOS Y LA AGITA ALEGREMENTE.

**DISUELVE A:**

### **ESC005-INT-SINFÍN (SUEÑO EN CÁMARA LENTA)-DÍA**

NOSEQUIENCITA, MUY BIEN ARREGLADA, SE SECA EL CABELLO, LISO Y MOVIDO POR EL VIENTO. SONRÍE Y ONDEA SU LARGA CABELLERA CON SEGURIDAD. CAMINA Y A SU PASO VA DEJANDO A VARIOS CABALLEROS QUE DESMAYAN CUANDO LA MIRAN. EXTIENDE SUS BRAZOS Y ABRAZA A PERENCEJO, ELEGANTEMENTE VESTIDO, SIN LAS GAFAS Y CON EXPRESIÓN ALTIVA. ELLA LO BESA, LO DEJA A UN LADO Y GIRA LA CABEZA DE MANERA PEDANTE. OBSERVA A OTRA NOSEQUIENCITA, VESTIDA DE ROSADO, SUCIA, TRISTE, SENTADA SOLA EN UNA SILLA DE PELUQUERÍA Y CON UNOS CUANTOS ROLLETES EN EL CABELLO DESPEINADO. LA PRIMERA SE BURLA INSISTENTEMENTE DE LA SEGUNDA, LAS RISAS CADA VEZ SON MÁS CONSTANTES Y FUERTES, MIENTRAS QUE LA NOSEQUIENCITA DESARREGLADA SE TAPA LOS OÍDOS Y AGITA IRRITADA LA CABEZA.

**DISUELVE A:**



### **ESC006-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA SE RÍE MAQUIAVÉLICAMENTE PARA SÍ MISMA. CAMINA HACIA LA PEINADORA, SOBRE CUYO ESPEJO ESTÁ LA FOTO DE PERENCEJO. LA AGARRA, LE DA UN BESO, SUSPIRA ENAMORADA Y LA VUELVE A COLOCAR EN EL SITIO INICIAL. OBSERVA EL TELÉFONO Y VUELVE A SUSPIRAR, PERO AHORA ANGUSTIADA. CAMINA HACIA EL CLOSET, SACA SU BATA DE BAÑO Y UNA TOALLA.

#### **CORTE A:**

### **ESC007-INT- APTO. DE PERENCEJO-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO ESTÁ SENTADO AÚN CON EL MONTÓN DE ROPA A SU ALREDEDOR. SONRÍE CON SATISFACCIÓN, MIRANDO FIJAMENTE LA FOTO DE NOSEQUIENCITA (LA MISMA EN LA QUE SALE CON MARGARITA OPACÁNDOLA EN “CITA A CIEGAS” (PILOTO), PERO AHORA RECORTADA POR LA SILUETA DE NOSEQUIENCITA). LE DA UN BESO Y LA VOLTEA, LEE EN EL DORSO EL NOMBRE DE NOSEQUIENCITA Y UN NÚMERO TELEFÓNICO. SALE CON PROBLEMAS DE LA PILA DE ROPA Y VA CORRIENDO HACIA EL TELÉFONO DE DISCO. LEVANTA EL AURICULAR, PERO LO CUELGA INMEDIATAMENTE. NIEGA CON EL DEDO ÍNDICE, SE TAPA LA BOCA CON LA MANO Y SE QUEDA PENSATIVO.

#### **DISUELVE A:**

### **ESC008-INT- APTO. DE PERENCEJO (SUEÑO) -CUARTO-DÍA**

PERENCEJO CAMINA EMOCIONADO HACIA EL TELEFONO, TOMA EL AURICULAR Y COMIENZA A MIRAR EL REVERSO DEL RETRATO, PERO CUANDO SE DISPONE A MARCAR, ES AZOTADO POR UNA FUERTE BRISA



QUE HACE QUE LA FOTOGRAFÍA SE VAYA POR LA VENTANA. PERENCEJO SALE CORRIENDO TRAS ELLA, PERO NO LOGRA ATRAPARLA.

**FLASH A:**

**ESC009-INT- APTO. DE PERENCEJO (SUEÑO) -CUARTO-DÍA**

PERENCEJO VA EMOCIONADO HACIA EL TELEFONO, TOMA EL AURICULAR Y COMIENZA A MIRAR EL DORSO DE LA FOTO, MIENTRAS MARCA EL NÚMERO. DE PRONTO, LA IMAGEN HACE COMBUSTIÓN ESPONTÁNEA Y SE DESVANECE ANTE LA MIRADA ATÓNITA DE PERENCEJO, QUIEN DESESPERADO INTENTA VER SI ENCUENTRA ENTRE LAS CENIZAS, EL RESTO DE LOS NÚMEROS QUE LE FALTAN PARA LLAMAR A NOSEQUIENCITA.

**FLASH A:**

**ESC010-INT- APTO. DE PERENCEJO (SUEÑO) -CUARTO-DÍA**

PERENCEJO DISCA EL NÚMERO DE NOSEQUIENCITA, MIENTRAS MIRA EL RETRATO. ANTES DE QUE TERMINE, EL LADRÓN SE LE ARROJA ENCIMA, ARREBATÁNDOSELO. SALE CORRIENDO Y SE TIRA POR LA VENTANA, MIENTRAS RÍE MAQUIAVÉLICAMENTE. PERENCEJO ESTÁ DESANIMADO Y HACIENDO PUCHEROS.

**DISUELVE A:**

**ESC011- INT- APTO. DE PERENCEJO-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO COLOCA LA FOTOGRAFÍA EN LA MESA DONDE ESTÁ EL TELÉFONO Y LA PISA CON UN PORTALÁPICES, LA SOPLA Y MIRA CON ALERTA DE UN LADO A OTRO, POR SI VIENE ALGUIEN. OBSERVA LA



FOTO Y NOTA QUE HAY UNA LIBRETA CERCA, TOMA UN LÁPIZ Y SE DISPONE A ESCRIBIR. FRUNCE EL CEÑO PENSATIVO Y TIRA LA LIBRETA, CAMBIA EL LÁPIZ POR UN MARCADOR GRUESO Y CORRE HASTA LA PARED, SOBRE LA QUE ESCRIBE EL NÚMERO DE TELÉFONO, EN LETRAS MUY GRANDES. SE SACUDE LAS MANOS CON SATISFACCIÓN MIENTRAS MUEVE LAS OREJAS, CAMINA DIRIGIÉNDOSE AL TELÉFONO NUEVAMENTE. MARCA EL NÚMERO MIENTRAS MIRA HACIA LA PARED Y LE CAE LA LLAMADA, ESTÁ ANSIOSO.

**CORTE A:**

**ESC012-INT-APTO DE NOSEQUIENCITA-BAÑO-DÍA**

NOSEQUIENCITA ENTRA VESTIDA CON SU BATA DE BAÑO Y UNA TOALLA CUBRIÉNDOLE LA CABEZA. EN UNA DE SUS MANOS SOSTIENE LA CAJA DE SU NUEVO SECADOR DE CABELLO, Y EN LA OTRA UN CEPILLO. SACA EL ARTEFACTO, LEE POR UN MOMENTO LAS INSTRUCCIONES MIENTRAS DRAMATIZA EL PROCEDIMIENTO DEL SECADO, RETIRA LA TOALLA DE SU CABELLO, LA GUINDA Y ENCIENDE EL SECADOR. MUY A LO LEJOS COMIENZA A SONAR SU TELÉFONO INALÁMBRICO, PERO ELLA NI SE INMUTA, DEBIDO AL RUIDO. ACERCA DEMASIADO EL SECADOR HACIA SU CUERO CABELLUDO Y COMIENZA A QUEMARSE, RAZÓN POR LA QUE LO ALEJA. JADEA UN PAR DE VECES, DESCANSANDO POR LA QUEMADA Y REPITE EL MISMO PROCEDIMIENTO UN PAR DE VECES MÁS.

**CORTE A:**

**ESC013-INT- APTO. DE PERENCEJO-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO SIGUE ESPERANDO A QUE LE ATIENDAN, SIN FORTUNA. CUELGA EL TELÉFONO Y LO VUELVE A LEVANTAR. DISCA MIENTRAS



MIRA HACIA LA PARED, SE EQUIVOCA Y DEBE VOLVER A EMPEZAR. LE CAE Y ESPERA UNA VEZ MÁS A QUE LE ATIENDAN.

**CORTE A:**

### **ESC014-EXT-CALLE DEL EDIFICIO DE PERENCEJO-DÍA**

LA CALLE ESTÁ TRANQUILA, LOS AUTOMÓVILES PASAN ESPORÁDICAMENTE Y HAY POCOS PEATONES CAMINANDO POR LAS ACERAS. HAY UN CAMIÓN DE LA COMPAÑÍA DE TELÉFONOS ESTACIONADO EN FRENTE DEL EDIFICIO DE PERENCEJO. ARRIBA, SOBRE EL POSTE DE TELÉFONOS, SE ENCUENTRA UN TRABAJADOR CON EL UNIFORME Y LA GORRA DE LA COMPAÑÍA, HABLANDO EMBELESADO E INSISTENTEMENTE POR EL INMENSO TELÉFONO DE PRUEBAS. EL SUPERVISOR, UN HOMBRE GORDO, CON BIGOTES, DE ASPECTO GRUÑÓN, TAMBIÉN ATAVIADO CON EL UNIFORME Y QUE SE ENCUENTRA FUMANDO UN HABANO, DESCIENDE DEL CAMIÓN Y CAMINA LENTAMENTE HACIA LA BASE DEL POSTE, MIRA HACIA ARRIBA Y LE SILBA A SU COMPAÑERO. EL EMPLEADO NO LE HACE CASO, YA QUE SOLO ATIENDE A SU CONVERSACIÓN.

**CORTE A:**

### **ESC015-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-BAÑO-DÍA**

NOSEQUIENCITA CONTINÚA SECÁNDOSE EL CABELLO. EL TELÉFONO SUENA INSISTENTEMENTE A LO LEJOS. APAGA POR UN INSTANTE EL SECADOR Y LOGRA POR FIN ESCUCHAR EL “RING”. SE QUEDA INMÓVIL Y ABRE LOS OJOS, SORPRENDIDA Y ASUSTADA, SE IMAGINA A PERENCEJO Y SUSPIRA. SUELTA EL SECADOR, EL CEPILLO Y SALE CORRIENDO DEL BAÑO, PERO REGRESA INMEDIATAMENTE, RETOMA SECADOR Y CEPILLO, Y SE DA UNOS ÚLTIMOS RETOQUES. EL



TELÉFONO VUELVE A SONAR Y LE HACE SEÑAS CON LA MANO, COMO DICIÉNDOLE QUE ESPERE. TERMINA DE ARREGLARSE Y VUELVE A SALIR CON RAPIDEZ.

**CORTE A:**

**ESC016-EXT-CALLE DEL EDIFICIO DE PERENCEJO-DÍA**

EL SUPERVISOR, MOLESTO, SIGUE SILBANDO. ANTE LA INDIFERENCIA, DECIDE SACARSE EL HABANO DE LA BOCA Y LANZÁRSELO AL TRABAJADOR UBICADO SOBRE EL POSTE, QUIEN OBSERVA COMO EL TABACO PASA POR DELANTE DE SUS OJOS, IMAGINA EL ROSTRO DE SU SUPERVISOR TORCIENDO LOS DIENTES, CON EL HABANO EN LA BOCA Y MIRÁNDOLE CON DESPRECIO. SE ESTREMECE Y CASI SE CAE, SUELTA EL TELÉFONO (QUE SE QUEDA GUINDADO POR EL CABLE) Y MIRA HACIA ABAJO, ASUSTADO. EL SUPERVISOR SACA DE SU BOLSILLO UN PAPEL DE FACTURA, QUE DICE “MOROSO” EN ROJO Y LETRAS GRANDES. SE LO ENSEÑA AL EMPLEADO, SEÑALA EL EDIFICIO DE PERENCEJO Y HACE LA SEÑAL DE CORTE, EMULANDO UNA TIJERA CON SUS DEDOS. EL TRABAJADOR AFIRMA CON LA CABEZA, SACA UNA TIJERA, MIRA CON CUIDADO Y CORTA VARIOS CABLES.

**CORTE A:**

**ESC017-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

SUENA OTRO “RING”, NOSEQUIENCITA ENTRA CORRIENDO Y LLEGA HASTA EL TELÉFONO.

**(EFECTO DE PANTALLA DIVIDIDA CON ESCENA 018, EL SUBRAYADO SON ACCIONES QUE LE SUCEDEN A AMBOS PERSONAJES SIMULTÁNEAMENTE).**



**LO DESCUELGA, PERO ESCUCHA LOS PITIDOS INTERMITENTES QUE LE ANUNCIAN QUE YA TRANCARON LA LLAMADA. RESOPLA MOLESTA Y SE SIENTA EN FRENTE DEL TELÉFONO A ESPERAR (FIN DE PANTALLA DIVIDIDA).**

**ESC018-INT-APTO. DE PERENCEJO-CUARTO-DÍA**

**PERENCEJO ESTÁ DURMIÉNDOSE MIENTRAS ESPERA A QUE LE ATIENDAN. DE PRONTO, ESCUCHA LOS PITIDOS INTERMITENTES QUE LE ANUNCIAN QUE SE CORTÓ LA LLAMADA. SE DESPIERTA CONFUNDIDO, OPRIME LOS BOTONES DE TRANCADO DEL TELÉFONO DE DISCO PARA VOLVER A MARCAR, PERO SIGUE SONANDO COMO SI ESTUVIERA OCUPADO (FIN DE LA PANTALLA DIVIDIDA). REPITE LA OPERACIÓN INFRUCTUOSAMENTE EN VARIAS OCASIONES, HASTA QUE TRANCA EL TELÉFONO, RESIGNADO. IMAGINA UN CELULAR, MIRA HACIA ABAJO E INTRODUCE LA MANO EN UNO DE SUS BOLSILLOS, PERO SOLO LOGRA SACAR LA TELA INTERIOR. SUSPIRA, INVESTIGA EN EL OTRO Y LOGRA CONSEGUIR ALGO, METE LA MANO HASTA EL FONDO Y SACA UNA CHUPETA. SUBE Y BAJA LOS HOMBROS EN SEÑAL DE QUE NO LE IMPORTA, LA DESTAPA, COMIENZA COMERLA Y CON ELLA EN LA BOCA, BUSCA EL MARCADOR NEGRO GRUESO, CORRE LA MANGA DE SU CAMISA, ANOTA EL NÚMERO TELEFÓNICO EN SU BRAZO Y SALE DEL CUARTO.**

**CORTE A:**

**ESC019-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

**NOSEQUIENCITA CONTINÚA SENTADA FRENTE AL TELÉFONO, CON LOS CODOS SOBRE LAS PIERNAS, Y APOYANDO LA BARBILLA EN SUS MANOS. ESTÁ ANSIOSA E INQUIETA. MIRA UN FLORERO CON MARGARITAS QUE DECORAN SU CUARTO Y RECUERDA CUANDO**



PERENCEJO LE REGALÓ LA FLOR MUTILADA (ESC041, “CITA A CIEGAS” (PILOTO)). SUSPIRA UNA VEZ MÁS Y CORRE HASTA EL JARRÓN. REGRESA A DONDE ESTABA SENTADA, CON UNA MARGARITA. DESHOJA UN PÉTALO Y SONRÍE ALIVIADA. ARRANCA UN SEGUNDO PÉTALO, FRUNCE EL CEÑO MOLESTA Y LUEGO SE ENTRISTECE. REPITE LAS MISMAS EXPRESIONES A MEDIDA DE QUE DESPRENDE LOS PÉTALOS DE LA FLOR. CUANDO RETIRA EL ÚLTIMO, LA RESPUESTA ES NEGATIVA Y NOSEQUIENCITA LANZA EL TALLO, ENFADADA. TOMA UN OSO DE PELUCHE Y COMIENZA A UTILIZARLO COMO UN TÍTERE. MIENTRAS “CONVERSA” CON ÉL, LE SEÑALA EL TALLO, COMO SI ESTUVIERA METIÉNDOLE UN CHISME, GRUÑE Y MUEVE EL MUÑECO COMO SI HABLARA, SU CARA ES DE DESQUICIADA. NOSEQUIENCITA ASIENTE CON LA CABEZA Y TOMA NUEVAMENTE EL TALLO DE LA MARGARITA. AHORA PONE AL PELUCHE Y AL TALLO A “DISCUTIR”, LUEGO DE UNOS SEGUNDOS, NOSEQUIENCITA ABALANZA EL PRIMERO SOBRE EL TALLO, COMO SI SE LO ESTUVIESE COMIENDO. SATISFECHA Y CON LOS OJOS DESORBITADOS, PONE EL OSO EN LA CAMA Y DESLIZA EL DEDO ÍNDICE ALREDEDOR DE SU CUELLO EN SEÑAL DE EJECUCIÓN.

#### **CORTE A:**

#### **ESC020-EXT-CALLE-DÍA**

PERENCEJO CAMINA POR LA ACERA DE UNA AVENIDA PRINCIPAL. LOS PEATONES PASAN EN AMBAS DIRECCIONES. EN LA ESQUINA, UNA SEÑORA MAYOR, QUE SE DESPLAZA EN UNA SILLA DE RUEDAS ELECTRÓNICA, CRUZA LA CALLE. EL APARATO COMIENZA A FALLAR, BAJA LA VELOCIDAD LENTAMENTE Y SE DETIENE JUSTO EN EL MEDIO DEL CAMINO DE LOS VEHÍCULOS. LA LUZ CAMBIA DE ROJO A VERDE Y LA ANCIANA EMPUJA DESESPERADA LA PALANCA, INTENTANDO AVANZAR INÚTILMENTE. LA SILLA CORCOVEA UN POCO, PERO NO



REACCIONA. LOS CARROS ACELERAN, LA SEÑORA CIERRA LOS OJOS RESIGNADA Y SE LOS CUBRE, MIENTRAS TIEMBLA. PERENCEJO SE PERCATA DE LA SITUACIÓN Y CORRE HASTA LA SILLA, LA TOMA VIOLENTAMENTE Y LA MUEVE DE RETROCESO HASTA LA ACERA. JADEANDO, ESTACIONA A LA SEÑORA EN LA ESQUINA, SE SECA EL SUDOR, LE DA UN PAR DE PALMADAS EN LA ESPALDA Y SIGUE SU RUTA. LA ANCIANA DEJA DE TEMBLAR, ABRE LOS OJOS Y NOTA COMO LA GRAVEDAD IMPULSA NUEVAMENTE SU TRANSPORTE HACIA LA CALLE.

PERENCEJO CONTINÚA CAMINANDO, SUENAN UN MONTÓN DE CORNETAS, FRENAZOS Y UNA FUERTE COLISIÓN. SE CUBRE Y LUEGO VOLTEA A VER LO QUE SUCEDIÓ. AGITA SUS MANOS Y MUÑECAS INSISTENTEMENTE, TRATA PASAR DESAPERCIBIDO Y RETOMAR SU TRECHO. APENAS GIRA, SE ASUSTA POR LOS GRITOS DE UN PAR DE NIÑOS QUE SE ENCUENTRAN FRENTE A ÉL. UNO DE ELLOS LE PATEA LA RODILLA Y SE VAN CORRIENDO. PERENCEJO SE APOYA SOBRE SUS RODILLAS PARA PASAR EL SUSTO Y EL DOLOR. LUEGO DE UN MOMENTO, SUBE LA MIRADA Y DIVISA UNOS TELÉFONOS PÚBLICOS.

**CORTE A:**

### **ESC021-INT-APTO DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA, AÚN CON CARA DE DESQUICIADA, JUEGA CON SU TELÉFONO COMO SI FUERA UN AVIONCITO, LO VUELA Y LO ESTRELLA, MIENTRAS HACE ONOMATOPEYAS. DE PRONTO, SE LO QUEDA MIRANDO FIJAMENTE Y CON ENOJO, RECLAMÁNDOLE QUE NO SUENA. LO COLOCA EXASPERADA SOBRE LA PEINADORA Y RESOPLA.

**CORTE A:**



### **ESC022-EXT-CALLE-DÍA**

PERENCEJO SE DIRIGE FELIZ HACIA LA FILA DE TELÉFONOS PÚBLICOS. LEVANTA EL AURICULAR DEL PRIMERO Y SE PERCATA DE QUE NO TIENE CABLE, RAZÓN POR LA QUE RECORRE CON LA VISTA, EL CAMINO QUE ESTE DEBERÍA SEGUIR DESDE EL AURICULAR HACIA LA BASE. SE DESPLAZA HACIA EL SEGUNDO, QUE TIENE CABLE, MAS NO AURICULAR. PERENCEJO ARRUGA LA CARA, PENSATIVO.

**DISUELVE A:**

### **ESC023-INT-SINFÍN (SUEÑO)-DÍA**

PERENCEJO COLOCA UN SOBRE EN EL PICO DE UNA PALOMA. LE DA UNA PALMADA Y LA ECHA A VOLAR. SONRÍE Y LA SIGUE CON LA MIRADA.

**FLASH A:**

### **ESC024-INT-SINFÍN (SUEÑO)-DÍA**

PERENCEJO ABALANZA TELA SOBRE UNA FOGATA, HACIENDO SEÑALES DE HUMO.

**FLASH A:**

### **ESC025-INT-SINFÍN (SUEÑO)-DÍA**

PERENCEJO OPRIME NERVIOSAMENTE UN TELÉGRAFO QUE SE ENCUENTRA SOBRE UNA MESA.

**DISUELVE A:**



## ESC026-EXT-CALLE-DÍA

PERENCEJO NIEGA CON LA CABEZA, EXTIENDE SU VISTA Y NOTA QUE HAY OTRA CABINA A POCOS METROS DE DONDE SE ENCUENTRA. APLAUDE EMOCIONADO Y SE DIRIGE HACIA ALLÁ. PARECE ESTAR EN PERFECTAS CONDICIONES, OBTIENE DE SUS BOLSILLOS UN MONEDERO ANTIGUO, LO ABRE CON MUCHO CUIDADO Y SACA UNA MONEDA. LA INTRODUCE EN LA RANURA DEL APARATO, CUYA PANTALLA CONTINÚA DICIENDO “CRÉDITO: 0”. PERENCEJO SE SORPRENDE Y SACA OTRA MONEDA, REALIZA EL MISMO PROCEDIMIENTO Y OBTIENE EL MISMO RESULTADO. ASOMBRADO, LE DA UNOS GOLPES, SIN OBTENER EFECTO POSITIVO. ESPERANDO QUE CAMBIE SU SUERTE, SIGUE INTRODUCIENDO CENTAVOS HASTA QUE SE LE ACABAN, MOMENTO EN EL QUE TIRA EL MONEDERO Y SACA SU BILLETERA DEL BOLSILLO. EXTRAE UNOS BILLETES, LOS PLIEGA E INTRODUCE UNO POR UNO A TRAVÉS DE LA RANURA. SE PONE CADA VEZ MÁS AFANOSO, RAZÓN POR LA QUE EXTRAE DEL MISMO BOLSILLO UNA CHEQUERA Y UN BOLÍGRAFO, LLENA UN CHEQUE RÁPIDAMENTE, APOYÁNDOSE EN LA PARED Y AGITANDO EL BOLÍGRAFO DE VEZ EN CUANDO PARA EXPULSARLE TINTA. CUANDO FINALIZA, LO DOBLA Y LO METE TAMBIÉN EN LA RANURA, PERO LA CASILLA SIGUE MARCANDO CERO. PERENCEJO NO LO PUEDE CREER Y SE QUEJA, MIENTRAS QUE LA GENTE QUE PASA LO MIRA COMO SI ESTUVIERA LOCO. DE REPENTE SE DETIENE, SONRÍE PÍCARAMENTE Y DECIDE VOLVER HACIA DONDE ESTÁN LOS PRIMEROS TELÉFONOS PÚBLICOS. DE LA PARTE TRASERA DE LA CABINA QUE ACABA DE ABANDONAR PERENCEJO, SALE EL LADRÓN MIRANDO DE UN LADO AL OTRO, MISTERIOSAMENTE. TOMA DE SUS BOLSILLOS UNA CUERDA, QUE INSTALA CONVENIENTEMENTE EN EL TELÉFONO, LA HALA Y ESTE SUENA COMO UNA CAJA REGISTRADORA. LA PANTALLA DICE AHORA “CRÉDITO: 50000”. EL



LADRÓN TOMA EL AURICULAR, MARCA, COMIENZA A “HABLAR” Y A REÍRSE.

**CORTE A:**

### **ESC027-INT-APTO DE NOSEQUIENCITA-DÍA**

NOSEQUIENCITA TEJE UN SUÉTER ROSADO, SIN QUITARLE LA MIRADA AL TELÉFONO. A SU LADO, TIENE UN PLATO DE ENSALADA QUE COME DE VEZ EN CUANDO, NERVIOSA. SUENA EL TELÉFONO Y NOSEQUIENCITA TIRA EL SUÉTER, SOBRESALTADA, CONTESTA CON UNA SONRISA EVIDENTE, QUE SE INTERRUMPE INMEDIATAMENTE POR UN GESTO DE DECEPCIÓN. COLOCA EL TELÉFONO EN LA BASE, PARA LUEGO DIRIGIRSE HACIA LA PUERTA. CUANDO ESTÁ CERCA, SUENA EL TIMBRE, CAMINA AÚN DECEPCIONADA Y MOLESTA, ABRE LA PUERTA Y RECIBE A MARGARITA, QUIEN LA SALUDA HIPÓCRITAMENTE UN BESO, LA HACE A UN LADO Y COLOCA SU BOLSO EN LA PEINADORA, NOSEQUIENCITA LA MIRA IMPOTENTE. MARGARITA, QUIEN YA SE HABÍA SERVIDO UN VASO DE AGUA, SE DIRIGE HACIA EL TELÉFONO Y LO ENCIENDE, LE HACE UN GESTO CÍNICO DE QUE VA A USARLO Y NOSEQUIENCITA ENTRA EN PÁNICO Y SE QUEDA INMÓVIL.

**CORTE A: COMERCIALES**

### **ESC028-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA CONTINÚA CON EL TERROR EN SUS OJOS, MIENTRAS MARGARITA ESTÁ A LO LEJOS, HABLANDO INSISTENTEMENTE. NOSEQUIENCITA MIRA LA FOTO DE PERENCEJO Y LE EXTIENDE SU BRAZO, PIDIÉNDOLE AYUDA.

**CORTE A:**



### **ESC029-EXT-CALLE-DÍA**

PERENCEJO VUELVE AL PRIMER GRUPO DE TELÉFONOS. TOMA EL AURICULAR DE UNO Y SE DIRIGE HACIA EL SIGUIENTE. DE SU BOLSILLO, SACA UNA PIQUETA, UNA CINTA MÉTRICA Y UN SOLDADOR DE ESTAÑO. TOMA UNAS CUANTAS MEDIDAS, PICA EL EXCESO DE LOS CABLES CON BASTANTE METICULOSIDAD Y ENCIENDE EL SOLDADOR DE ESTAÑO. A LO LEJOS, UN POLICÍA ESTÁ METIENDO AL LADRÓN ESPOSADO EN UNA PATRULLA. EL OFICIAL CIERRA LA PUERTA, VOLTEA Y CONTRAE UN POCO SUS OJOS, MIENTRAS SE COLOCA LA MANO AL NIVEL DE LAS CEJAS, PARA MEJORAR LA VISIÓN A DISTANCIA. OBSERVA TODO LO QUE HACE PERENCEJO, LO VA ANOTANDO EN UNA LIBRETA, MIENTRAS SE APROXIMA HACIA ÉL. PERENCEJO TERMINA LA REPARACIÓN, TOMA EL AURICULAR Y NOTA QUE LA PANTALLA DICE “CRÉDITO: 0”. RECUERDA QUE BOTÓ TODO EL DINERO EN EL TELÉFONO ANTERIOR Y DECIDE SACAR UNA MONEDA MÁS DE SU BOLSILLO. LA INTRODUCE EN LA RANURA Y EMPIEZA A MARCAR. CAE OCUPADO, PERENCEJO, CONSTERNADO, MIRA AL CIELO Y EXTIENDE SUS BRAZOS.

#### **CORTE A:**

### **ESC030-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA (SUEÑO) -CUARTO-DÍA**

MARGARITA CONTINÚA HABLANDO POR EL TELÉFONO. NOSEQUIENCITA ESTÁ FURIOSA, RESPIRANDO NERVIOSAMENTE. DE PRONTO, EMANA UN GRITO Y SE ABALANZA SOBRE MARGARITA, QUIEN SUELTA EL TELÉFONO. LA ESTRANGULA CON EXPRESIÓN DE DEMENCIA, MARGARITA ESTÁ CON LA VISTA PERDIDA Y SIN SENTIDO.

#### **DISUELVE A:**



### **ESC031-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA, TRASTORNADA, RESPIRA NERVIOSAMENTE. MARGARITA AÚN HABLA POR TELÉFONO. NOSEQUIENCITA IMAGINA UN BOMBILLO ENCENDIDO Y CORRE HACIA SU TELEVISOR. LO ENCIENDE EN UN CANAL QUE TRANSMITE UNA MISA. LO DESAPRUEBA INMEDIATAMENTE CON SU ROSTRO, CAMBIA DE CANAL Y AHORA OBSERVA UN DOCUMENTAL DE JIRAFAS. NIEGA CON SU DEDO ÍNDICE, VUELVE A PASAR Y SINTONIZA UN CAPÍTULO DE “MR. BEAN”. NOSEQUIENCITA SONRÍE Y APLAUDE, LO VE POR UN SEGUNDO, PERO RECUERDA QUE MARGARITA ESTÁ HABLANDO POR TELÉFONO. CAMBIA DE CANAL NUEVAMENTE, HASTA QUE ENCUENTRA UNA CARRERA DE ATLETISMO. SONRÍE CON PICARDÍA Y GIRA EL TELEVISOR HACIA MARGARITA, QUIEN REPENTINAMENTE, EN MEDIO DE SU CONVERSACIÓN, SE DETIENE A OBSERVAR LA PANTALLA Y LENTAMENTE VA DESPLAZANDO EL AURICULAR HASTA SU BASE Y LO TRANCA. SE SIENTA HIPNOTIZADA EN FRENTE DEL TELEVISOR, CON LAS PIERNAS CRUZADAS. NOSEQUIENCITA SE APODERA DEL TELÉFONO VIOLENTAMENTE. LO MIRA CON DESEO Y SE SIENTA NUEVAMENTE A ESPERAR LA LLAMADA.

**CORTE A:**

### **ESC032-EXT-CALLE-DÍA**

PERENCEJO LE DA A LA PALANCA DE DEVOLUCIÓN Y SACA UNA MONEDA, QUE VUELVE A COLOCAR EN LA RANURA. NOTA QUE LE CAE LA LLAMADA Y SONRÍE AMPLIAMENTE. ESPERA A QUE LE ATIENDAN MIENTRAS EL TELÉFONO REPICA.

**CORTE A:**



### **ESC033-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

REPICA EL TELÉFONO Y NOSEQUIENCITA LO LANZA HACIA ARRIBA DEL SUSTO, VOLVIÉNDOLO A ATRAPAR CUANDO CAE. SE ECHA AIRE RÁPIDAMENTE CON LAS MANOS, MIENTRAS SONRÍE. OPRIME EL BOTÓN DE ATENDER, SU REACCIÓN CAMBIA VIOLENTAMENTE, AHORA ESTÁ EXTRAÑADA.

**(EFECTO DE PANTALLA DIVIDIDA CON ESC034).**

**SE PEGA AÚN MÁS AL TELÉFONO PARA OIR MEJOR Y ESCUCHA A LO LEJOS UNA SIRENA DE POLICÍA. (FIN DE PANTALLA DIVIDIDA).**

**CORTE A: ESC035**

### **ESC034-EXT-CALLE-DÍA**

**EL TELÉFONO PÚBLICO ESTÁ SOLITARIO. EL AURICULAR DEL TELÉFONO SE COLUMPIA POR EL CABLE, MIENTRAS SUENA UNA SIRENA POLICIAL ALEJÁNDOSE DEL LUGAR. (FIN DE PANTALLA DIVIDIDA).**

**CORTE A:**

### **ESC035-EXT-PRISIÓN-ESTABLISHING SHOT-NOCHE**

**ESTABLISHING SHOT DE LA PRISIÓN.**

**CORTE A:**

### **ESC036-INT-PRISIÓN-NOCHE**

**PERENCEJO ES LANZADO EN UN CALABOZO DE LA PRISIÓN, DENTRO DEL QUE HAY SOLAMENTE UNA LITERA Y UNA LETRINA. ESTÁ SUCIO Y**



EROSIONADO. SE SACUDE UN POCO Y SE LEVANTA, PERO SE DETIENE ASUSTADO CUANDO MIRA HACIA LA LITERA. EN LA CAMA DE ABAJO, SE ENCUENTRA EL LADRÓN JUGANDO PERINOLA, SIN NOTARLO. PERENCEJO SE SUBE VIOLENTAMENTE A LA CAMA DE ARRIBA Y SE TAPA, CON LA SÁBANA, DE LA CABEZA A LOS PIES, MIENTRAS TIEMBLA ATERRORIZADO. LA CAMA SE BAJA PRODUCTO DEL PESO DE PERENCEJO Y EL LADRÓN AL FIN NOTA QUE TIENE COMPAÑÍA, YA QUE EL COLCHÓN DE ARRIBA ROZA SU CUERPO. SALE DE SU CAMA CON DIFICULTAD Y SE LEVANTA. CRUZA LOS BRAZOS Y SE PERCATA DE QUE ALGUIEN TIEMBLA DEBAJO DE LA SÁBANA, EN LA CAMA DE ARRIBA. CARGA A PERENCEJO Y LO COLOCA EN EL PISO, DE PIE. LE QUITA LA TELA Y PERENCEJO QUEDA DESCUBIERTO, TAPÁNDOSE LA CARA CON LAS MANOS Y TODAVÍA TEMBLANDO. EL LADRÓN LLAMA SU ATENCIÓN APUNTÁNDOLE EL PECHO CON EL DEDO. PERENCEJO, ASUSTADO, ABRE LOS OJOS LENTAMENTE. CON RESIGNACIÓN, SE QUITA EL RELOJ, LO COLOCA EN EL BOLSILLO DEL LADRÓN, SE ASEGURA DE QUE ESTÁ ADENTRO Y COMIENZA A ALEJARSE DE ÉL, PATALEANDO. EL LADRÓN SONRÍE DE SATISFACCIÓN Y VUELVE A ACOSTARSE PARA CONTINUAR CON SU JUEGO. SE ESCUCHA UNA MACANA GOLPEANDO LOS BARROTES, EL GUARDIAN ABRE LA PUERTA. LLAMA A PERENCEJO CON EL DEDO Y ESTE SE ACERCA DESCONFIADO Y NERVIOSO. AMBOS SE RETIRAN DE LA CELDA. EL GUARDIAN LANZA LA PUERTA, QUE DESPACIO SE VA CERRANDO, PERO ES INTERRUMPIDA POR LA PERINOLA. EL LADRÓN LA RECOGE, SE LA COLOCA DENTRO DEL BOLSILLO. SE FROTA LAS MANOS DE FORMA CALCULADORA, MIRA A SU ALREDEDOR Y ESCAPA DE LA CELDA.

**CORTE A:**



### **ESC037-INT-PRISIÓN-PASILLO-NOCHE**

UN RECLUSO, VESTIDO CON UNA CAMISA BLANCA, ROTA Y SUCIA, CONVERSA POR UN TELÉFONO PÚBLICO. HAY UNA LARGA HILERA DE PERSONAS, DE ASPECTO VIOLENTO, CON BARBAS Y DE ROPAS RASGADAS, RECLAMANDO Y ESPERANDO PARA EJERCER SU DERECHO A UNA LLAMADA. EL GUARDIÁN QUE ESCOLTA A PERENCEJO, LO LLEVA ESPOSADO POR EL PASILLO Y LO ACOMPAÑA HASTA EL FINAL DE LA COLA, LE QUITA LAS ESPOSAS Y SE RETIRA. PERENCEJO, ATEMORIZADO, RECORRE EL LUGAR CON LA VISTA Y VE A UN PAR DE RECLUSOS EN UNA ESQUINA, JUGANDO A LA RULETA RUSA CON SUS REVÓLVVERES. UN PRESO QUE SOSTIENE UNA BANDEJA COLGADA POR UNA CUERDA EN SU CUELLO, REPLETA DE ARMAS BLANCAS, INTERCAMBIA DINERO CON OTRO RECLUSO, QUE RETIRA UN PUÑAL DE LA BANDEJA. VE TAMBIÉN A UN HOMBRE FORNIDO Y CON ASPECTO DE MATÓN, SENTADO EN UNA SILLA EN EL MEDIO DEL LUGAR, LAS PERSONAS QUE PASAN CERCA SE ALEJAN DE ÉL CON MIEDO. PERENCEJO SE LE QUEDA VIENDO POR UN MOMENTO Y ESTE LE DEVUELVE LA MIRADA, PERO CAMBIA LA EXPRESIÓN, AHORA UN TANTO AFEMINADA, Y LE GUIÑA UN OJO. PERENCEJO SE ASQUEA Y MIRA PARA OTRO LADO. UNA PERSONA QUE ESTÁ DETRÁS DE ÉL, LLAMA SU ATENCIÓN Y LE INDICA QUE AVANCE. CUANDO PERENCEJO SE REINCORPORA, NOTA QUE UN MONTÓN DE PERSONAS ESTÁN DETRÁS DE ÉL Y QUE AHORA ESTÁ EN EL MEDIO DE UNA INMENSA FILA. AVANZA CON UN PASO LARGO Y HACE CÍRCULOS ENTRELAZANDO SUS PULGARES, ESPERANDO.

#### **CORTE A:**



## **ESC038-EXT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-ESTABLISHING SHOT-NOCHE**

ESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA.

### **CORTE A:**

## **ESC039-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-NOCHE**

NOSEQUIENCITA SE GOLPEA EL LABIO INFERIOR CON SUS DEDOS, COMO SI ESTUVIERA LOCA, MIRA EL TELÉFONO NOSTÁLGICA Y LUEGO A MARGARITA, QUIEN SIGUE LELA EN FRENTE DEL TELEVISOR, EN LA MISMA POSICIÓN. SUSPIRA DECEPCIONADA Y VUELVE HACIA EL ESPEJO DE LA PEINADORA, DONDE ESTÁ LA FOTO DE PERENCEJO. SE RESIGNA, HACE UN PUCHERO MIENTRAS OBSERVA EL RETRATO. ALUCINA QUE LA IMAGEN DE PERENCEJO SE VA DESVANECIENDO POCO A POCO, SACA UN PAÑUELO, SE SUENA LA NARIZ, TAPÁNDOSE CASI TODA LA CARA, Y SE SECA UN LÁGRIMA. BAJA SUS BRAZOS EXAGERADAMENTE, DERROTADA, Y CAMINA HACIA EL CLOSET EN BUSCA DE SU CAMISÓN ROSADO. ENTRA AL BAÑO, ENCIENDE LA LUZ Y SALE LUEGO DE UNOS SEGUNDOS, CAMBIADA DE ROPA. AÚN TRISTE, APAGA TODAS LAS LUCES Y SE DISPONE A DORMIR, PERO LE ES IMPOSIBLE POR EL RUIDO DEL TELEVISOR. SE LEVANTA, VUELVE A PRENDER LA LÁMPARA, VA HACIA EL TELEVISOR Y COMIENZA A DESLIZARLO HACIA LA SALIDA DEL APARTAMENTO. LUEGO DE SACARLO, REALIZA LA MISMA OPERACIÓN CON MARGARITA, QUIEN PERMANECE AÚN EN LA MISMA POSICIÓN, PERO TRATANDO DE VER LA PANTALLA QUE AHORA ESTÁ MUCHO MÁS LEJOS. CIERRA LA PUERTA, APAGA NUEVAMENTE LAS LUCES Y SE ACUESTA A DORMIR.

### **CORTE A:**



### **ESC040-INT-PRISIÓN-PASILLO-NOCHE**

PERENCEJO ESTÁ DE SEGUNDO EN LA COLA, QUE AÚN ES INMENSA. IMAGINA EL ROSTRO DE NOSEQUIENCITA Y SUSPIRA SONRIENDO. VOLTEA UN SEGUNDO Y NOTA QUE EL HOMBRE FORNIDO AÚN SIGUE HACIÉNDOLE OJITOS, RAZÓN POR LA QUE TRATA DE PERDERSE EN LA HILERA. LA PERSONA QUE HABLA POR TELÉFONO SE RETIRA Y LLEGA EL TURNO DE PERENCEJO, QUIEN INTRODUCE LA MANO EN SU BOLSILLO PARA OBTENER UNA MONEDA, PERO SACA NUEVAMENTE LA TELA INTERIOR Y CHASQUEA LOS DIENTES, DISGUSTADO. SE QUEDA REFLEXIVO POR UN INSTANTE Y LOS QUE ESTÁN EN LA COLA COMIENZAN A GRITAR Y A PROTESTAR, UNO DE ELLOS LO EMPUJA. PERENCEJO SIGUE ABSORTO Y LUEGO HACE EL MOVIMIENTO COMO SI ESTUVIERA EMPUJANDO A ALGUIEN. DE PRONTO, PERENCEJO SE EMOCIONA, COMIENZA A CORRER POR EL SITIO, CELEBRANDO, CON LAS MANOS EN ALTO, TODOS LO MIRAN CON EXTRAÑEZA. CUANDO SE DETIENE, INTRODUCE LA MANO EN EL BOLSILLO DE SU CAMISA Y SACA UNA TARJETA DE MONOPOLIO, CON EL DIBUJO DE UN MUÑECO QUE EMPUJA A OTRO Y QUE DICE EN LETRAS GRANDES “SALGA DE LA CÁRCEL GRATIS”, SE DIRIGE CORRIENDO HASTA LA PUERTA Y SE LA ENSEÑA AL CELADOR, QUE LUEGO DE VER LA TARJETA DUDA POR UN SEGUNDO, PERO NO LE QUEDA OTRO REMEDIO QUE ABRIRLE LA PUERTA PARA QUE SALGA. PERENCEJO CORRE EMOCIONADO.

#### **CORTE A:**

### **ESC041-EXT-SALIDA DE LA PRISIÓN-NOCHE**

PERENCEJO CORRE HACIA LA SALIDA Y LE MUESTRA LA MISMA TARJETA AL GUARDIA., QUIEN LE FELICITA, LE DA UNAS PALMADAS, ROMPE LA TARJETA Y LE PERMITE LA SALIDA. PERENCEJO SE VA Y



OTRA PERSONA TRATA DE SALIR CORRIENDO MUY VELOZMENTE DETRÁS DE ÉL, PERO ES INTERCEPTADO POR EL GUARDIA, QUIEN LO TOMA POR EL CUELLO DE SU CAMISA. CUANDO LO MIRA A LA CARA, NOTA QUE ES EL LADRÓN TRATANDO DE ESCAPAR, QUIEN LO MIRA, DISIMULANDO INGENUIDAD Y PARPADEANDO INTERMITENTEMENTE. EL GUARDIA, QUE TODAVÍA LO TOMA POR EL CUELLO, LE DA UNA PATADA POR DETRÁS QUE HACE QUE EL LADRÓN BRINQUE. LO TRASLADA DE VUELTA A LA PRISIÓN Y EL LADRÓN SE LAMENTA MOLESTO. EL LADRÓN ESCUCHA A ALGUIEN SESEAR Y VOLTEA. ES PERENCEJO, QUIEN ENTRA CORRIENDO, RECUPERA SU RELOJ Y SE VA. EL LADRÓN GRUÑE DE RABIA.

**CORTE A:**

#### **ESC042-INT-CASA DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

TODO ESTÁ APAGADO Y NOSEQUIENCITA RONCA. SUENA EL TELÉFONO UN PAR DE VECES, PERO ESO NO INTERRUMPE SU SUEÑO. AL TERCER REPIQUE COMIENZA A LEVANTARSE LENTAMENTE Y ENCIENDE LA LUZ DE LA LÁMPARA. A LA CUARTA VEZ, ABRE LOS OJOS EXAGERADAMENTE Y TERMINA DE DESPERTARSE. SE LEVANTA DE LA CAMA EMOCIONADA Y COMIENZA A CORRER EN CÍRCULOS. CONTESTA EL TELÉFONO, LUEGO DEL QUINTO REPIQUE, Y SONRÍE RADIANTE. COMIENZA A HABLAR Y A JUGAR CON SU CABELLO, ESTÁ INQUIETA, GESTICULANDO COMO SI ESTUVIERA CONTANDO UNA HISTORIA.

**FADE OUT: CRÉDITOS**

**FADE IN:**



### **ESC043(TAG)-INT-PRISIÓN-CELDA DE CASTIGO-NOCHE**

UN CARCELERO ESTÁ SENTADO EN UNA SILLA INCLINADA, APOYANDO SU ESPALDA EN UNA PUERTA REFORZADA, CON UNA VENTANILLA MUY PEQUEÑA EN EL EXTREMO SUPERIOR CENTRAL, QUE TIENE UN LETRERO QUE DICE “CELDA DE CASTIGO”. JUEGA ÁGILMENTE CON UNA PERINOLA, ESTÁ CONCENTRADO Y CONTENTO. DEL OTRO LADO DE LA PUERTA, ESTÁ EL LADRÓN QUIEN MUEVE EL CUELLO AL RITMO DEL SONIDO DEL JUGUETE.

#### **CORTE A:**

### **ESC044(TAG)-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-NOCHE**

MARGARITA ESTÁ DORMIDA AÚN EN LA MISMA POSICIÓN, EN FRENTE DE LA TELEVISIÓN ENCENDIDA. LLEGA LA CONSERJE, QUIEN ESTÁ BARRIENDO EL PISO Y LA OBSERVA. SE ENTERNECE, LA RECUESTA EN EL PISO Y LA ARROPA CON UNA DE LAS BOLSAS DE BASURA. APAGA LA TELEVISIÓN.

#### **IRIS OUT:**



## 10. Tercer capítulo: “Pobres Vaquitas”

### *10.1. Sinopsis:*

Es el día de la segunda cita. Perencejo, sin saber que Nosequencita es vegetariana, la invita a comer en “Vaquitas”: un restaurante de carnes, más carnes y muchas más carnes. Para él, la cita significa una estupenda degustación en muy grata compañía, para ella representa un sacrificio de animales inocentes que luchan por sobrevivir, y que ahora debe comer.

Nosequencita inicia el día con una pesadilla que luego se extiende más allá de lo onírico: escucha mugidos por todas partes, acaricia vegetales... aún así tiene el coraje de ir al restaurante, no sin antes ponerse un chaleco de explorador, donde puede ocultar todos los bocados de carne.

Segundos después de la salida de Nosequencita, Margarita llega al apartamento a buscar su bolso. Al encontrar la puerta cerrada y el apartamento vacío, decide pedir ayuda a El Ladrón, sin embargo esta vez no es tan fácil encontrarse con la delincuencia.

Mientras tanto, en el Restaurante “Vaquitas”, las cosas no salen como se tienen planeadas: Perencejo debe luchar contra un pedazo de carne de entre sus dientes, mientras Nosequencita tiene que dar bocados en contra de su voluntad.

### *10.2. Diagramación:*

#### *Primer Negro: Teaser*

- 1) Nosequencita tiene una pesadilla en la que Perencejo, sicótico, la persigue con un enorme trozo de carne. Cuando despierta, recuerda que tiene una cita con él en el restaurante “Vaquitas”.



***Segundo Negro:***

- 1) Perencejo se acicala en el baño de su apartamento. Se emociona por la cita e imagina que él mismo es un trozo de carne. Desaprueba su peinado, se coloca una cantidad exagerada de gelatina en el cabello y sale del apartamento.
- 2) Margarita recuerda que dejó su bolso en casa de Nosequencita y decide ir a buscarlo.
- 3) Nosequencita está sentada frente a la nevera, mirando vegetales de manera melancólica y con sentimiento de culpa porque va a un restaurante de carnes, razón por la que escucha mugidos por donde quiera que va.
- 4) El Ladrón roba a un transeúnte, observa a Margarita e intenta abordarla, pero ella ni lo nota. El ladrón se queda cabizbajo, pero continúa su atraco.
- 5) Nosequencita encuentra un chaleco de explorador con abundantes bolsillos, se emociona y sale del apartamento.
- 6) Margarita llega al apartamento de Nosequencita para buscar su bolso, pero no encuentra a nadie. Luego de esperar un rato, imagina que El Ladrón es el único que puede ayudarle a recuperarlo. Lo busca por todos lados, hasta en una galería de arte, donde todo el mundo está vestido igual que El Ladrón.
- 7) Perencejo maneja hacia el restaurante y se coloca mucha más gelatina en el cabello. Casi choca, pero un cornetazo permite que reaccione.
- 8) Nosequencita llega al establecimiento, pero su condición de vegetariana hace que su permanencia allí sea bastante incómoda. Intenta escaparse, pero se encuentra con Perencejo y no le queda otra salida que entrar.

***Tercer Negro:***

- 1) Nosequencita decide ordenar cualquier cosa, luego de notar que todos los títulos hacen referencia a carnes.
- 2) Margarita busca por la galería de arte a El Ladrón, pero cuando está a punto de rendirse, recuerda que su coquetería y sensualidad es lo único que puede atraerlo,



razón por la que se hace un nudo en la camisa y comienza a mostrar su ombligo. El Ladrón aparece inmediatamente.

- 3) Llega la orden y Nosequencita advierte que su plato es una montaña inmensa de carne, simula que come, mientras guarda los trozos de carne en su chaleco de explorador.
- 4) Margarita espera fastidiada en el pasillo del apartamento de Nosequencita, mientras El Ladrón intenta abrir la puerta, sin éxito. Al final, Margarita soluciona el problema, recordando literalmente el pensamiento que tuvo temprano, sobre cómo El Ladrón podía ayudarla. Ambos entran al apartamento.
- 5) Perencejo libra, inútilmente, una batalla para sacar un pedazo de carne que se le queda atorado entre los dientes, trata de que Nosequencita y el mesonero no se den cuenta.
- 6) Nosequencita va hasta el baño para botar en el inodoro los pedazos de carne que tiene guardados, las mujeres escuchan asqueadas lo que hace dentro del cubículo. Nosequencita regresa victoriosa, pero cuando llega a la mesa nota que le sirvieron otro plato de carne. No le queda otra salida que comenzar a comer y sentir culpabilidad.
- 7) En su casa, Perencejo luego de varios intentos fallidos, resuelve su problema pintándose los dientes con corrector blanco para tinta.
- 8) **Tag:** Margarita y El Ladrón deben esconderse y esperar debajo de la cama, debido a que Nosequencita llega al apartamento, con una fuerte dolencia estomacal.



### 10.3. Guión:

#### **CAPÍTULO 3: “POBRES VAQUITAS”**

**IRIS IN:**

#### **ESC001(TEASER)-INT-SINFÍN-DÍA**

NOSEQUIENCITA ESTÁ FELIZ, TIENE EN SUS MANOS UNA ENORME LECHUGA, LE DA MORDISCOS COMO SI FUERA UNA MANZANA Y SE LA COME GUSTOSA. DE REPENTE, MIRA A UN COSTADO Y VE A PERENCEJO APROXIMARSE, SONRIENDO COMO UN SICÓTICO. TIENE EL BRAZO EXTENDIDO Y EN SU MANO SUJETA UN TENEDOR CON UN TROZO GIGANTE DE CARNE A LA PARRILLA. ELLA GRITA HISTÉRICA.

**CORTE A:**

#### **ESC002 (TEASER)-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA, QUE ESTABA ACOSTADA EN SU CAMA DURMIENDO, DESPIERTA Y SE SIENTA REPENTINAMENTE, GRITANDO. MIRA EL CALENDARIO QUE ESTÁ PEGADO EN LA PARED, JUSTO FRENTE A ELLA. EN ÉL TODOS LOS DÍAS ESTÁN TACHADOS HASTA LLEGAR A UNO MARCADO CON UN CÍRCULO Y UNAS LETRAS QUE DICEN “ALMUERZO EN ‘VAQUITAS’”.

**CORTE A: PRESENTACIÓN**

#### **ESC003-EXT-EDIFICIO DE PERENCEJO-ESTABLISHING SHOT-DÍA.**

ESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE PERENCEJO.

**CORTE A:**



### **ESC004-INT-APTO. DE PERENCEJO-BAÑO-DÍA**

PERENCEJO SE ESTÁ CEPILLANDO LOS DIENTES MIENTRAS TARAREA EL “TEMA DE PERENCEJO”, LA ESPUMA SALE POR SU BOCA, OBSERVA SU BARBILLA Y SE LA FROTA. VOLTEA HACIA EL GABINETE, SOSTIENE EL CEPILLO CON LA BOCA, TOMA UNA RASURADORA, LA OBSERVA CON DETENIMIENTO, LO PIENSA UN MOMENTO Y NIEGA CON LA CABEZA. DECIDE TERMINAR DE CEPILLARSE Y EN CUANTO LO HACE, TOMA NUEVAMENTE LA AFEITADORA, LA ESPUMA Y COMIENZA A RASURARSE. AL TERMINAR, SONRÍE EMOCIONADO, TOMA SU FRASCO DE PERFUME Y SE ECHA UN POCO. ARRUGA LA CARA POR EL ARDOR, PERO SU ROSTRO CAMBIA Y COMIENZA A SONREÍR PENSATIVO. SE MIRA EN EL ESPEJO Y SU ROSTRO SE CONVIERTE EN UN GRAN TROZO DE CARNE.

#### **CORTE A:**

### **ESC005-EXT-EDIFICIO DE MARGARITA-ESTABLISHING SHOT-DÍA.**

ESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE MARGARITA.

#### **CORTE A:**

### **ESC006-INT-APTO. DE MARGARITA-DÍA**

EL APARTAMENTO DE MARGARITA ESTÁ DECORADO CON AFICHES Y FOTOS DE ELLA MISMA, HAY MUCHOS TROFEOS DE DISTINTAS COMPETENCIAS DEPORTIVAS, TODOS DEL PRIMER LUGAR. MARGARITA SE ENCUENTRA VESTIDA CON SU ROPA DE HACER DEPORTE, BUSCANDO ALGO INSISTENTEMENTE POR TODO EL APARTAMENTO. REvisa en las gavetas, en el perchero y detrás de la puerta, sin poder encontrarlo. Finalmente se detiene pensativa.



**DISUELVE A:**

**ESC007-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA (FLASHBACK)-CUARTO-DÍA**

MARGARITA SALUDA A NOSEQUIENCITA DE FORMA HIPÓCRITA, ENTRA EN EL APARTAMENTO Y COLOCA SU BOLSO EN LA PEINADORA (ESC 027 DE “DERECHO A UNA LLAMADA”, SEGUNDO CAPÍTULO).

**DISUELVE A:**

**ESC008-INT-APTO. DE MARGARITA-DÍA**

MARGARITA HACE UN GESTO DE ACIERTO, TOMA LAS LLAVES Y SALE DEL APARTAMENTO.

**CORTE A:**

**ESC009-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA, AÚN CON LA PIJAMA, LUCE COMO DESQUICIADA Y ESTÁ SENTADA EN EL SUELO, FRENTE A LA NEVERA ABIERTA, REPLETA DE VEGETALES. AGARRA UN TOMATE Y LO ACARICIA ROMÁNTICAMENTE, LO DEJA DE NUEVO, MELANCÓLICA, EN LA NEVERA Y TOMA UN RACIMO DE CEBOLLÍN, SE LO ACERCA, LO HUELE, PRODUCIÉNDOLE UNA PICAZÓN EN LA NARIZ QUE LA HACE ESTORNUDAR. SE QUEDA UNOS SEGUNDOS MIRANDO EL INTERIOR DEL REFRIGERADOR, HASTA QUE ES INTERRUMPIDA POR UN MUGIDO, SE SOBRESALTA Y VOLTEA HACIA EL TOPE DE LA COCINA, DONDE SE ENCUENTRA UNA VAQUITA DE PORCELANA, LA MIRA DESCONCERTADA, LA TOMA Y LA METE EN UN ENVASE HERMÉTICO, LE COLOCA LA TAPA, LA OBSERVA POR ÚLTIMA VEZ, LA DEJA EN LA NEVERA Y LA CIERRA, APOYANDO SU ESPALDA SOBRE LA



COMPUERTA. SE RECUESTA ALIVIADA, HASTA QUE ESCUCHA UN MUGIDO, ESTA VEZ MUCHO MÁS BREVE Y SUAVE, SE EXALTA Y SE LEVANTA.

**CORTE A:**

**ESC010-INT-APTO. DE PERENCEJO-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO ESTÁ SENTADO SOBRE SU CAMA, CON EL ESPEJO EN UNA MANO Y EL PEINE EN OTRA. ESTÁ CONCENTRADO, CON LA LENGUA AFUERA POR ENCIMA DEL LABIO, AFINANDO LOS ÚLTIMOS DETALLES DE SU PEINADO, ABUNDANTE EN GELATINA. CUANDO TERMINA, DA UNOS ÚLTIMOS VISTAZOS, SE PALPA EL CABELLO QUE ESTÁ EN LA PARTE DE ATRÁS DE LA CABEZA Y PONE CARA DE DESAGRADO. INTENTA OBSERVARLO CON EL ESPEJO, GIRÁNDOLO LO MÁS QUE PUEDE, PERO NO LOGRA VERSE. HACE UNA SEÑAL DE ACIERTO, SALE UN SEGUNDO Y REGRESA CON UNA ENORME BANDEJA DE PLATA, LA COLOCA FRENTE A ÉL Y APUNTA EL ESPEJO HACIA SU NUCA. SE MIRA, LO SUELTA Y TOMA OTRA CANTIDAD EXAGERADA DE GELATINA, SE LA UNTA EN EL CABELLO REBELDE, EN LA NUCA. ASIENTE CON LA CABEZA, SONRÍE EMOCIONADO, SE LEVANTA Y SALE DEL APARTAMENTO.

**CORTE A:**

**ESC011-EXT-CALLE-DÍA**

MARGARITA CAMINA APURADA, SIN MIRAR HACIA LOS LADOS. EL LADRÓN, QUIEN ESTÁ ASALTANDO A UN SEÑOR, SE QUEDA MIRÁNDOLA, SE LE ACERCA Y LA SALUDA CON LA MANO ARMADA, ACTO QUE APROVECHA EL ASALTADO PARA IRSE CORRIENDO. ELLA PASA INDIFERENTE, EL LADRÓN SE ENTRISTECE, PERO AL POCO RATO



REACCIONA, MIRA HACIA LO LEJOS, SESEA Y LE HACE GESTOS CON EL DEDO ÍNDICE A QUIEN ROBABA PARA QUE REGRESE. EL SEÑOR SE ACERCA RESIGNADO, CABIZBAJO Y CON LAS MANOS TOMADAS POR DETRÁS DE LA ESPALDA.

**CORTE A:**

#### **ESC012-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA, YA VESTIDA, BUSCA EN SU CLOSET DISTINTAS CHAQUETAS, SE LAS PRUEBA Y EVALÚA LOS BOLSILLOS Y LAS MANGAS, LAS VA DESCARTANDO UNA A UNA. FINALMENTE, CONSIGUE UN CHALECO DE EXPLORADOR, LLENO DE BOLSILLOS, LO LEVANTA VICTORIOSA Y SE LO COLOCA. EVALÚA LOS BOLSILLOS EMOCIONADA. TOMA SU CARTERA Y SALE DEL APARTAMENTO.

**CORTE A:**

#### **ESC013-EXT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-SALIDA -DÍA**

NOSEQUIENCITA SALE DEL EDIFICIO, SE DETIENE, MIRA SU CHALECO CON ORGULLO, SACA UN PEINE DE UNO DE LOS BOLSILLOS, SE DA UNOS RETOQUES Y LO GUARDA. SIGUE SU CAMINO. SEGUNDOS DESPUÉS LLEGA MARGARITA Y ENTRA AL EDIFICIO.

**CORTE A:**

#### **ESC014-INT-CARRO DE PERENCEJO-DÍA**

PERENCEJO MANEJA SU CARRO ANIMADO, GOLPEANDO EL VOLANTE AL RITMO DE LA MÚSICA, LLEVA SUS GAFAS OSCURAS. MIRA SU ROSTRO POR EL RETROVISOR CENTRAL PARA EVALUAR SU APARIENCIA, SE TOCA NUEVAMENTE LA NUCA, ARRUGA LA CARA, SE



ENCORVA UN POCO Y BUSCA ALGO DEBAJO DEL ASIENTO, HACE GESTOS DE DESAGRADO, MUEVE UN POCO EL BRAZO EN TODAS LAS DIRECCIONES, HASTA QUE FINALMENTE SACA LA MANO LLENA DE GELATINA Y SE LA UNTA EN EL CABELLO, CON GRAN PRECISIÓN. SUENA UN FUERTE CORNETAZO QUE LO HACE REACCIONAR Y VOLVER A PRESTAR ATENCIÓN A LA CARRETERA.

**CORTE A:**

### **ESC015-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA TOCA INSISTENTEMENTE LA PUERTA, ACERCA SU OÍDO Y LEVANTA LOS HOMBROS, COMO GESTO DE IGNORANCIA. SE SIENTA EN EL PISO, VE LA HORA Y SE QUEDA ESPERANDO IMPACIENTE, MOVIENDO UNO DE SUS PIES.

**CORTE A:**

### **ESC016-EXT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-DÍA**

UN ANUNCIO INDICA EL NOMBRE DEL RESTAURANTE “VAQUITAS” EN LETRAS LLAMATIVAS, A SU LADO UNA VACA BAILA ENCIMA DE UNA PARRILLA. NOSEQUIENCITA ESTÁ PARADA JUSTO EN FRENTE, SUS PIERNAS TIEMBLAN, HACE EL INTENTO DE ENTRAR PERO UNA FUERZA SOBRENATURAL LA EMPUJA HACIA LA CALLE. FINALMENTE DESISTE, EXAMINA EL TERRITORIO CON LA VISTA, MIENTRAS OLFATEA CON DESAGRADO, Y DECIDE ALEJARSE DE PUNTILLAS, EN RETROCESO. ACCIDENTALMENTE CHOCA CON PERENCEJO, QUIEN VIENE LLEGANDO. ÉL LA SALUDA EFUSIVO Y ELLA LE SONRÍE APENADA. PERENCEJO LA INVITA A ENTRAR, CAMINA PENSANDO QUE ELLA VIENE JUNTO A ÉL, HASTA QUE NOTA QUE SE HA QUEDADO PARALIZADA EN EL MISMO LUGAR DEL ENCUENTRO, RETROCEDE, LA



ABRAZA Y LA EMPUJA HASTA EL INTERIOR DEL LUGAR, COMO LUCHANDO CON LA “FUERZA SUPERIOR” QUE LA ARRASTRA EN DIRECCIÓN CONTRARIA.

**CORTE A:**

**ESC017-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA ESTÁ FRENTE A LA PUERTA DEL APARTAMENTO DE NOSEQUIENCITA, HACIENDO UNA RUTINA DE EJERCICIOS. SE DETIENE, VE EL RELOJ Y SE QUEDA PENSANDO.

**DISUELVE A:**

**ESC018-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA (SUEÑO) -PASILLO-DÍA**

EL LADRÓN ESTÁ VESTIDO COMO DE COSTUMBRE, PERO TIENE ADEMÁS UN SOMBRERO DE VAQUERO NEGRO Y UNA ESPADA. MARGARITA ESTÁ VESTIDA COMO UNA DAMA ANTAÑONA, Y ESPERA, PACIENTE Y COQUETA, POR LA ACCIÓN DEL LADRÓN. ESTE TOMA SU ESPADA Y CON ELLA ABRE LA PUERTA DEL APARTAMENTO. ELLA SONRÍE EMOCIONADA, ENTRA AL APARTAMENTO Y DE INMEDIATO SALE CON SU BOLSO, EL LADRÓN LA MIRA HERÓICO Y MARCA, CON SU ESPADA, UNA “L” EN LA PARED.

**CORTE A:**

**ESC019-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA SONRÍE, SE DIRIGE VELOZ HACIA EL ASCENSOR Y MARCA EL BOTÓN, IMPACIENTE.

**CORTE A:**



### **ESC020-EXT-CALLE-DÍA**

MARGARITA CAMINA APRESURADA, MIRANDO PARA TODOS LADOS, PASA FRENTE A UNA JOYERÍA, ENTRA EMOCIONADA Y SALE AMARGADA. LLEGA A UN BANCO, SE ALEGRA, ENTRA RÁPIDAMENTE Y VUELVE A SALIR, MOLESTA, A LOS POCOS SEGUNDOS. CAMINA Y CAMINA, CADA VEZ MÁS CANSADA, BUSCANDO ENTRE LA GENTE. PASA POR UN PUESTO DE FRUTAS Y VE A UN HOMBRE DE ESPALDAS, CON UNA CAMISA DE RAYAS BLANCAS Y NEGRAS, SE EMOCIONA Y SE ACERCA HASTA ÉL, LO TOCA CON EL DEDO ÍNDICE PARA QUE VOLTEE, PERO CUANDO LO HACE ES UN DESCONOCIDO. EL HOMBRE LE SONRÍE Y LE PICA UN OJO, MARGARITA HISTÉRICA SIGUE CAMINANDO.

### **CORTE A:**

### **ESC021-INT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-DÍA**

PERENCEJO AÚN EMPUJA A NOSEQUIENCITA POR LA ESPALDA. PASAN POR ENTRE LAS MESAS Y ELLA SE QUEDA VIENDO LOS PLATOS DE LAS DEMÁS PERSONAS, SERVIDOS CON GUSTOSAS CARNES. ESCUCHA MUGIDOS POR TODOS LADOS. UN MESONERO LOS RECIBE, PERO NOSEQUIENCITA NI LO NOTA, PUES AÚN SE ENCUENTRA MIRANDO, HORRORIZADA, SU ALREDEDOR. EL EMPLEADO LOS INVITA A SENTARSE EN UNA MESA PARA DOS, ELLA SE DEJA ARRASTRAR HASTA EL ASIENTO Y ÉL SE SIENTA JUSTO FRENTE A ELLA. PERENCEJO JUNTA LAS MANOS Y MUEVE LOS PULGARES CIRCULARMENTE, MIENTRAS SE MOJA LOS LABIOS COMO GESTO DE IMPACIENCIA. ÉL LE SONRÍE Y ELLA LE DEVUELVE UNA SONRISA PARA OCULTAR SU TEMOR. NOSEQUIENCITA OBSERVA EL LETRERO DEL CENTRO DE MESA: ES EL MISMO LOGOTIPO DE LA VAQUITA QUE BAILA SOBRE LA PARRILLA, CUYO ROSTRO CAMBIA DE UNA AMPLIA SONRISA A UN SEMBLANTE



TRISTE Y SUPLICANTE, ANTE LA MIRADA DE NOSEQUIENCITA, QUIEN SE SOBRESALTA.

**CORTE A:**

**ESC022-EXT-CALLE/MUSEO-ENTRADA-DÍA**

MARGARITA SIGUE CAMINANDO, MIRANDO A SU ALREDEDOR, CADA VEZ DE PEOR HUMOR. DE REPENTE OBSERVA A EL LADRÓN, QUIEN SE DIRIGE HACIA EL MUSEO. ELLA SE INQUIETA Y CORRE TRAS ÉL. SE DETIENE A ESCASOS METROS DE LA ENTRADA, CON UN ROSTRO TRÁGICO: SOBRE LA PUERTA PRINCIPAL HAY UN LETRERO BLANCO Y NEGRO QUE DICE “FERIA DE ARTE”, EL EMPLEADO ESTÁ ENTREGANDO CAMISAS DE RAYAS BLANCAS Y NEGRAS A TODOS LOS VISITANTES, QUIENES SE LA VAN COLOCANDO A MEDIDA DE QUE ENTRAN AL LUGAR. MARGARITA SE QUEDA CATATÓNICA, VIENDO CÓMO EL LADRÓN ENTRA Y SE DISPERSA ENTRE LA MULTITUD DE LÍNEAS ACROMÁTICAS.

**CORTE A: COMERCIALES**

**ESC023-INT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-DÍA**

EL LETRERO DEL CENTRO DE MESA, CON LA VAQUITA BAILANDO SOBRE LA PARRILLA, ESTÁ TIRADO DEBAJO DE LA SILLA DE NOSEQUIENCITA, QUIEN TRATA DE OCULTARLO CON EL PIE. EL MESONERO SE ACERCA A LA MESA Y LES ENTREGA EL MENÚ. PERENCEJO SE SABOREA LOS LABIOS Y SE MUEVE EMOCIONADO, MIENTRAS LEE. NOSEQUIENCITA ABRE EL MENÚ Y PERCIBE EL TÍTULO “CARNES”, REvisa con la mirada otra categoría y encuentra “MÁS CARNES”, CONTINÚA BUSCANDO HASTA QUE SUS OJOS SE POSAN SOBRE UN ÚLTIMO TEXTO, EN ROJO Y SUBRAYADO: “MUCHAS MÁS



CARNES”. ARRUGA LA CARA CON PREOCUPACIÓN. CUANDO VOLTEA, EL MESONERO ESTÁ MIRÁNDOLA, ESPERANDO RESPUESTA, ELLA CIERRA LOS OJOS Y SEÑALA CUALQUIER COSA DE LA CARTA.

**CORTE A:**

**ESC024-INT-MUSEO-SALA DE EXPOSICIONES-DÍA**

EL LUGAR TIENE LAS PAREDES BLANCAS Y EN ELLAS SE EXHIBEN DISTINTAS PINTURAS, BASTANTE EXTRAÑAS, TODAS EN BLANCO Y NEGRO. MARGARITA LUCE UNA CAMISA DE RAYAS BLANCAS Y NEGRAS, Y CAMINA RODEADA DE PERSONAS VESTIDAS CON CAMISAS IGUALES A LA SUYA. BUSCA DESORIENTADA, LAS PERSONAS VAN EN DISTINTAS DIRECCIONES, PASAN A SU LADO, UNAS SE APROXIMAN, OTRAS SE ALEJAN: NIÑOS, MUJERES, HOMBRES, ANCIANOS... A LO LEJOS, ENTRE LA MULTITUD DE LÍNEAS BLANCAS Y NEGRAS, ENCUENTRA A UN HOMBRE APUNTANDO A OTRO CON UN ARMA, AMBOS CON EL MISMO ATUENDO QUE EL RESTO. MARGARITA SE APROXIMA VELOZ, EMPUJANDO A QUIENES SE ENCUENTRA. CUANDO LLEGA, CHOCA CON LAS FIGURAS QUE DISTINGUIÓ Y DESCUBRE QUE SE TRATA DE UNA PINTURA ENORME, GUINDADA EN EL MURO. DESORIENTADA POR EL GOLPE, CAMINA DE ESPALDAS BUSCANDO ALEJARSE DE LA PINTURA, HASTA QUE SU CUERPO PEGA CONTRA LA PARED DE EN FRENTE. CUANDO SE VIRA, ADVIERTE UNA IMAGEN DE “ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS”, DONDE ALICIA, EN UN FONDO BLANCO, USA TAMBIÉN UNA CAMISA DE LÍNEAS ACROMÁTICAS Y PERSIGUE A UN CONEJO BLANCO, QUE LLEVA UNA CAMISA IGUAL. MARGARITA SE QUEDA LELA MIRANDO LA IMAGEN, HASTA QUE COMIENZA A PERCIBIR CAMBIOS.

**DISUELVE A:**



### **ESC025-INT-SINFÍN (SUEÑO)-DÍA**

MARGARITA, ATAVIADA CON LA CAMISA DE LA FERIA, ESTÁ PARALIZADA EN LA MISMA POSICIÓN QUE EL PERSONAJE DE “ALICIA” EN LA PINTURA. SUS OJOS GIRAN DE UN LADO A OTRO, PERO SU CUERPO AÚN PERMANECE INMÓVIL. FRENTE A ELLA ESTÁ EL LADRÓN, CON UNAS OREJITAS DE CONEJO PUESTAS EN LA CABEZA. ÉL TAMBIÉN ESTÁ PARALIZADO, SIN PERCATARLA. ELLA SE INCORPORA Y CONTINÚA LA ACCIÓN QUE SUGIERE SU POSICIÓN. CORRE DETRÁS DE EL LADRÓN DISFRAZADO DE CONEJO, QUIEN SE ALEJA SIN NOTARLA. MARGARITA SE QUEDA SOLA, PERDIENDO DE VISTA A EL LADRÓN. LEVANTA EL DEDO ÍNDICE EN SEÑAL DE ACIERTO Y SE SUBE UN POCO LA CAMISA, SUJETÁNDOSELA CON UN NUDO. COMIENZA A CAMINAR COQUETA Y EN CUESTIÓN DE SEGUNDOS APARECE EL LADRÓN, QUIEN LA MIRA CON DESEO, AÚN CON LAS OREJITAS PUESTAS.

#### **DISUELVE A:**

### **ESC026- INT-MUSEO-SALA DE EXPOSICIONES-DÍA**

MARGARITA ESTÁ PARADA ANTE LA IMAGEN DE “ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS”, AHORA CON SU CAMISA AMARRADA CON UN NUDO, DEJANDO VER PARTE DE SU ABDOMEN. EL LADRÓN SE ENCUENTRA A SU LADO, VESTIDO COMO ES HABITUAL, MIRÁNDOLA CON DESEO. MARGARITA LE DICE ALGO EN EL OÍDO Y LUEGO CAMINA UN POCO, LE HACE SEÑAS DE QUE LA SIGA. ÉL ASIENTE EMOCIONADO.

#### **CORTE A:**



### **ESC027- INT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-DÍA**

PERENCEJO Y NOSEQUIENCITA CONTINÚAN SENTADOS EN LA MESA, UNO FRENTE AL OTRO. EL MESERO LLEGA CON DOS PLATOS: UNO ES UN BISTEC CON ARROZ Y UNOS CUANTOS VEGETALES, EL OTRO ES UNA MONTAÑA GIGANTE DE CARNE. EL MESONERO ENTREGA EL PRIMER PLATO A NOSEQUIENCITA Y EL SEGUNDO A PERENCEJO, QUIEN SE RÍE POR LA CONFUSIÓN Y LE HACE SEÑAS AL EMPLEADO DE QUE LOS INTERCAMBIE. NOSEQUIENCITA SE HORRORIZA Y DETALLA EL MONTÓN DE CARNE. PERENCEJO LEVANTA UNA COPA PARA BRINDAR, NOSEQUIENCITA HACE LO PROPIO. CHOCAN SUS COPAS Y BEBEN UN POCO. PERENCEJO AGARRA LOS CUBIERTOS Y COMIENZA A COMER. NOSEQUIENCITA TOMA UNA RACIÓN, MIRA SU CHALECO CON ORGULLO, ABRE UNO DE LOS BOLSILLOS, SONRÍE Y LA COLOCA AHÍ. PERENCEJO LA MIRA Y ELLA FINJE QUE MASTICA CON GUSTO.

**CORTE A:**

### **ESC028-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA, NUEVAMENTE CON SU ROPA DE DEPORTE, ESTÁ PARADA ANTE LA PUERTA CON CARA DE FASTIDIO. EL LADRÓN, APENADO, LA MIRA DE VEZ EN CUANDO, MIENTRAS INTENTA ABRIR LA PUERTA DEL APARTAMENTO CON UN CUCHILLO.

**CORTE A:**

### **ESC029-INT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-DÍA**

EL PLATO DE NOSEQUIENCITA ESTÁ CASI VACÍO, NO ASÍ SUS BOLSILLOS: EL CHALECO DE EXPLORADOR LUCE HINCHADO Y LA CARNE SOBRESALE DE LOS COMPARTIMIENTOS. NOSEQUIENCITA



INTENTA OCULTAR LOS PEDAZOS CON LAS MANOS, HACIENDO UN ESFUERZO PARA QUE QUEPAN DENTRO DEL CHALECO. PERENCEJO MUERDE UN DURO PEDAZO DE BISTEC, HACE UN GESTO DE DESAGRADO Y CON LA LENGUA, TOCA LA RANURA ENTRE SUS DOS DIENTES INCISIVOS FRONTALES SUPERIORES. SE MANTIENE ASÍ POR UN BREVE TIEMPO, MUESTRA LOS DIENTES Y DEJA VER UN PEDACITO DE CARNE QUE SE HA ATORADO ENTRE ELLOS. CON LA UÑA DE UNO DE SUS DEDOS PULGARES, INTENTA ELIMINAR EL PEDAZO DE CARNE, NOSEQUIENCITA LO VE Y ÉL SE TAPA LA BOCA RÁPIDAMENTE. ELLA, SIN NOTAR NADA, LE HACE SEÑAS DE QUE ESPERE UN MOMENTO Y SE RETIRA HACIA EL BAÑO, CON INCOMODIDAD, DEBIDO AL PESO DE SU ROPA. PERENCEJO SE QUEDA SOLO EN LA MESA, MIRA A SU ALREDEDOR PARA CERCIORARSE DE QUE NADIE LO VE, TOMA EL TENEDOR E INTENTA CON ÉL, EXPULSAR LO QUE TIENE ATASCADO. APLICA TANTA FUERZA QUE EL CUBIERTO SALE DISPARADO, CLAVÁNDOSE EN LA COMIDA QUE UN SEÑOR SE DISPONÍA A PICAR. EL HOMBRE INVESTIGA INTRIGADO DE DÓNDE PROVIENE EL TENEDOR, PERENCEJO MIRA HACIA EL TECHO, HACIÉNDOSE EL INOCENTE, VE AL SEÑOR Y LEVANTA LOS HOMBROS EN SEÑAL DE DESCONOCIMIENTO. EL CABALLERO LE PRESTA ATENCIÓN, DESCONFIADO, Y CONTINÚA COMIENDO. PERENCEJO SE QUEDA OBSERVANDO SU MESA, MIENTRAS QUE CON LA LENGUA SE REGISTRA LA BOCA. TOMA EL TENEDOR DE NOSEQUIENCITA Y HACE UN PAR DE INTENTOS MÁS, PERO DESISTE Y LO COLOCA EN SU LUGAR. TOMA UN PITILLO Y LO USA COMO MONDADIENTES, PERO ES INÚTIL. SORBE UN POCO DE AGUA, SE ENJUAGA, HACE BUCHES Y HASTA GÁRGARAS. EL MESONERO SE APROXIMA Y PERENCEJO TRAGA, NERVIOSO. EL CAMARERO PASA A SU LADO Y SE DETIENE EN OTRA MESA.

**CORTE A:**



### **ESC030- INT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-BAÑO DE DAMAS-DÍA**

HAY CINCO MUJERES EN EL BAÑO. NOSEQUIENCITA ESPERA IMPACIENTE SU TURNO PARA ENTRAR. TODAS PASAN A SU LADO, OLFATEANDO, Y LA MIRAN EXTRAÑADAS. ELLA INTENTA OCULTAR EL CONTENIDO DE SU CHALECO. FINALMENTE, UNA DAMA SALE DEL CUBÍCULO Y NOSEQUIENCITA ENTRA. EMOCIONADA, COMIENZA A LANZAR LOS PEDAZOS DE CARNE DENTRO DEL INODORO. LAS MUJERES ESCUCHAN CON EXTRAÑEZA Y ASCO, EL SONIDO DE LA CARNE CAYENDO EN EL AGUA.

**CORTE A:**

### **ESC031-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA LEE UNA REVISTA DE DEPORTES, EL LADRÓN INTENTA ABRIR LA PUERTA. TIENE UNA CAJA DE HERRAMIENTAS Y VA PROBANDO DISTINTOS IMPLEMENTOS, PERO NINGUNO LE FUNCIONA. EN OCASIONES INTERCAMBIA MIRADAS CON MARGARITA, QUIEN LO VE DECEPCIONADA, MIENTRAS ÉL LE SONRÍE CON VERGÜENZA.

**CORTE A:**

### **ESC032-INT-RESTAURANTE “VAQUITAS” -DÍA**

PERENCEJO ARRASTRA LA BOCA POR EL MANTEL, EN SU LUCHA PARA EXTRAER LOS RESTOS DE COMIDA. LUEGO, TOMA SU ENTREPIERNA CON LAS MANOS, SE ENCORVA, CONTRAE SU CUERPO Y SE QUEJA, CONTENIENDO LAS GANAS DE IR AL BAÑO. VE EL RELOJ, SE LEVANTA DE SU SILLA Y CAMINA DEPRISA.

**CORTE A:**



### **ESC033-INT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-BAÑO DE CABALLEROS-DÍA**

PERENCEJO ACCEDE AL ÚNICO CUBÍCULO Y LO CIERRA. EL CABALLERO DEL INCIDENTE CON EL CUBIERTO LLEGA IMPACIENTE Y TRATA DE ENTRAR TAMBIÉN. EMPUJA LA PUERTA, ALGO LE IMPIDE ABRIRLA, INTENTA UNAS CUANTAS VECES MÁS, PERO NO LOGRA ENTRAR. DEL OTRO LADO, PERENCEJO SE MUEVE HACIA DELANTE Y HACIA ATRÁS, AL RITMO DE LOS EMPUJONES DE LA PUERTA, QUE PROGRESIVAMENTE AUMENTAN EN VELOCIDAD. EL HOMBRE, DESESPERADO, LA AGITA AHORA LO MÁS RÁPIDO QUE PUEDE. DESISTE UN INSTANTE, INFLA SUS MEJILLAS, RESOPLA Y SE SECA EL SUDOR, FLEXIONA LAS RODILLAS DE MANERA NERVIOSA Y SUENA LOS DEDOS ÍNDICES DE AMBAS MANOS, SOBRE LOS MEDIOS, PORQUE YA NO PUEDE CONTROLAR LAS ESFÍNTERES. TOMA IMPULSO, PONE SU HOMBRO POR DELANTE DEL RESTO DE SU CUERPO Y SE LANZA CORRIENDO HACIA LA PUERTA DEL CUBÍCULO. SE ESCUCHA UN ESTREPITOSO GOLPE, EL SEÑOR QUEDA TIRADO SOBRE LA POCETA, DESMAYADO Y VIENDO ESTRELLAS. PERENCEJO, PASA FRENTE AL CUBÍCULO Y SUSPIRA CON ALIVIO, MIRA AL HOMBRE DESMAYADO, AGITA SUS MANOS Y MUÑECAS UN PAR DE VECES, CON LÁSTIMA. SALE DEL BAÑO.

#### **CORTE A:**

### **ESC034-INT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-DÍA**

PERENCEJO CAMINA DE REGRESO HACIA LA MESA, REGISTRA SUS DIENTES CON LA LENGUA Y TRATA DE EXPULSAR EL RESIDUO DE ALIMENTOS, INFRUCTUOSAMENTE. PASA FRENTE A UN ESPEJO Y SE DETIENE A OBSERVARSE, SONRÍE EXAGERADAMENTE Y SIGUE INTENTANDO POR UN BREVE INTERVALO DE TIEMPO. DESISTE Y



CHASQUEA LOS DIENTES. SE DISPONE A REGRESAR A SU ASIENTO, VE PASAR A UN MESONERO CON UNA BANDEJA REPLETA DE SERVILLETAS, TOMA UNA CON MUCHO CUIDADO, SIN QUE ESTE LO NOTE, Y CONTINÚA SU CAMINO HACIA LA MESA.

**CORTE A:**

**ESC035-INT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-BAÑO DE DAMAS-DÍA**

NOSEQUIENCITA OBSERVA VICTORIOSA SU CHALECO, AHORA VACÍO. MIRA LA PALANCA DE LA POCETA, TIRA DE ELLA VARIAS VECES Y NO PASA NADA. SE ANGUSTIA, LE DA CADA VEZ CON MÁS FUERZA, PERO ES INÚTIL. RESPIRA PROFUNDO Y SALE DEL CUBÍCULO, UNA MUJER ENTRA DESPUÉS DE ELLA. NOSEQUIENCITA SALE CON RAPIDEZ, SE ESCUCHA UN GRITO DE MUJER Y NOSEQUIENCITA APURA EL PASO.

**CORTE A:**

**ESC036-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA SE DA GOLPES CONTRA LA PARED. EL LADRÓN, RABIOSO, INTENTA ABRIR LA CERRADURA CON UN LÁPIZ. DE REPENTE, MARGARITA SE DETIENE, LO MIRA COMO POSEÍDA POR UNA EXTRAÑA IDEA, SE VA POR UN SEGUNDO Y REGRESA CON UNA ESPADA Y UN SOMBRERO, LE COLOCA ESTE ÚLTIMO Y LE ENTREGA EL ARMA. EL LADRÓN SONRÍE HERÓICAMENTE.

**CORTE A:**

**ESC037-INT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-DÍA**

NOSEQUIENCITA REGRESA DEL BAÑO, CAMINA CON LAS MANOS DENTRO DE LOS BOLSILLOS DE SU CHALECO, AHORA LIVIANO Y



VACÍO. LO MUEVE FELIZ, AL RITMO DE SUS PASOS, COMO SI FUERAN DOS ALAS. SE SIENTA EN LA MESA, SE QUITA EL CHALECO Y LO COLOCA EN EL ESPALDAR. VE A PERENCEJO, EXTRAÑADA, PORQUE TIENE UNA SERVILLETA ENGANCHADA ENTRE SUS DIENTES Y SE LA QUITA, APENADO. ELLA SONRÍE, HASTA QUE EL MESONERO SE ACERCA Y LES ENTREGA OTROS PLATOS, QUE TIENEN BISTECS DECORADOS CON RAMITAS DE PEREJIL. ELLA, CON LOS OJOS DESORBITADOS, MIRA EL NUEVO SERVICIO, VOLTEA HACIA SU CAMISA, AHORA SIN CHALECO, Y HACIA PERENCEJO, QUIEN LA MIRA ATENTAMENTE Y LE HACE SEÑAS DE QUE COMA. CORTA UN PEDAZO Y LO TOMA CON EL TENEDOR, SE LO APROXIMA LENTAMENTE HACIA SU BOCA ABIERTA.

**CORTE A:**

#### **ESC038-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

MARGARITA ENTRA AL APARTAMENTO, DANDO BRINCOS DE FELICIDAD, SEGUIDA POR EL LADRÓN, QUIEN SE QUITA EL SOMBRERO Y HACE UNA REVERENCIA.

**CORTE A:**

#### **ESC039- EXT-RESTAURANTE “VAQUITAS”-DÍA**

NOSEQUIENCITA SALE DEL LUGAR CON SUS MANOS EN LA BARRIGA Y UNA TERRIBLE CARA DE TRAGEDIA. PERENCEJO AÚN SE ENTRETiene TOCANDO EL PEDAZO DE CARNE DE ENTRE SUS DIENTES CON LA LENGUA. SE DETIENE AL LADO DEL EMPLEADO DE LA ENTRADA, QUIEN TIENE EN SU MANO UNA CAJITA CON MONDADIENTES. PERENCEJO TOMA UNO, LO MIRA UN SEGUNDO, SE LO PONE AL SEÑOR EN LA OTRA MANO Y LE QUITA TODA LA CAJA. EL HOMBRE SE QUEDA



ATÓNITO, MIRANDO SU ÚNICO PALILLO. PERENCEJO ABRAZA A NOSEQUIENCITA. ELLA, ENCORVADA, HACE ESFUERZOS POR CAMINAR.

**CORTE A:**

**ESC040-INT-CARRO DE PERENCEJO-DÍA**

PERENCEJO MANEJA E INTENTA SACAR LAS SOBRAS DE ENTRE SUS DIENTES CON LOS PALILLOS. A MEDIDA DE QUE LOS ROMPE, LOS VA TIRANDO POR LA VENTANA. NOSEQUIENCITA MIRA HACIA LA CALLE, CON ROSTRO DE CULPA.

**CORTE A:**

**ESC041-EXT-CALLE-DÍA**

UN NIÑO JUEGA CON UN GATO EN LA ACERA, MIENTRAS UNA SEÑORA PASEA FELIZ A SU PERRO. UNA NIÑA CAMINA ALEGREMENTE, SUJETANDO UNA JAULA CON UN CANARIO, LO MIRA Y SONRÍE. UN SEÑOR ACARICIA TIERNAMENTE A SU CABALLO, BAJO LA SOMBRA DE UN ÁRBOL. UN ANCIANO DA PALMADAS A UNA VACA, EL ANIMAL VOLTEA Y MIRA PASAR A NOSEQUIENCITA EN EL CARRO.

**CORTE A:**

**ESC042-INT-CARRO DE PERENCEJO-DÍA**

NOSEQUIENCITA TAMBALEA LA CABEZA, COMO PARA SALIR DE UNA ALUCINACIÓN Y MIRA PARA OTRO LADO.

**CORTE A:**



### **ESC043-EXT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-ENTRADA-DÍA**

EL CARRO DE PERENCEJO SE DETIENE DELANTE DEL EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA. ELLA SE BAJA Y COMIENZA A CAMINAR ENCORVADA, SOBANDO SU BARRIGA CON LAS MANOS. LLEGA A LA ENTRADA, VOLTEA Y SE DESPIDE DE PERENCEJO, QUIEN SE MARCHA.

#### **CORTE A:**

### **ESC044-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

MARGARITA SUJETA SU BOLSO, EL LADRÓN MIRA FIJAMENTE UNOS ADORNOS Y SE ACERCA PARA TOMARLOS. ELLA LE GOLPEA LA MANO Y LO MIRA MOLESTA. ÉL SONRÍE APENADO. LOS DOS SE DIRIGEN HACIA LA SALIDA, PERO SE DETIENEN BRÚSCAMENTE CUANDO NOSEQUIENCITA LLEGA AL APARTAMENTO, ELLOS SE QUEDAN ESCONDIDOS DETRÁS DE LA PUERTA. NOSEQUIENCITA CIERRA SIN NOTARLOS, PORQUE AÚN ESTÁ CONCENTRADA EN SU ESTÓMAGO. CAMINA POR EL APARTAMENTO Y ELLOS LE SIGUEN EL PASO, YENDO JUSTO DETRÁS PARA QUE NO LOS VEA. FINALMENTE, ELLA SE SIENTA SOBRE EL COLCHÓN, MIRANDO AL VACÍO Y SOSTENIENDO SU ESTÓMAGO CON LAS MANOS. ELLOS SE APRESURAN A ESCONDERSE DEBAJO DE LA CAMA.

#### **CORTE A:**

### **ESC045-INT-APTO. DE PERENCEJO-BAÑO-DÍA**

PERENCEJO ESTÁ PARADO FRENTE AL ESPEJO, SONRIENDO PARA VER EL PEDAZO DE CARNE QUE TIENE ENTRE LOS DIENTES. SE PONE UNOS GUANTES QUIRÚRGICOS, SE QUITA LOS LENTES, LOS LIMPIA CON UN PAÑUELO Y VUELVE A COLOCÁRSELOS. EN EL ESTANTE TIENE PINZAS



Y ALGUNOS INSTRUMENTOS ODONTOLÓGICOS. LOS MIRA, HURGA ENTRE ELLOS Y LOS DESCARTA, HASTA QUE SONRÍE VICTORIOSO Y SACA UN CORRECTOR DE BOLÍGRAFO. SE PINTA EL PEDAZO DE CARNE Y SE ENORGULLECE DE SÍ MISMO, COQUETEANDO CON EL ESPEJO. UNO DE SUS DIENTES BRILLA POR UN INSTANTE.

**FADE OUT: CRÉDITOS**

**FADE IN:**

**ESC046(TAG)-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-MADRUGADA**

SUENA EL AGUA DEL RETRETE. NOSEQUIENCITA CAMINA DESDE EL BAÑO HASTA SU CAMA, SOBÁNDOSE LA BARRIGA. SE ACUESTA CON DIFICULTAD, Y SE LEVANTA NUEVAMENTE, CORRIENDO HACIA EL BAÑO, CONTENIENDO LAS GANAS DE VOMITAR. DEBAJO DE LA CAMA, AÚN SE ENCUENTRAN EL LADRÓN Y MARGARITA. AMBOS SE MIRAN, CON FASTIDIO.

**IRIS OUT:**



## 11. Cuarto capítulo: “Visitas de rigor”

### 11.1. Sinopsis:

El momento de las visitas ha llegado. Perencejo intenta acomodar un poco el desastre en el que vive para recibir a Nosequencita: oculta un montón de ropa en su closet y carne podrida en su boca.

Cuando Nosequencita llega al apartamento, debe soportar el desorden, sentarse entre la ropa sucia, distraerse con el panorama y tolerar los olores, pero finalmente, decide invitar a Perencejo a su casa. Cuando llegan, Nosequencita se antoja de hacerle un pastel de chocolate, sale a buscar los ingredientes para prepararlo y lo deja solo... ¡Solo con su imaginación, extravagancia y despiste!

Margarita llega al apartamento de Nosequencita para esconderse de El Ladrón, quien la venía acosando, pero cuando llega, escucha unos ruidos extraños y llama a la policía, al creer que se trata de su perseguidor que se ha adelantado para encontrarla.

Nosequencita regresa luego de luchar contra disparatadas situaciones, y completar los ingredientes. Se encuentra con Perencejo y el desastre que este causa. Todo se resume en un grito de desesperación.

### 11.2. Diagramación:

#### *Primer Negro: Teaser*

- 1) Perencejo recorre su apartamento en busca del origen de un olor desagradable. Descubre que se trata de un pedazo de carne en mal estado y trata de esconderlo en un lugar hermético, pero en ese momento llega Nosequencita y Perencejo decide escondérselo en la boca.



***Segundo Negro:***

- 1) Perencejo trata de evitar que Nosequencita sea víctima de su desastre y arregla el apartamento, de forma muy rudimentaria. Ella lo observa con preocupación y desagrado, pero lo rescata del incómodo incidente, invitándolo a su casa.
- 2) El Ladrón trata de llamar la atención de Margarita, pero ella lo ignora. Por lo tanto, comienza a colmarla de atenciones y regalos que va robando mientras la persigue. Ella se pone nerviosa y trata de escapar. Un policía se percata de la situación y El Ladrón se ve obligado a resguardarse en una tienda de dulces.
- 3) Nosequencita llega con Perencejo a su apartamento. Decide prepararle una torta de chocolate, pero nota que le faltan ingredientes y sale a buscarlos. Perencejo, solo, aprovecha para deshacerse del pedazo de carne, metiéndolo en uno de los peluches de Nosequencita, y de mejorar su aliento.
- 4) Nosequencita consigue casi todos los ingredientes, menos chocolate en forma de barra. Comienza a buscar y percibe que la última barra que queda en la tienda, acaba de ser robada por El Ladrón. Decidida, sale a perseguirlo.
- 5) Perencejo juega con las cosas de Nosequencita para matar el aburrimiento, rompe uno de sus adornos y comienza a buscar restaurarlo, desesperadamente. Destruye el interior del apartamento, gasta toda la mantequilla intentando pegar el adorno y hace mucho ruido.
- 6) Margarita llega a la entrada del apartamento de Nosequencita y escucha el alboroto. Imagina que El Ladrón se ha adelantado para atacarla ahí y se dirige a buscar ayuda.
- 7) Perencejo se da cuenta de que está metido en problemas y de que tratan de tumbar la puerta. Idea varios métodos para defenderse, pero luego resuelve que la única salida es esconderse.

***Tercer Negro:***

- 1) El Ladrón, luego de burlar a Nosequencita, interesado en el pastel que ella piensa preparar, decide entregarle la barra de chocolate.



- 2) La policía, cuyo auxilio es solicitado por Margarita, destruye la puerta y entra al apartamento de Nosequencita, ahora desordenado. No encuentran a nadie, por lo que se retiran enfadados con Margarita, quien se queda en el apartamento, apenada y desconcertada. Perencejo sale de su escondite, ve que Margarita está dentro y vuelve a esconderse, ahora detrás de la cortina.
- 3) Nosequencita camina alegremente con la barra de chocolate en sus manos. Se topa con un mendigo, quien al no recibir limosna trata de arrebatarle la barra y la parte en dos. Nosequencita se resigna a hacer la torta con media barra, pero luego encuentra a una anciana que lleva una barra completa, provoca un supuesto accidente, y realiza el intercambio.
- 4) Margarita se da cuenta de que efectivamente hay alguien más en el apartamento, se acerca y descubre a Perencejo durmiendo detrás de una cortina. Furiosa, lo despierta y lo obliga a retirarse.
- 5) Nosequencita regresa de realizar las compras, bastante contenta, tiene todos los ingredientes. Cuando llega al apartamento, observa el incidente entre Margarita y Perencejo. Ella intercede por Perencejo y Margarita se queda sola y molesta. Perencejo y Nosequencita entran juntos al apartamento.
- 6) Margarita se regocija cuando Nosequencita descubre el desastre en el que Perencejo convirtió su apartamento.
- 7) **Tag:** Nosequencita está feliz, preparándose para hacer la torta. Toma todos los ingredientes y descubre el envase de mantequilla vacío.



### **11.3. Guión:**

#### **CAPÍTULO 4: “VISITAS DE RIGOR”**

##### **IRIS IN:**

##### **ESC001-EXT-EDIFICIO DE PERENCEJO-ESTABLISHING SHOT-DÍA.**

ESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE PERENCEJO.

##### **CORTE A:**

##### **ESC002 (TEASER)-INT-APTO. DE PERENCEJO –CUARTO-DÍA**

PERENCEJO, VESTIDO CON UN PANTALÓN VERDE, TIRANTES Y UNA CAMISA BLANCA, ENTRA A SU CUARTO CON UN MONTÓN DE ROPA EN LAS MANOS, BUSCANDO DONDE ESCONDERLO. SE PERCATA DE UN MAL OLOR QUE HAY EN LA HABITACIÓN, ARRUGA LA CARA CON DESAGRADO, SUELTA TODA LA ROPA EN EL SUELO Y COMIENZA A OLFATEAR EL LUGAR. REvisa DEBAJO DE LA ALMOHADA Y ENCUENTRA UNA MEDIA SUCIA, LA HUELE, ARRUGA LA CARA NUEVAMENTE, PERO NIEGA CON EL ÍNDICE AL NOTAR QUE NO SE TRATA DEL MISMO OLOR. TIRA LA MEDIA HACIA ATRÁS Y CONTINÚA LA BÚSQUEDA. HURGA ENTRE LAS SÁBANAS Y ENCUENTRA UNA MANZANA PODRIDA. LA OLFATEA, PERO SE DA CUENTA DE QUE NO ES LA MISMA FETIDEZ, LA TIRA HACIA ATRÁS Y CONTINÚA ESCUDRIÑANDO. SE AGACHA Y EXAMINA DEBAJO DE LA CAMA, ENCONTRANDO UN PLATO DE COMIDA SUCIO, CON UN PEDAZO DE CARNE VERDOSO SOBRE ÉL. ACERCA SU NARIZ, RESPIRA PROFUNDO Y FRUNCE EL ROSTRO BASTANTE ASQUEADO, ASIENTE CON LA CABEZA ALIVIADO, PUES HA ENCONTRADO DE DONDE PROVIENE EL HEDOR. LO



TIRA EN LA PAPELERA, LA CIERRA Y OLFATEA, COMPRIMIENDO LA CARA NUEVAMENTE, TAPA LA PAPELERA CON UNOS LIBROS, PERO SIGUE LA PESTILENCIA. ABRE LA PAPELERA Y EXTRAE NUEVAMENTE EL PEDAZO DE CARNE, SE DIRIGE HACIA LA VENTANA PARA TIRARLO, PERO AL ASOMARSE VE A NOSEQUIENCITA, QUIEN LO SALUDA INSISTENTEMENTE. PERENCEJO SE SOBRESALTA, CORRE DE UN LUGAR A OTRO TRATANDO DE CONSEGUIR UN LUGAR HERMÉTICO PARA GUARDAR EL APESTOSO TROZO DE CARNE, HASTA QUE SUENA EL TIMBRE DEL APARTAMENTO. PERENCEJO SE INQUIETA, VE A SU ALREDEDOR, OBSERVA EL PEDAZO DE CARNE, MIRA HACIA LA PUERTA Y NUEVAMENTE EL PEDAZO DE CARNE, Y DECIDE ESCONDERLO DENTRO DE SU BOCA.

#### **CORTE A: PRESENTACIÓN**

#### **ESC003-INT-APTO. DE PERENCEJO - CUARTO - DÍA**

PERENCEJO ABRE LA PUERTA DEL APARTAMENTO PARA RECIBIR A NOSEQUIENCITA, LA SALUDA MANTENIENDO UNA DISTANCIA PRUDENCIAL Y SE TAPA LA BOCA PARA QUE ESTA NO SE PERCATE DEL HEDOR. NOSEQUIENCITA PERCIBE TODO EL DESASTRE, ROPA TIRADA POR TODOS LADOS, RESTOS DE COMIDA EN EL PISO. PERENCEJO LA INVITA A SENTARSE, ELLA RETIRA UNAS MEDIAS SUCIAS Y LO HACE. PERENCEJO, APENADO, INTENTA ACOMODAR UN POCO EL DESORDEN. RECOGE LA ROPA DEL PISO Y LA SOSTIENE TODA CON SUS BRAZOS, RECOGE LOS PLATOS Y LOS AGUANTA COMO PUEDE ENTRE LA ROPA Y SUS MANOS. NOSEQUIENCITA LO MIRA ENTERNECIDA Y A LA VEZ ASQUEADA. PERENCEJO SONRÍE, METE TODAS LAS COSAS QUE HA RECOGIDO EN EL CLOSET Y LUEGO DE MUCHO ESFUERZO LOGRA CERRAR LAS PUERTAS. CUANDO GIRA SU MIRADA, NOSEQUIENCITA SE ENCUENTRA ASOMADA EN LA VENTANA, SE VOLTEA Y LE SONRÍE, ÉL



LE DEVUELVE LA SONRISA, HASTA QUE SE PERCATA DE QUE UNA MEDIA SUCIA SE HA PEGADO A SU FALDA. PERENCEJO SE ANGUSTIA Y APROXIMA A ELLA, SE ASOMA A LA VENTANA E INTENTA QUITARLE LA MEDIA. NOSEQUIENCITA, IGNORANTE DE TODO, LE SEÑALA DISTINTAS COSAS QUE SUCEDEN EN LA CALLE.

**CORTE A:**

**ESC004-EXT-CALLE –DÍA**

UN NIÑO CORRE DETRÁS DE UN PERRITO, PERDIÉNDOSE EN UNA ESQUINA. A LOS POCOS SEGUNDOS, EL NIÑO REGRESA CORRIENDO ASUSTADO, PERSEGUIDO POR UN PERRO ENORME. EN OTRA ESQUINA, UNA SEÑORA INTENTA CRUZAR LA CALLE, SIN LOGRARLO, A SU LADO PASA EL NIÑO PERSEGUIDO POR EL PERRO Y LOGRA CRUZAR LA CALLE DE INMEDIATO, ESTA SE ASOMBRA POR LA AGILIDAD DEL MUCHACHO Y DECIDE HACER LO MISMO. SE PREPARA COMO SI FUERA A ARRANCAR EN UNA CARRERA DE CIEN METROS PLANOS. CUANDO INTENTA CRUZAR, UN CARRO PASA Y LA ATROPELLA.

**CORTE A:**

**ESC005-INT-APTO. DE PERENCEJO-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO SE RÍE A CARCAJADAS, SEÑALANDO HACIA LA CALLE, RECUERDA QUE AÚN POSEE EL PEDAZO DE CARNE EN SU BOCA Y LO OCULTA APRESURADAMENTE, TAPÁNDOSE LAS MANOS. NOSEQUIENCITA LO VE INDIGNADA POR SU BURLA. CUANDO PERENCEJO VOLTEA Y NOTA SU MIRADA, CARRASPEA Y SE INCORPORA NEGANDO CON LA CABEZA, FINGIENDO ESTAR TAMBIÉN INDIGNADO POR EL INCIDENTE. NOSEQUIENCITA DA LA ESPALDA Y SE DIRIGE HACIA LA SALA, PERENCEJO CAMINA APRESURADO DETRÁS DE ELLA



PARA DESHACERSE DE LA MEDIA, ELLA VOLTEA MOLESTA AL SENTIR SU MANO Y ÉL DISIMULA, ABRAZÁNDOLA CARIÑOSAMENTE, AMBOS SONRÍEN. ELLA AGARRA SU CARTERA, SE PARA FRENTE A LA PUERTA DEL APARTAMENTO Y LE HACE SEÑAS CON LA MANO PARA QUE LO SIGA. PERENCEJO, EMOCIONADO, SALE DETRÁS.

**CORTE A:**

#### **ESC006-EXT-CALLE –DÍA**

PERENCEJO Y NOSEQUIENCITA SALEN DEL EDIFICIO, ÉL AÚN INTENTA ALCANZAR LA MEDIA DE SU FALDA Y FINALMENTE LO LOGRA. LA LANZA DISCRETAMENTE HACIA ATRÁS, PASAN POR AL LADO DE LA SEÑORA RECIÉN ATROPELLADA, QUIEN CAMINA BASTANTE ESTROPEADA. LA MEDIA CAE SOBRE SUS OJOS, JUSTO CUANDO SE DISPONÍA A CRUZAR LA CALLE. PERENCEJO Y NOSEQUIENCITA CONTINÚAN CAMINANDO Y ESCUCHAN UN FRENAZO Y UNA FUERTE COLISIÓN, SEGUIDA POR UN GRITO DE DOLOR, AMBOS VOLTEAN EXTRAÑADOS.

**CORTE A:**

#### **ESC007-EXT- MERCADO-DÍA**

MARGARITA CAMINA COQUETA POR EL MERCADO, A SU PASO DIVERSOS HOMBRES LA MIRAN, ELLA LES SONRÍE Y SIGUE CAMINANDO. EL LADRÓN PASA CORRIENDO A SU LADO, CON UNA BOLSA QUE ACABA DE ROBAR, SE DETIENE SÚBITAMENTE Y SE QUEDA HIPNOTIZADO POR SU BELLEZA, DEJANDO CAER AL SUELO EL BOTÍN. ELLA LO MIRA, LE SONRÍE FALSAMENTE Y CONTINÚA SU CAMINO. ÉL COMIENZA A BRINCAR DESESPERADO, BUSCANDO A SU ALREDEDOR ALGUNA MANERA DE LLAMAR SU ATENCIÓN. MIENTRAS ELLA



CAMINA, ÉL TROTA DE LADO PARA VERLA. PASAN POR UN PUESTO DE FLORES, ÉL ROBA UNA ROSA ROJA Y SE LA ENTREGA. MARGARITA LA TOMA INDIFERENTE, LA HUELE Y LA LANZA POR ENCIMA DE SUS HOMBROS. PASAN POR UN PUESTO DE FRUTAS, ÉL TOMA UNA MANZANA ROJA, LA PULE Y SE LA ENTREGA. ELLA LE DA UN MORDIZCO Y LA TIRA POR ENCIMA DE SUS HOMBROS, SIEMPRE SIN VERLO. ASÍ VAN AUMENTANDO EL RITMO Y EL LADRÓN VA ENTREGÁNDOLE DULCES, CAMISAS Y DEMÁS COSAS QUE VENDEN A LOS LADOS DE LA CALLE. MARGARITA, QUE EN UN PRINCIPIO ESTABA TRANQUILA, LUCE CADA VEZ MÁS NERVIOSA, MIENTRAS QUE EL LADRÓN ESTÁ CADA VEZ MÁS DESESPERADO.

**CORTE A:**

#### **ESC008-EXT-ABASTO-DÍA**

MARGARITA, MIEDOSA, AÚN HUYE DE EL LADRÓN. ÉL VIENE DETRÁS DE ELLA, ARRASTRANDO UN CARRITO DE MERCADO LLENO DE PELUCHES, GLOBOS, FRUTAS, DULCES.... UN OFICIAL DE POLICÍA VE LA PERSECUSIÓN Y SALE TRAS EL LADRÓN, QUIEN SE VE OBLIGADO A SOLTAR EL CARRITO Y METERSE EN UNA TIENDA DE DULCES. EL POLICÍA, SE DETIENE JUSTO FRENTE A LA PUERTA DE LA TIENDA, DESCONCERTADO.

**CORTE A:**

#### **ESC009-EXT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-ESTABLISHING SHOT-DÍA**

ESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA.

**CORTE A:**



### ESC010-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA

PERENCEJO Y NOSEQUIENCITA ENTRAN AL APARTAMENTO, TODO ESTÁ EN PERFECTO ORDEN. PERENCEJO, AÚN CON EL PEDAZO DE CARNE EN SU BOCA, SE ACERCA A UNA VELITA ENCENDIDA Y ASPIRA SU DELICIOSO OLOR CON GRAN PLACER. NOSEQUIENCITA HACE A UN LADO UNOS PELUCHES Y LO INVITA A SENTARSE EN EL SOFÁ. PERENCEJO SE SIENTA EMOCIONADO, TOMA UNA REVISTA Y OBSERVA UNA FOTO DONDE APARECE UN DELICIOSO PASTEL. NOSEQUIENCITA LO VE Y LE HACE SEÑAS DE QUE ESPERE UN MOMENTO, PORQUE ELLA LE PREPARARÁ UNO. BUSCA EN UNA GAVETA QUE DICE “INGREDIENTES PARA LA TORTA DE CHOCOLATE” LA ABRE Y NOTA QUE SOLO QUEDA UNA BOLSA QUE CONTIENE UNA LISTA DE INGREDIENTES, MIRA A PERENCEJO APENADA, LE INDICA QUE TARDARÁ SOLO UNOS MINUTOS, TOMA LA LISTA DE INGREDIENTES Y SALE DEL APARTAMENTO. PERENCEJO SE QUEDA SOLO, EMOCIONADO POR EL PASTEL, SE SABOREA LOS LABIOS Y SIENTE EL SABOR DE LA CARNE PODRIDA, ARRANCA UNA HOJA DE LA REVISTA Y LA ESCUPE EN ELLA. MIRA EL PAPEL AMONTONADO CON LA CARNE DENTRO Y BUSCA UN LUGAR PARA ESCONDERLO, OBSERVA PERSPICAZ UNO DE LOS PELUCHES, DECIDE ABRIRLO POR EL CUELLO Y DEPOSITAR AHÍ EL PEDAZO DE CARNE. TOMA EL PELUCHE APESTOSO, SACA DE SU BOLSILLO AGUJA E HILO, LO ENSARTA, COSE LA CABEZA DEL MUÑECO DE MANERA MUY RUDIMENTARIA Y APENAS CON UNAS POCAS PUNTADAS. LA CABEZA AÚN SE TAMBALEA INESTABLE, LO COLOCA CARIÑOSAMENTE SOBRE EL SOFÁ, SE SIENTA A UN LADO SONRIENTE, EXHALA PARA PROBAR SU ALIENTO Y ARRUGA LA CARA CON DESAGRADO, PRUEBA SU ALIENTO VARIAS VECES CON ASCO, SE LEVANTA, SE ACERCA A LA VELITA Y COMIENZA A DIRIGIR EL AIRE



DESDE LA VELA HASTA SU BOCA, APAGANDO ACCIDENTALMENTE LA VELITA.

**CORTE A:**

### **ESC011 –EXT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-ENTRADA-DÍA**

NOSEQUIENCITA SALE APRESURADA DEL EDIFICIO, SEGUNDOS DESPUÉS LLEGA MARGARITA CORRIENDO, ATEMORIZADA. EXAMINA LA ZONA Y DECIDE ENTRAR AL EDIFICIO.

**CORTE A:**

### **ESC012-EXT-CALLE –DÍA**

NOSEQUIENCITA RECORRE TIENDAS CON PRISA, TIENE BOLSAS DE COMPRAS EN LAS MANOS. SACA DE SU CARTERA LA LISTA DE INGREDIENTES, HACE “CHECK” EN DISTINTOS PRODUCTOS HASTA QUE LEE EL ÚLTIMO: “CHOCOLATE EN BARRA”, LO ENCIERRA EN UN CÍRCULO, GUARDA LA LISTA Y ENTRA A UNA TIENDA DE DULCES.

**CORTE A:**

### **ESC013-INT-ABASTO-DÍA**

EL ABASTO POSEE VARIOS PASILLOS CON ESTANTES LLENOS DE PRODUCTOS, ENCIMA DE CADA UNO HAY UN LETRERO QUE INDICA LO QUE CONTIENE. NOSEQUIENCITA SE DIRIGE HACIA UN ESTANTE CUYO LETRERO DICE “CHOCOLATES”. HAY UNA GAMA DE CHOCOLATES EN FORMA DE PELOTAS, OBSERVA ATENTAMENTE Y ENCUENTRA UNA BARRA DE CHOCOLATE, CON LA PALABRA “BARRA” GRABADA, SONRÍE Y CUANDO SE DISPONE A TOMARLA, UNA MANO RETIRA LA BARRA DEL ESTANTE. NOSEQUIENCITA VOLTEA INDIGNADA Y VE A EL



LADRÓN SALIR CORRIENDO DE LA TIENDA. ELLA BUSCA DESESPERADA OTRA BARRA EN EL ESTANTE, PERO SÓLO CONSIGUE CHOCOLATE EN FORMA DE PELOTAS, CUBOS, OSITOS Y MUÑECAS. SALE CORRIENDO DETRÁS DE EL LADRÓN.

**CORTE A:**

**ESC014-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO JUEGA CON LOS DOS PELUCHES, SENTADO EN EL SOFÁ, TARAREA VOCES FINGIENDO UNA PELEA ENTRE AMBOS. HACE COMO SI LOS PELUCHES DISCUTIERAN Y EN EL FORCEJEJO DESPRENDE LA CABEZA DEL QUE TIENE EL PEDAZO DE CARNE EN SU INTERIOR. EL TROZO DE CARNE ENVUELTO EN EL PAPEL SE SALE DEL MUÑECO Y CAE BAJO EL SOFÁ. PERENCEJO, NERVIOSO, SE ARRODILLA E INTENTA METER LA MANO DEBAJO DEL MUEBLE PARA OBTENER EL PEDAZO DE CARNE. SU BRAZO QUEDA ATORADO EN EL ESTRECHO ESPACIO. PERENCEJO FORCEJEA PARA PODER SACARLO Y CUANDO FINALMENTE LOGRA LIBERARSE DE UN TIRÓN, CAE DE ESPALDAS SOBRE LA MESA DONDE SE ENCONTRABAN LAS REVISTAS, ROMPIENDO UN ADORNO DE VIDRIO QUE ESTABA ENCIMA. MIRA SU ENTORNO, NERVIOSO, TOMA LAS DOS MITADES EN QUE QUEDÓ CONVERTIDO EL ADORNO E INTENTA JUNTARLAS. AL VER QUE NO PUEDE FIJARLO, SE LEVANTA Y COMIENZA A MOVER TODO EL APARTAMENTO EN BUSCA DE ALGO CON QUÉ PEGARLO. ENCUENTRA UN ENVASE DE PEGAMENTO, LO VOLTEA Y LO AGITA, PERO SE DA CUENTA DE QUE ESTÁ VACÍO. LO TIRA Y SIGUE BUSCANDO. ENCUENTRA UNA BOLSA DE HARINA EN UNA GAVETA DE LA COCINA, LO MIRA Y HACE UNA SEÑAL DE QUE TIENE UNA IDEA. BUSCA UN ENVASE, SELECCIONA ENTRE VARIOS DE DISTINTOS TAMAÑOS Y VA DEJANDO TODOS LOS DESCARTADOS AFUERA. LEE LAS INSTRUCCIONES Y AGREGA HARINA Y AGUA AL



ENVASE. AMASA TORPEMENTE, FINALMENTE, OBTIENE UNA MEZCLA MÁS O MENOS DENSA. TOMA UN POCO Y SE DIRIGE HACIA EL ADORNO, LO COLOCA VICTORIOSO EN EL CUELLO DE LA FIGURA, PERO CUANDO LE AJUSTA LA CABEZA, ESTA SE CAE. PERENCEJO, INTRANQUILO, SIGUE BUSCANDO POR TODA LA CASA.

**CORTE A:**

**ESC015-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA SE ACERCA A LA PUERTA DEL APARTAMENTO DE NOSEQUIENCITA, AÚN CANSADA, Y ESCUCHA SONIDOS EXTRAÑOS. SE QUEDA UN RATO EXAMINANDO, PONE EL OÍDO EN LA PUERTA Y ES SORPRENDIDA POR RUIDOS CADA VEZ MÁS FUERTES. ANGUSTIADA, IMAGINA LO QUE PASA EN EL INTERIOR DEL APARTAMENTO.

**DISUELVE A:**

**ESC016-INT-APTO DE NOSEQUIENCITA (SUEÑO)-CUARTO-DÍA**

EL LADRÓN TIENE A NOSEQUIENCITA CARGADA SOBRE UN HOMBRO, MIENTRAS BUSCA JOYAS PRECIOSAS Y LAS GUARDA EN UNA BOLSA. ELLA GRITA CON IMPOTENCIA E INTENTA ESCAPAR, SIN CONSEGUIRLO.

**DISUELVE A:**

**ESC017-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA SALE DE SU ESPASMO, ASUSTADA COMIENZA A CORRER DE UN LADO A OTRO, SIN SABER QUÉ HACER.

**CORTE A:**



### **ESC018-INT-CALLE-DÍA**

EL LADRÓN HUYE DE NOSEQUIENCITA, CON LA BARRA DE CHOCOLATE EN LA MANO. ELLA CORRE VELOZMENTE DETRÁS DE ÉL, CHOCA CON UNA PERSONA EN SILLA DE RUEDAS, QUE SE ENCUENTRA DE ESPALDAS, LA HACE GIRAR SOBRE SU PROPIO EJE. ES LA SEÑORA QUE HORAS ANTES FUE ATROPELLADA DOS VECES. LA MUJER SE QUEDA ADOLORIDA Y FURIOSA, PROTESTANDO POR EL EMPUJÓN.

#### **CORTE A:**

### **ESC019-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO ESTÁ SENTADO ANTE LA MESA. SUJETA UN ENVASE DE MANTEQUILLA, TOMA DE ÉL LO ÚLTIMO QUE QUEDA Y UNTA EL ADORNO, LOGRANDO AJUSTAR AMBAS PARTES. SU ROSTRO DENOTA SATISFACCIÓN. MIRA FIJAMENTE EL OBJETO, AHORA COMPLETO, LA CABEZA DE LA FIGURA ESTÁ SUJETA CON UNA GRAN CANTIDAD DE MANTEQUILLA, AL LADO DEJA EL RECIPIENTE VACÍO. DE REPENTE, SE ESCUCHA UN GOLPE FUERTE CONTRA LA PUERTA. PERENCEJO SALE DE SU PERPLEJIDAD, VOLTEA ANGUSTIADO E IMAGINA.

#### **DISUELVE A:**

### **ESC020-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

EL LADRÓN SE ENCUENTRA FURIOSO FRENTE A LA PUERTA QUE DA AL APARTAMENTO DE PERENCEJO. SOSTIENE ENTRE SUS BRAZOS UN TRONCO GIGANTE, TOMA IMPULSO Y LO GOLPEA FUERTEMENTE CONTRA LA PUERTA PARA DERRIBARLA.

#### **DISUELVE A:**

*“Visitas de rigor” 10/21*



### **ESC021-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO SE ESPANTA, ANGUSTIADO CORRE DE UN LUGAR A OTRO EN BUSCA DE UN OBJETO PARA DEFENDERSE. ENCUENTRA UN PARAGUAS, LO PRUEBA COMO SI FUERA UNA ESPADA, NIEGA CON LA CABEZA Y LO DEJA A UN LADO. CONTINÚA BUSCANDO. AGARRA UN ZAPATO, LE MIRA EL TACÓN Y AL NOTAR QUE NO ES LO SUFICIENTEMENTE LARGO LO DESECHA. VOLTEA Y VE EL ADORNO RECIÉN REPARADO. CUANDO LO TOMA SE ESCUCHA OTRO FUERTE GOLPE CONTRA LA PUERTA, PERENCEJO DEJA CAER ACCIDENTALMENTE EL ADORNO, HACIÉNDOLO AÑICOS.

**CORTE A:**

### **ESC022-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA, QUE ESTABA RECOSTADA CON EL OÍDO CERCA DE LA PUERTA, SE SOBRESALTA POR EL RUIDO PROVENIENTE DEL APARTAMENTO. COMIENZA A AGITAR LAS MANOS CON PREOCUPACIÓN. UN SEÑOR SALE DE OTRO APARTAMENTO DEL MISMO PISO, ELLA LO VE Y SE DIRIGE HACIA ÉL. LE HALA LA CAMISA Y LE SEÑALA EL APARTAMENTO. CONTINÚAN SONANDO FUERTES GOLPES. EL SEÑOR SE PRECIPITA, SACA DE SU BILLETERA UN CARNET DE IDENTIFICACIÓN QUE DICE “BIBLIOTECARIO”, ELLA LO VE EXTRAÑADA, EL HOMBRE NOTA LA CONFUSIÓN Y SACA RÁPIDAMENTE OTRO CARNET, QUE RESULTA SER UNA FOTO SUYA EN TRAJE DE BAÑO. ELLA SE APROXIMA A LA FOTO Y SE RÍE. DISGUSTADO, SACA OTRO CARNET QUE DICE “OFICIAL DE POLICÍA”, ELLA ASIENTE CON LA CABEZA, CON RESPETO; ÉL, CON AUTORIDAD, LE HACE SEÑAS DE QUE ESPERE UN MOMENTO Y SE VA. MARGARITA SE QUEDA ESPERÁNDOLO.

**CORTE A:**



**ESC023-EXT-PARQUE-ENTRADA-DÍA.**

EI LADRÓN CORRE SUJETANDO LA BARRA DE CHOCOLATE, SEGUIDO POR NOSEQUIENCITA, QUIEN CORRE YA CANSADA, CON LAS BOLSAS DE COMPRA AÚN EN LAS MANOS. AMBOS ENTRAN AL PARQUE.

**CORTE A:**

**ESC024-EXT-BANQUITO # 6- DÍA**

EL LADRÓN CORRE Y PASA FRENTE AL BANQUITO. NOSEQUIENCITA SE DETIENE, MIRA EL BANQUITO CON TERNURA, TAMBALEÁNDOSE DE UN LADO AL OTRO SOBRE SU PROPIO EJE, CON AMBAS MANOS PUESTAS SOBRE UNA DE SUS MEJILLAS. SE QUEDA UNOS SEGUNDOS PENSANDO.

**DISUELVE A:**

**ESC025 –EXT-BANQUITO # 6 – DÍA**

PERENCEJO Y NOSEQUIENCITA ESTÁN VESTIDOS CON TRAJES Y SOMBREROS BLANCOS, PARADOS SOBRE EL BANQUITO, Y BAILANDO “EL PASO DE LA LUNA” DE MICHAEL JACKSON.

**DISUELVE A:**

**ESC026 –EXT-BANQUITO #6 – DÍA**

NOSEQUIENCITA, CON UNA SONRISA EN EL ROSTRO, VUELVE EN SÍ Y ARRANCA A PERSEGUIR AL LADRÓN.

**CORTE A:**



### **ESC027-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA.**

PERENCEJO SE ENCUENTRA SENTADO EN EL PISO, FRENTE A ÉL TIENE UNA GAMA DE CUCHILLOS, LOS VA TOMANDO UNO POR UNO, PRUEBA CON EL DEDO ÍNDICE QUÉ TAN AFILADOS ESTÁN, Y LOS VA DESCARTANDO. ESCUCHA UNA SIRENA DE POLICÍA. SE LEVANTA EXALTADO, MIRA POR LA VENTANA Y VE UNA PATRULLA ESTACIONADA Y UNOS POLICÍAS ENTRANDO AL EDIFICIO. SE ALTERA AÚN MÁS, MIRA A SU ALREDEDOR. BUSCA METERSE DEBAJO DE LA MESA, PERO NO CABE, INTENTA OCULTARSE DETRÁS DE LA CORTINA, MAS NO LOGRA TAPARSE COMPLETAMENTE. ALGUIEN GOLPEA FUERTEMENTE LA PUERTA, Y PERENCEJO, LA MIRA CON TERROR. VOLTEA PREOCUPADO HACIA LA VENTANA ABIERTA.

### **CORTE A: COMERCIALES**

### **ESC028-EXT-PARQUE-DÍA**

NOSEQUIENCITA CORRE DETRÁS DE EL LADRÓN, QUIEN HUYE ALEGREMENTE, PUES ELLA NO SIGNIFICA GRAN AMENAZA PARA ÉL, SE DA EL LUJO DE DETENERSE UNOS SEGUNDOS. BUSCA DETRÁS DE UN ÁRBOL, UN MANTEL DE CUADROS ROJOS Y BLANCOS, UNA CESTA DE PICNIC Y SE SIENTA EN LA GRAMA. NOSEQUIENCITA SE APROXIMA CANSADA, CASI CAMINANDO, LO CUAL DA TIEMPO AL LADRÓN DE RECOGER TODO Y SEGUIR SU PASO TRANQUILO, TROTANDO. ELLA, EXTENUADA, EMPIEZA A PERDER EL RITMO, SUS OJOS COMIENZAN A CERRARSE DE CANSANCIO, Y SU PASO SE HACE CADA VEZ MÁS LENTO, HASTA QUE SE DETIENE CERCA DE UN ÁRBOL. MIRA PARA TODAS PARTES, DESORIENTADA Y TRISTE, SE IMAGINA UN GRAN PASTEL DE CHOCOLATE QUE SE DERRITE Y CAE AL SUELO. ENFURECIDA, LEVANTA LA CARA Y SIGUE CAMINANDO. EL LADRÓN SALE DE ATRÁS



DEL ÁRBOL, SE AGACHA Y RECOGE PARTE DEL PASTEL QUE IMAGINÓ NOSEQUIENCITA, Y QUE AHORA SE ENCUENTRA FÍSICAMENTE TIRADO SOBRE LA GRAMA. LO VE Y SE QUEDA PENSATIVO.

**DISUELVE A:**

### **ESC029-INT-CASA ELEGANTE-COMEDOR-DÍA**

EL COMEDOR ESTÁ DECORADO DE MANERA MUY ELEGANTE, HAY CANDELABROS CON VELAS ENCENDIDAS POR TODAS PARTES. LA MESA ESTÁ CUBIERTA CON UN MANTEL BLANCO Y SERVIDA CON COPAS DE VINO Y PLATOS PEQUEÑOS. EL CENTRO DE MESA ES UN GRAN PASTEL DE CHOCOLATE. NOSEQUIENCITA VISTE UN DELANTAL BLANCO Y ESTÁ SIRVIENDO LA TORTA, MUY SONRIENTE. DE UN LADO DE LA MESA, ESTÁ SENTADO EL LADRÓN, VESTIDO CON UN CORBATÍN Y UN TRAJE DE RAYAS NEGRAS Y BLANCAS. LE SONRÍE A NOSEQUIENCITA Y RECIBE DOS PLATOS DE PASTEL, SE QUEDA CON UNO Y EL OTRO SE LO ENTREGA A MARGARITA, QUIEN SE ENCUENTRA SENTADA A SU LADO, CON UN TRAJE DE FIESTA. AMBOS LEVANTAN SUS COPAS, BRINDAN, BEBEN UN POCO DE VINO Y LUEGO DEGUSTAN EL PASTEL. EL LADRÓN SONRÍE COMPLACIDO.

**DISUELVE A:**

### **ESC030-EXT-PARQUE-DÍA**

EL LADRÓN MIRA AL VACÍO. DESPIERTA DE SU ENSOÑACIÓN, MIRA LA BARRA DE CHOCOLATE Y LUEGO HACIA DONDE SE FUE NOSEQUIENCITA. DUDA UN MOMENTO, PERO SE REINCORPORA Y LA PERSIGUE.

**CORTE A:**



### **ESC031-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

EL POLICÍA DEL EDIFICIO ESTÁ CON OTROS TRES EFECTIVOS MÁS, PARADOS ANTE LA PUERTA DEL APARTAMENTO DE NOSEQUIENCITA. MARGARITA SE MUERDE LAS UÑAS POR LOS NERVIOS, MIENTRAS ESPERA QUE LOS OFICIALES REALICEN SU LABOR. VARIOS VECINOS PREOCUPADOS Y CURIOSOS SE ENCUENTRAN TAMBIÉN EN EL PASILLO, COMENTANDO UNOS CON OTROS. UN FUNCIONARIO TOCA FUERTEMENTE LA PUERTA, INTENTA VARIAS VECES, PERO NADIE RESPONDE. LE DA ENÉRGICAMENTE A LA MANILLA PARA ABRIRLA, PERO ES INÚTIL. FINALMENTE, EL OFICIAL HACE A UN LADO A LAS DEMÁS PERSONAS Y LANZA UNA POTENTE PATADA QUE ABRE LA PUERTA. LOS POLICÍAS ENTRAN AL APARTAMENTO.

### **CORTE A:**

### **ESC032-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

TODO ESTÁ DESORDENADO, PERO TRANQUILO. LOS POLICÍAS BUSCAN ENTRE EL DESASTRE SIN ENCONTRAR A NADIE. EXAMINAN DETRÁS DEL SOFÁ Y DE LA CORTINA, INCLUSO DENTRO DE LAS GAVETAS. EL OFICIAL QUE VIVE EN EL EDIFICIO SE ASOMA A LA VENTANA, APRECIA LA VISTA UNOS SEGUNDOS, SIN MIRAR NUNCA HACIA ABAJO, Y LUEGO DA OTRO VISTAZO POR EL APARTAMENTO. LOS CUATRO FUNCIONARIOS MIRAN A MARGARITA, FURIOSOS POR CREER QUE SE TRATA DE UNA MENTIRA. MARGARITA LOS VE CON PENA. SALEN MOLESTOS DEL APARTAMENTO, AL IGUAL QUE LOS DEMÁS VECINOS, QUIENES TAMBIÉN ESTÁN FURIOSOS. MARGARITA SE QUEDA SOLA Y DESCONCERTADA, DE ESPALDAS A LA VENTANA, DESDE LA QUE ENTRA PERENCEJO, IGNORANTE DE QUE ELLA SE ENCUENTRA ALLÍ. ÉL SE REINCORPORA ALIVIADO, SE LIMPIA EL SUDOR DE LA FRENTE,



ESTIRA LOS PIES Y LAS MANOS, HASTA QUE SE DA CUENTA DE LA PRESENCIA DE MARGARITA Y BUSCA OCULTARSE ENTRE LAS CORTINAS. ELLA, SIN SABER QUE ESTÁ ACOMPAÑADA, SE SIENTA EN EL SOFÁ, TOMA UNA REVISTA Y COMIENZA A OJEARLA.

**CORTE A:**

### **ESC33-EXT-ENTRADA AL PARQUE -DÍA**

NOSEQUIENCITA SALE DEL PARQUE CAMINANDO ALEGREMENTE, EN SU MANO LLEVA LA BARRA DE CHOCOLATE.

**CORTE A:**

### **ESC034-EXT-CALLE-DÍA**

NOSEQUIENCITA CAMINA ANIMADA. PASA CERCA DE UN MENDIGO, QUIEN LE EXTIENDE LA MANO PARA PEDIRLE DINERO. ELLA SE DETIENE, BUSCA EN SU CARTERA Y NO ENCUENTRA NADA. LE MUESTRA AL LIMOSNERO, PARA QUE NOTE QUE EN REALIDAD NO TIENE DINERO. ESTE LE SEÑALA EL CHOCOLATE Y SE LO PIDE. ELLA LO MIRA PREOCUPADA Y SE LO NIEGA. EL INDIGENTE, FURIOSO, INTENTA ARREBATÁRSELO. FORCEJEAN, CADA UNO HALA EL CHOCOLATE POR UN EXTREMO. UNA MUJER PASA Y VE A NOSEQUIENCITA CON RABIA, DEJA UN BILLETE DONDE ESTABA SENTADO EL MENDIGO Y SE MARCHA, NEGANDO CON LA CABEZA. AMBOS CONTINÚAN, HASTA QUE LA BARRA DE CHOCOLATE SE PARTE EN DOS. ELLA GUARDA SU MITAD EN EL BOLSO Y LUCHA POR LA OTRA. ÉL SE LEVANTA Y SALE CORRIENDO. RESIGNADA LO VE ALEJARSE, SUSPIRA, VE EL BILLETE, LO ROBA Y SE VA CORRIENDO.

**CORTE A:**



### **ESC035-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

MARGARITA ESTÁ SENTADA CON UNA PILA DE REVISTAS A SU LADO, ALGUNAS ABIERTAS. ESTÁ LIMÁNDOSE LAS UÑAS. DETRÁS, SE VEN LAS PIERNAS DE PERENCEJO EXTENDIDAS EN EL PISO, POR FUERA DE LA CORTINA, QUE SOLO ALCANZA PARA CUBRIR SU TORSO. ESTÁ DORMIDO, REPOSTADO DE LA PARED. MARGARITA CONTINÚA LIMÁNDOSE LAS UÑAS, YA MUCHO MÁS RELAJADA. DE REPENTE, SE ESCUCHA UN RUIDO EXTRAÑO, COMO UN RONQUIDO, MARGARITA SE DETIENE, MIRA EXTRAÑADA SU ENTORNO, SUBE LOS HOMBROS Y CONTINÚA SU FAENA. OTRO RONQUIDO, AÚN MÁS FUERTE, LA INTERRUMPE NUEVAMENTE, ESTA VEZ SEGUIDO DE OTRO, Y OTRO. MARGARITA, EXTRAÑADA, SE LEVANTA Y COMIENZA A BUSCAR DE DÓNDE PROVIENE EL RUIDO, HASTA QUE VE LAS PIERNAS DE PERENCEJO SOBRESALIR POR DEBAJO DE LA CORTINA. EN PRIMER MOMENTO SE ASOMBRA, PERO LUEGO SE TORNA MOLESTA, SE COMIENZA A APROXIMAR SIGILOSAMENTE HASTA ÉL.

#### **CORTE A:**

### **ESC036-EXT-CALLE-DÍA**

NOSEQUIENCITA CAMINA AGOTADA POR LA CALLE, VE A LA SEÑORA EN LA SILLA DE RUEDAS, LA MISMA QUE ATROPELLARON DOS VECES Y QUE LUEGO NOSEQUIENCITA EMPUJÓ SIN QUERER. LA RECONOCE Y NOTA QUE EN LAS PIERNAS LLEVA UNA CESTA CON PRODUCTOS, ENTRE LOS CUALES HAY UNA BARRA DE CHOCOLATE. NOSEQUIENCITA SONRÍE MAQUIAVÉLICAMENTE Y COMIENZA A CAMINAR CON SIGILO DETRÁS DE ELLA. LA SEÑORA SE VOLTEA AL NOTAR LA PRESENCIA DE ALGUIEN A SUS ESPALDAS Y NOSEQUIENCITA FINJE ESTAR VIENDO OTRA COSA. LA ANCIANA



CONTINÚA AVANZANDO. NOSEQUIENCITA SE COLOCA JUSTO DETRÁS DE ELLA Y DISIMULADAMENTE INTENTA QUITARLE EL CHOCOLATE DE LA CESTA, HACE VARIOS INTENTOS DE APROXIMARSE POCO A POCO, PERO NO SE ATREVE. FINALMENTE, DECIDE TUMBAR LA CESTA DE COMPRA DE LA SEÑORA, ESTA LA VE MOLESTA, NOSEQUIENCITA SE DISCULPA Y SE AGACHA A RECOGERLA, METE TODAS LAS COSAS EN LA CESTA, CAMBIA SU MEDIA BARRA DE CHOCOLATE POR LA ENTERA DE LA SEÑORA, LA COLOCA DISIMULADAMENTE DENTRO DE SU BOLSO, Y DEJA SU MITAD EN LA CESTA, LA ANCIANA SE QUEDA MOLESTA, SIN NOTARLO.

**CORTE A:**

#### **ESC037-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

PERENCEJO AÚN DUERME SENTADO EN EL SUELO, DETRÁS DE LA CORTINA. REPENTINAMENTE, MARGARITA HACE A UN LADO LA TELA Y LO SORPRENDE. ÉL SE LEVANTA ASUSTADO, ELLA, FURIOSA, LE SEÑALA LA PUERTA. PERENCEJO SE QUEDA PERPLEJO, MARGARITA LO EMPUJA Y LO VA LLEVANDO POCO A POCO HASTA LA SALIDA, ÉL SE RESISTE E INTENTA AGARRARSE DE CUALQUIER COSA QUE ENCUENTRA, TOMA LA MESA CON SUS MANOS, PERO LA FUERZA QUE EJERCE ELLA PARA EMPUJARLO ES MUCHO MAYOR, HACIENDO QUE PERENCEJO SEA ARRASTRADO JUNTO CON LA MESA.

**CORTE A:**

#### **ESC038-EXT-CALLE-DÍA**

NOSEQUIENCITA CAMINA FELIZ CON LAS BOLSAS DE COMPRA, SE DETIENE UN SEGUNDO, SACA LA LISTA DE INGREDIENTES Y HACE



“CHECK” EN “CHOCOLATE EN BARRA”, SONRÍE COMPLACIDA Y SE QUEDA SOÑANDO DESPIERTA.

**DISUELVE A:**

### **ESC039-INT-CASA ELEGANTE-COMEDOR-DÍA**

TODO ESTÁ DECORADO IGUAL QUE EN EL SUEÑO DE EL LADRÓN (ESC029). EL LADRÓN, VESTIDO CON UN DELANTAL BLANCO SOBRE SU CAMISA DE RAYAS BLANCAS Y NEGRAS, SIRVE EL PASTEL CON CARA DE FASTIDIO Y REFUNFUÑANDO. DE UN LADO DE LA MESA, ESTÁ SENTADA NOSEQUIENCITA, CON UN ELEGANTE VESTIDO. LE SONRÍE A EL LADRÓN Y RECIBE DOS PLATOS DE TORTA, SE QUEDA CON UNO Y EL OTRO SE LO ENTREGA A PERENCEJO, QUIEN SE ENCUENTRA SENTADO A SU LADO, DE ESMOQUIN. AMBOS LEVANTAN SUS COPAS, BRINDAN, BEBEN UN POCO DE VINO Y LUEGO DEGUSTAN EL PASTEL. NOSEQUIENCITA SONRÍE COMPLACIDA.

**DISUELVE A:**

### **ESC040-EXT-CALLE-DÍA**

NOSEQUIENCITA SE REINCORPORA Y CONTINÚA SU CAMINO CON UNA SONRISA EN EL ROSTRO.

**CORTE A:**

### **ESC041-EXT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-ENTRADA-DÍA**

MARGARITA ESTÁ EN LA ENTRADA DEL EDIFICIO INTENTANDO DESPRENDER A PERENCEJO DE LA PUERTA, PUES ESTÁ SOSTENIDO DE ELLA CON SUS DOS MANOS. FORCEJEAN UN INSTANTE HASTA QUE LLEGA NOSEQUIENCITA, AMBOS LA ADVIERTEN Y ELLA, EXTRAÑADA,



LOS MIRA. MARGARITA INTENTA APARTARLA PARA CONTINUAR EMPUJANDO A PERENCEJO, PERO NOSEQUIENCITA LO IMPIDE, MOLESTA. LO TOMA DE UNA MANO Y ENTRA CON ÉL DE NUEVO AL EDIFICIO, DEJANDO A MARGARITA SOLA Y ENOJADA.

**CORTE A:**

**ESC042-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

EL APARTAMENTO DE NOSEQUIENCITA ES UN DESASTRE, LA MESA ESTÁ VOLTEADA CERCA DE LA PUERTA, HAY REVISTAS, CUCHILLOS, ADORNOS UNTADOS CON MANTEQUILLA, ZAPATOS Y PELUCHES MUTILADOS. TODO ESTÁ TIRADO EN EL SUELO Y SOBRE LOS MUEBLES. SE ESCUCHA EL SONIDO DE LA LLAVE ABRIENDO LA PUERTA Y LA MANILLA GIRA LENTAMENTE.

**CORTE A:**

**ESC043-EXT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-ENTRADA-DÍA**

MARGARITA CONTINÚA PARADA FRENTE AL EDIFICIO, CON LA CARA DIRIGIDA HACIA LA VENTANA DEL APARTAMENTO DE NOSEQUIENCITA, ESCUCHA CÓMO ELLA GRITA. SE DELEITA Y SONRÍE COMPLACIDA.

**FADE OUT: CRÉDITOS**

**FADE IN:**

**ESC044(TAG)-INT-APARTAMENTO DE NOSEQUIENCITA -DÍA**

NOSEQUIENCITA ESTÁ FELIZ, EN UNA MESA TIENE TODOS LOS INGREDIENTES DE LA TORTA: HARINA, HUEVOS, LA BARRA DE



CHOCOLATE, ETC. BUSCA EL ENVASE DE MANTEQUILLA Y CUANDO LO ABRE, NOTA QUE ESTÁ VACÍO. ARRUGA LA CARA CONFUNDIDA Y DESESPERADA.

**IRIS OUT:**



## 12. Quinto capítulo: “En forma”

### 12.1. Sinopsis:

¡Perencejo tiene un piano nuevo, Pero vaya que pesa! Con la ayuda de Nosequencita, pretende arrastrarlo hasta su apartamento, pero ambos terminan tirados en el piso, exhaustos. Un hombre fornido, vecino de al lado, empuja el piano y lo deja en su lugar, Nosequencita queda cautivada con la fuerza del señor y Perencejo no se esfuerza en ocultar sus celos. A su salida, Nosequencita se encuentra con una mitad de la foto de “Cita a ciegas”: Ahora solo está el recorte en el que aparece Margarita, y Nosequencita se enfurece.

Cada uno comienza a pensar que el otro prefiere estar con una persona distinta, y deciden mejorar su apariencia: Perencejo entra a un gimnasio y Nosequencita se inclina por hacer ejercicio en casa.

Margarita llega al apartamento de Nosequencita, la ve entrenar, decide echarle una mano, aunque no le resulta tan fácil imponerle una rutina deportiva a una chica tan peculiar.

Mientras tanto, en el gimnasio, la llegada del joven despistado no pasa desapercibida, sus ocurrencias dan pie a gran cantidad de situaciones, pero todas son perdonadas cuando Perencejo, sin proponérselo, salva el gimnasio de ser asaltado por El Ladrón.

### 12.2. Diagramación:

#### *Primer Negro: Teaser*

- 1) Perencejo llega al piso donde vive, junto a Nosequencita y con su piano nuevo. Ambos se esfuerzan inútilmente en moverlo y deciden descansar. Mientras tanto, un hombre bastante musculoso moviliza el piano, causa la admiración de



Nosequencita y los celos de Perencejo, quien trata de arrastrarla hacia adentro, no sin llevarse un fuerte golpe contra el piano.

***Segundo Negro:***

- 1) Perencejo estrena su piano, mientras Nosequencita mira una competencia de físico culturismo por la televisión, con bastante asombro. Perencejo finge sentirse mal para que Nosequencita se vaya, y él pueda comenzar a ponerse en forma.
- 2) Nosequencita se retira, pero antes se percata de que Perencejo todavía conserva la foto de Margarita, se extraña y entristece. Comienza a recordar cosas e imagina que pasa algo entre Perencejo y Margarita.
- 3) Perencejo se inscribe en el gimnasio y lo recorre, mira todos los aparatos y equipos, maravillado, hasta que se tropieza con el instructor.
- 4) Nosequencita llega a su apartamento y inicia una rutina de ejercicios. Celosa, se imagina derrotando a Margarita en una competencia y sonrío.
- 5) El instructor enseña a Perencejo como usar la bicicleta fija y lo invita a pedalear junto a él. Perencejo mal interpreta una subida de velocidad del instructor y entabla una competencia, ocasionándole a su nuevo guía un fuerte accidente.
- 6) Margarita trota por la avenida mientras despierta las miradas de todo tipo de personas. Pasa frente al edificio de Nosequencita y decide subir a visitarla.
- 7) El Ladrón termina de robar a un policía. Sale a caminar y observa a lo lejos a Perencejo, estirándose en el gimnasio, por lo que se dirige corriendo hacia allá.
- 8) Nosequencita hace ejercicios en su apartamento, de manera incorrecta. Margarita entra sin previo aviso y la derriba con la puerta. Observa que Nosequencita no sabe hacer ejercicio y decide echarle una mano.

***Tercer Negro:***

- 1) Margarita instruye a Nosequencita con una rutina deportiva, que ocasiona que regrese desmayada del agotamiento. Margarita debe hacerse cargo de ella.



- 2) Perencejo intenta fortalecer los músculos de su espalda. Ante el peso excesivo, decide retirar la viga que controla la dificultad de la máquina y tirarla. Se la pega al instructor por la cabeza (quien ya estaba lesionado por el incidente anterior) y lo desmaya. Sin embargo, Perencejo hace su entrenamiento, feliz y con extrema facilidad.
- 3) Nosequicita está completamente adolorida en su apartamento, junto con Margarita, quien la cuida a regañadientes.
- 4) Perencejo se burla junto con un muchacho muy delgado, de dos hombres bastante musculosos que se ejercitan. Los atletas se molestan y van hacia ellos en busca de problemas, generando una riña colectiva de la que Perencejo ni se percata.
- 5) El Ladrón, luego de haber atracado al instructor y comenzar a robar al resto de los presentes, la mayoría desmayados, se topa con Perencejo y se dispone a robarlo también, este, sin querer, lo aprehende y se convierte en el héroe del gimnasio.
- 6) Nosequicita, recuerda que posee la foto de Margarita y la raya, porque piensa que con bigotes y lentes Perencejo no tendría razones para buscarla. Se va desquiciando hasta el momento en que persigue a Margarita para pintarla a ella también.
- 7) Perencejo llega feliz a visitar a Nosequicita, quien molesta lo golpea y le hace una escena de celos. Perencejo le demuestra que es ella con quien quiere estar y le reprende por estar coqueteando temprano con el hombre musculoso. Ambos se disculpan y se abrazan.
- 8) **Tag:** Margarita sale del apartamento de Nosequicita. Riéndose porque cree que salió ilesa. Cuando voltea, tiene toda la cara rayada.



### 12.3. Guión:

#### **CAPÍTULO 5: “EN FORMA”**

##### **IRIS IN:**

##### **ESC001-INT-EDIFICIO DE PERENCEJO-ESTABLISHING SHOT-DÍA**

ESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE PERENCEJO.

##### **CORTE A:**

##### **ESC002(TEASER)-INT-EDIFICIO DE PERENCEJO-PASILLO-DÍA**

EL PASILLO DEL PISO DIEZ ES ANGOSTO. HAY CINCO APARTAMENTOS POR PISO Y TODAS LAS PUERTAS ESTÁN CERRADAS, MENOS UNA, LA DEL APARTAMENTO DE PERENCEJO. HAY TAMBIÉN UN ASCENSOR, EL ACCESO A LAS ESCALERAS Y LAS PUERTAS DE LAS TUBERÍAS Y LA BASURA. SE ABRE EL ASCENSOR Y UN PIANO VERTICAL, QUE TIENE UN GRAN LAZO DE REGALO ROJO, COMIENZA A SALIR CON BASTANTE DIFICULTAD. EL PIANO SE DETIENE Y OBSTRUYE LA SALIDA DEL ASCENSOR, CUYA PUERTA EMPIEZA ABRIRSE Y CERRARSE, CHOCANDO CONTRA EL PIANO. DURANTE UNA DE LAS APERTURAS, SALEN PERENCEJO Y NOSEQUIENCITA, EMPAPADOS EN SUDOR Y JADEANDO SIN PARAR, SUS ROSTROS DENOTAN EXCESIVO CANSANCIO. PERENCEJO INCLINA SUS PIERNAS Y APOYA SUS MANOS EN LAS RODILLAS PARA DESCANSAR, MIENTRAS QUE NOSEQUIENCITA SE APOYA EN LA PARED. PERENCEJO LE SEÑALA A NOSEQUIENCITA EL PIANO, CON LA CABEZA, AMBOS SE DIRIGEN NUEVAMENTE HACIA ALLÁ Y LO HALAN HACIA AFUERA, INÚTILMENTE, CAYÉNDOSE LUEGO DE VARIOS SEGUNDOS DE INTENTO. ÉL SUSPIRA DE IMPOTENCIA Y ELLA SE MOLESTA. SE ESCUCHA QUE ALGUIEN ABRE LA PUERTA DE



OTRO APARTAMENTO Y COMIENZA A DESLIZAR ALGO, NOSEQUIENCITA VOLTEA, SONRÍE Y SE LEVANTA INMEDIATAMENTE. UN HOMBRE BASTANTE MUSCULOSO, DE EXPRESIÓN PEDANTE, VESTIDO CON UNA LICRA ROSADA Y UNA CAMISETA, EMPUJA EL PIANO HASTA EL APARTAMENTO DE PERENCEJO, SIN MUCHO PROBLEMA. CUANDO FINALIZA, SALE, SE SACUDE LAS MANOS SATISFECHO Y SE ACERCA A ELLOS. LE APRIETA LA MANO A PERENCEJO, TODAVÍA EN EL PISO, QUIEN EMANA UN GRITO DE DOLOR. ELLA NO DEJA DE PRESTARLE ATENCIÓN AL VECINO Y DE SONREÍR CON ADMIRACIÓN.

EL HOMBRE MUSCULOSO COQUETEA CON NOSEQUIENCITA, PERENCEJO LOS OJEA NERVIOSO, SE ARREMANGA LA CAMISA, EXTIENDE SUS BRAZOS PARA MEDIR SUS MÚSCULOS, LOS AGITA, ESTIRA SU PELLEJO Y SE APENA POR LA FLACIDEZ, RAZÓN POR LA QUE SE CRUZA DE BRAZOS INMEDIATAMENTE. SE DECIDE Y PONE DE PIE RÁPIDAMENTE, VA HACIA NOSEQUIENCITA Y LA TOMA DE UN BRAZO, PARA CONDUCIRLA HACIA ADENTRO. MIENTRAS CORRE, MIRA HACIA EL HOMBRE MUSCULOSO, DE QUIEN SE DESPIDE CON SU BRAZO LIBRE. ENTRA AL APARTAMENTO Y ES DETENIDO POR UN FUERTE GOLPE CONTRA EL PIANO, QUE LO DEJA DESMAYADO EN LA ENTRADA. NOSEQUIENCITA MIRA A PERENCEJO EN EL PISO Y SE SORPRENDE, MIRA HACIA DONDE ESTÁ EL HOMBRE MUSCULOSO Y SE DESPIDE DE ÉL, AVERGONZADA. TOMA A PERENCEJO POR LOS BRAZOS, LO ARRASTRA HACIA EL INTERIOR Y CIERRA LA PUERTA.

### **CORTE A: PRESENTACIÓN**



### **ESC003-INT-APTO. DE PERENCEJO-CUARTO-DÍA**

LA HABITACIÓN PRESENTA EL DESORDEN HABITUAL. PERENCEJO TIENE UN OJO MORADO, Y EN LA CABEZA UNA BOLSA CON HIELO, ESTÁ SENTADO FRENTE AL PIANO. MIRA A NOSEQUIENCITA, QUE ESTÁ SENTADA, VIENDO LA TELEVISIÓN. PERENCEJO SONRÍE, PUEDE NOTARSE QUE LE FALTAN VARIOS DIENTES, ESTIRA SUS DEDOS, PERO SÚBITAMENTE SE SOBA LA CABEZA Y SE QUEJA DEL DOLOR. TRATA DE ANIMARSE Y COMIENZA A TOCAR EL “TEMA DE PERENCEJO”, PERO A LOS POCOS SEGUNDOS DE LA MELODÍA COMETE UN ERROR. ABRE SUS OJOS SORPRENDIDO, VUELVE A COMENZAR Y SE EQUIVOCA EN LA MISMA PARTE DE LA PIEZA, LO QUE OCASIONA SU ENFADO. VUELVE A INTENTAR Y COMETE MÁS FALTAS. IRACUNDO Y ENLOQUECIDO, TOCA MAL A PROPÓSITO Y HACE GESTOS CON LA BOCA, COMO SI ESTUVIERA CANTANDO. EL VOLUMEN DEL TELEVISOR AUMENTA Y PERENCEJO SE VA DETENIENDO POCO A POCO. VOLTEA CONFUNDIDO Y NOTA QUE NOSEQUIENCITA ESTÁ MIRÁNDOLO, FASTIDIADA, PERO SE CALMA, PUES AL FIN HA TERMINADO DE TOCAR. ALIVIADA, SUBE LA CABEZA Y LA VISTA, Y CONTINÚA VIENDO LA TELEVISIÓN.

PERENCEJO HACE UN PUCHERO, SE LEVANTA Y MIENTRAS SOSTIENE LA BOLSA FRÍA, CON UNA MANO, SE ACERCA POCO A POCO A NOSEQUIENCITA, QUIEN OBSERVA CON ATENCIÓN UNA COMPETENCIA DE FÍSICO CULTURISMO, POR LA TELEVISIÓN. ÉL MIRA HACIA ARRIBA E IMAGINA AL VECINO MUSCULOSO. EXAMINA SU BARRIGA Y LA SACA LO MÁS QUE PUEDE, LUEGO LE DA UNOS CUANTOS GOLPECITOS DE PERCUSIÓN. SUSPIRA Y VUELVE A VER LA PANTALLA, EN LA QUE APARECE UNO DE LOS COMPETIDORES ALZANDO PESAS. SUBE SU DEDO ÍNDICE, EN SEÑAL DE QUE TIENE UNA IDEA, SONRÍE Y ECHA UN VISTAZO A NOSEQUIENCITA, CON PICARDÍA. DE PRONTO, COMIENZA A



QUEJARSE DE DOLOR, FINGIDAMENTE, Y SE DIRIGE HACIA SU CAMA, NOSEQUIENCITA SE VOLTEA.

PERENCEJO, ECHA UN MONTÓN DE ROPA EN EL PISO Y SE ACUESTA, PERO SE LEVANTA RÁPIDAMENTE GRITANDO DE VERDADERO SUFRIMIENTO, PORQUE DEBAJO DE SU PANTALÓN HAY UN TORNILLO “TIRA FONDO”, LO INSPECCIONA CON DESCONFIANZA Y LO LANZA, PONE SU EXPRESIÓN QUEJUMBROSA INICIAL Y SE ACUESTA. NOSEQUIENCITA LO VE CON LÁSTIMA, SE LEVANTA POCO A POCO, APAGA LA TELEVISIÓN, SE ACERCA A ÉL Y SE SIENTA EN LA CAMA, A SU LADO, LE SOBA LA CABEZA, UN PAR DE VECES, Y TARAREA, DESAFINADA, UNA CANCIÓN DE CUNA. PERENCEJO SIMULA QUE SE DUERME, NOSEQUIENCITA LE DA UN BESO EN LA FRENTE, SE LEVANTA CON SIGILO Y SE VA RETIRANDO DEL APARTAMENTO, PERO ANTES DE SALIR, VE EN EL PISO UNA PARTE DE LA FOTO DE “CITA A CIEGAS”, PERO SOLO SALE MARGARITA. LA TOMA, LA OBSERVA CON DETENIMIENTO, SE DECEPCIONA, COLOCA UNA DE SUS MANOS EN LA FRENTE Y NIEGA CON LA CABEZA. PONE CARA DE TRISTEZA, LA GUARDA EN SU CARTERA Y SE VA. CUANDO CIERRA LA PUERTA, PERENCEJO ABRE LOS OJOS CON ALERTA, SE LEVANTA CUIDADOSAMENTE Y VA CORRIENDO HACIA EL BAÑO. A LOS POCOS SEGUNDOS, SALE TRIUNFAL, ATAVIADO CON UN CONJUNTO DEPORTIVO DE MONO AZUL, CON EL PANTALÓN AL NIVEL DEL OMBLIGO, EL SUÉTER POR DENTRO DEL PANTALÓN Y UNA CINTA AMARRADA EN SU FRENTE. METE LA MANO EN SU BOLSILLO Y SACA UN FRASCO DE BETÚN NEGRO, SE LO UNTA EN LAS MEJILLAS, COMO SI ESTUVIERA EN COMBATE, CON EXPRESIÓN DE SEGURIDAD. SONRÍE Y SE VA CORRIENDO.

**CORTE A:**



### **ESC004-EXT-CALLE-DÍA**

NOSEQUIENCITA CAMINA TRISTE Y CABIZBAJA POR LA ACERA. SE SECA LAS LÁGRIMAS CON UN PAÑUELO Y ASPIRA CON TRISTEZA, DE VEZ EN CUANDO. TROPIEZA A UNA SEÑORA, QUIEN GRUÑE PROTESTANDO, NOSEQUIENCITA CORRE DETRÁS DE ELLA, HACIENDO COMO UN MONSTRUO, LA AHUYENTA Y SONRÍE MAQUIAVÉLICAMENTE. DE PRONTO, SE DETIENE, Y SU ROSTRO SE TORNA NOSTÁLGICO.

**DISUELVE A:**

### **ESC005-EXT-PARQUE (FLASHBACK)-DÍA**

PERENCEJO SOSTIENE EL RETRATO DE MARGARITA Y NOSEQUIENCITA, TAPA CON SU PULGAR LA CARA DE LA SEGUNDA Y LA IGNORA. NOSEQUIENCITA LE DA UNOS GOLPECITOS EN EL DEDO Y PERENCEJO DESCUBRE SU ROSTRO (“CITA A CIEGAS (PILOTO)”, ESC040).

**DISUELVE A:**

### **ESC006-EXT-CALLE-DÍA**

NOSEQUIENCITA ESTÁ EN EL MISMO SITIO, MIRANDO HACIA ARRIBA, BASTANTE MOLESTA.

**DISUELVE A:**



### **ESC007-INT-SINFÍN (SUEÑO)-DÍA**

NOSEQUIENCITA ESTÁ VESTIDA DE BLANCO, CON VELO Y CORONA, JUNTO A PERENCEJO, QUIEN LLEVA ROPA DE NOVIO. EL SACERDOTE LOS BENDICE Y PERENCEJO SE ACERCA A ELLA LENTAMENTE, CON LOS LABIOS DISPUESTOS PARA DARLE UN BESO. NO OBSTANTE, ANTES DE QUE SE BESEN, MARGARITA, VESTIDA DE NOVIA TAMBIÉN, COMIENZA A GOLPEAR INSISTENTEMENTE CON SU BOUQUET A NOSEQUIENCITA, QUIEN TRATA INÚTILMENTE DE CUBRIRSE. PERENCEJO ESTÁ ATÓNITO, CON LOS OJOS EXAGERADAMENTE ABIERTOS Y LAS MANOS SOBRE LAS MEJILLAS.

**DISUELVE A:**

### **ESC008-EXT-CALLE-DÍA**

NOSEQUIENCITA BRINCA IRACUNDA UNA Y OTRA VEZ, PISANDO CON FUERZA LA ACERA. TODO EL MUNDO QUE PASA, LA MIRA CON DESCONCIERTO Y MIEDO. DE REPENTE, SE DETIENE Y ABRE MUCHO LOS OJOS, CIERRA SUS PUÑOS Y SE QUEDA PENSATIVA.

**FLASH A:**

### **ESC009-EXT-PARQUE (FLASHBACK)-DÍA**

MARGARITA LE PROPINA UNA FUERTE CACHETADA A PERENCEJO, QUIEN DESESPERADO BUSCA ALGO EN SUS BOLSILLOS (“CITA A CIEGAS (PILOTO)”, ESC040).

**FLASH A:**



### **ESC010-EXT-CALLE-DÍA**

NOSEQUIENCITA SONRÍE Y AFIRMA UNA VEZ CON LA CABEZA, GIMIENDO, COMO DÁNDOLE SU MEREcido A ALGUIEN. CONTINÚA CAMINANDO CON EL SEÑO FRUNCIDO.

**CORTE A:**

### **ESC011-EXT-GIMNASIO-ESTABLISHING SHOT-DÍA**

ESTABLISHING SHOT DEL GIMNASIO.

**CORTE A:**

### **ESC012-INT-GIMNASIO-DÍA**

PERENCEJO LE DA UN BILLETE A UNA MUCHACHA QUE SE ENCUENTRA DETRÁS DE UN MOSTRADOR, Y TOMA UNA BOTELLA DE AGUA DEL REFRIGERADOR QUE ESTÁ A SU LADO, ESTÁ CONTENTO. GIRA Y COMIENZA A SUBIR UNAS ESCALERAS QUE ESTÁN A SU DERECHA. LLEGA HASTA EL PRIMER PISO DEL GIMNASIO Y OBSERVA A UNAS NIÑAS VESTIDAS CON TUTÚES Y TRAJES ROSADOS, QUE HACEN BALLET JUNTO A SU INSTRUCTORA, ATAVIADA DE LA MISMA MANERA. NIEGA CON LA CABEZA Y EL DEDO, CONTINÚA SUBIENDO. EN EL SEGUNDO NIVEL HAY UN GRUPO DE HOMBRES HACIENDO AERÓBICOS, VESTIDOS CON LICRAS Y SIGUIENDO UNA COREOGRAFÍA, A EXCEPCIÓN DE UN JOVEN OBESO QUE NO LOGRA SEGUIRLES EL RITMO. PERENCEJO SE BURLA DEL ASPECTO FEMENINO DE LOS CABALLEROS, SE RÍE Y DECIDE CONTINUAR SUBIENDO. EN EL TERCER NIVEL, ENCUENTRA A CINCO MUJERES PRACTICANDO ARTES MARCIALES, PERENCEJO SE ACOMODA LA CINTA QUE TIENE EN LA FRENTE, FRUNCE EL CEÑO Y TRATA DE IMITAR LOS MOVIMIENTOS DE LAS DAMAS,



HASTA QUE SE CAE. SE SACUDE, CHEQUEA SI ALGUIEN LO ESTÁ VIENDO Y DECIDE VOLVER A LAS ESCALERAS. EN EL CUARTO NIVEL, ESTÁN LAS MÁQUINAS MULTIFUERZAS Y LAS PESAS. PERENCEJO SE ALEGRA, APLAUDE VARIAS VECES Y TRATA DE AVANZAR, PERO ES DETENIDO POR LA IMPONENCIA DE UN HOMBRE ALTO, FORNIDO Y BASTANTE SERIO, QUE VISTE UN MONO Y UNA CHAQUETA QUE TIENE CERRADA. DE PRONTO, SONRÍE AFABLEMENTE Y ABRE SU ABRIGO, MOSTRANDO LA CAMISETA QUE DICE “INSTRUCTOR”, EN LETRAS GRANDES. PERENCEJO SOPLA ALIVIADO.

**CORTE A:**

### **ESC013-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA ENTRA Y LANZA LA PUERTA PARA CERRARLA, PERO QUEDA ENTREABIERTA. SUSPIRA, INTRODUCE LA MANO EN SU CARTERA Y SACA LA FOTO DE MARGARITA. FRUNCE LA CARA, MOLESTA, MIRA FIJAMENTE EL RETRATO, LO ARRUGA Y LO TIRA, MIENTRAS SE DIRIGE A LA NEVERA, LA ABRE Y SACA UNA LECHUGA, QUE COMIENZA A MORDER COMO SI FUERA UNA MANZANA, NERVIOSA Y ENOJADA. IMAGINA A MARGARITA TROTANDO Y COMIENZA A IMITARLA, PERO EN EL MISMO SITIO, SIN DESPLAZARSE. LUEGO DE UNOS SEGUNDOS, LA MARGARITA IMAGINARIA SE DETIENE A DESCANSAR. NOSEQUIENCITA VE HACIA ARRIBA Y COMIENZA A BURLARSE DE ELLA, MIENTRAS CONTINÚA TROTANDO DE LA MISMA MANERA.

**CORTE A:**



### **ESC014-INT-GIMNASIO-DÍA**

EL INSTRUCTOR EMPUJA CON AMBOS BRAZOS A PERENCEJO, QUIEN EMOCIONADO OJEA SU ALREDEDOR, OBSERVANDO LAS MÁQUINAS Y A QUIENES HACEN EJERCICIO EN ELLAS. EL INSTRUCTOR LE ENSEÑA LA BICICLETA FIJA, SE MONTA, LE HACE UNA PEQUEÑA DEMOSTRACIÓN Y LE INVITA A QUE UTILICE LA QUE ESTÁ AL LADO. PERENCEJO SE MONTA Y AMBOS COMIENZAN A PEDALEAR. PERENCEJO, AL NOTAR QUE EL INSTRUCTOR ACELERA UN POCO EL PASO, PEDALEA MÁS FUERTE, MIRÁNDOLO FIJAMENTE. EL INSTRUCTOR LO NOTA Y ACELERA, PERO SIN ESFORZARSE. PERENCEJO AUMENTA LA VELOCIDAD Y COMIENZA UNA COMPETENCIA, AMBOS SIN QUITARSE LA MIRADA DE ENCIMA. EL INSTRUCTOR EMPIEZA A PEDALEAR LEVANTADO Y PERENCEJO, LUEGO DE TOMAR AGUA Y SECARSE CON LA TOALLA, SIN DETENERSE, SACA UNA CHINCHETA DE SU BOLSILLO Y APROVECHA PARA COLOCÁRSELA SOBRE EL ASIENTO. EL INSTRUCTOR SE SIENTA Y EMANA UN GRITO DE DOLOR MUY FUERTE, PARA LUEGO CAER ESTREPITOSAMENTE DE LA BICICLETA. PERENCEJO ALZA AMBOS BRAZOS VICTORIOSO Y COMIENZA A BAJAR LA VELOCIDAD.

#### **CORTE A:**

### **ESC015-EXT-CALLE-DÍA**

MARGARITA TROTA POR LA AVENIDA, VESTIDA CON UN CONJUNTO DE MONO GRIS Y SUS LENTES DE SOL, LLEVA PUESTOS UNOS AUDÍFONOS. UN PAR DE CABALLEROS PASAN A SU IZQUIERDA Y VOLTEAN A VERLE EL TRASERO, MIENTRAS INHALAN FUERTE POR LA BOCA. MARGARITA NI SE INMUTA, SIEMPRE MANTIENE LA MISMA EXPRESIÓN ALTIVA. LUEGO, UN SACERDOTE CON SU SOTANA, PASA A SU DERECHA, GIRA



SU VISTA DE LA MISMA MANERA Y HACE EL MISMO GESTO. POR ÚLTIMO, UNA MUJER MUY ATRACTIVA, QUE LLEVA UN VESTIDO Y LENTES DE SOL, CUANDO PASA A SU LADO SE VOLTEA, RETIRA LAS GAFAS Y TIENE LA MISMA REACCIÓN. MARGARITA CONTINÚA TROTANDO SIN HACERLES CASO. PASA POR EL FRENTE DEL EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA Y SE DETIENE, LUEGO DE PASAR LA ENTRADA POR UN PAR DE METROS. CONSULTA SU RELOJ, SE DEVUELVE Y ENTRA AL EDIFICIO.

**CORTE A:**

### **ESC016-EXT-CALLEJÓN-DÍA**

EN UN CALLEJÓN OSCURO, QUE TIENE UN PAR DE BASUREROS INMENSOS Y AÚN ASÍ UN MONTÓN DE BASURA TIRADA EN EL PISO, ESTÁ EL LADRÓN TERMINANDO DE SUSTRAR EL ARMA Y EL DINERO DE LA CARTERA DE UN POLICÍA, QUIEN LUEGO DE RECIBIR LA ORDEN DE EL LADRÓN DE RETIRARSE, HUYE DESPAVORIDO. EL LADRÓN SE RÍE PARA SÍ MISMO, MIENTRAS TERMINA DE CONTAR EL DINERO. GUARDA SU ARMA, ENCIENDE UN CIGARRILLO, SACA UNA MONEDA Y COMIENZA A SALIR DEL CALLEJÓN, MIENTRAS FUMA Y LANZA LA MONEDA HACIA ARRIBA PARA ATRAPARLA.

**CORTE A:**

### **ESC017-EXT-GIMNASIO-DÍA**

EL LADRÓN CONTINÚA CAMINANDO DE LA MISMA MANERA, VOLTEA SÚBITAMENTE HACIA DONDE ESTÁ EL GIMNASIO Y SE QUEDA MIRANDO HACIA LA VENTANA DE VIDRIO DEL ÚLTIMO PISO, CON LOS OJOS MUY ABIERTOS. UN TRANSEÚNTE VESTIDO DE EXPLORADOR, PASA CON UNOS BINOCULARES COLGADOS ALREDEDOR DEL CUELLO.



EL LADRÓN SE LOS ARREBATA CON VIOLENCIA Y LOS USA PARA MIRAR HACIA EL INTERIOR DEL GIMNASIO. OBSERVA A PERENCEJO HACIENDO EJERCICIOS DE ESTIRAMIENTO, SONRÍE MAQUIAVÉLICAMENTE MIENTRAS SE FROTA LAS MANOS. TIRA LA COLILLA DEL CIGARRO, SE GUARDA LA MONEDA Y CORRE DE PUNTILLAS HACIA LA PUERTA DEL LOCAL.

**CORTE A:**

### **ESC018-INT-APTO DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA ESTIRA SU BRAZO IZQUIERDO, MIENTRAS QUE CON LA MANO DERECHA TRATA DE ESTIRAR EL PIE DERECHO DETRÁS DE SU ESPALDA. BRINCA VARIAS VECES PORQUE NO PUEDE CONTENER EL EQUILIBRIO, Y ASÍ SE ACERCA HASTA UN COOLER QUE ESTÁ ENCIMA DEL TELEVISOR, TOMA A TRAVÉS DEL PITILLO, VUELVE A COLOCAR EL COOLER DONDE ESTABA Y SUJETA SU OTRO PIE PARA TRATAR DE ESTIRARLO. COMIENZA A PERDER EL EQUILIBRIO NUEVAMENTE, Y MIENTRAS BRINCA PARA TRATAR DE MANTENERLO, SE ACERCA, ESPONTÁNEAMENTE, HASTA LA PUERTA.

**CORTE A:**

### **ESC019-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-PASILLO-DÍA**

MARGARITA LLEGA A LA ENTRADA DEL APARTAMENTO DE NOSEQUIENCITA Y NOTA QUE LA PUERTA ESTÁ ABIERTA, SE DIRIGE HACIA ELLA Y EXTIENDE SU BRAZO PARA ABRIRLA.

**CORTE A:**



### **ESC020-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA SIGUE BRINCANDO SIN EQUILIBRIO CON EL PIE ESTIRADO HACIA SU ESPALDA, LA PUERTA SE ABRE DE PRONTO Y LA DERRIBA. MARGARITA ENTRA, SE SORPRENDE AL VERLA TIRADA EN EL PISO Y CONTIENE UNA RISOTADA.

### **CORTE A: COMERCIALES.**

### **ESC021-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

MARGARITA RÍE A CARCAJADAS, VIENDO A NOSEQUIENCITA EN EL SUELO, SOBÁNDOSE LA CABEZA. NOSEQUIENCITA MIRA A MARGARITA, CON RENCOR. LA IMAGINA VESTIDA DE ROJO, CON CACHOS, COLA Y UN TRIDENTE, RIÉNDOSE AÚN CON MÁS GANAS. LUEGO VUELVE A COLOCARLE CON LA MENTE SU ROPA ORIGINAL. SE LEVANTA, LA MIRA DE REOJO, SUBE LA CABEZA CON ALTIVEZ Y SE DIRIGE HACIA EL CENTRO DEL LUGAR, RETOMA SU RUTINA DE EJERCICIOS DE ESTIRAMIENTO, DE MANERA INCORRECTA Y BASTANTE GRACIOSA. MARGARITA COMIENZA A DETALLAR LO QUE HACE, SE PONE LOS LENTES AL NIVEL DE LA NARIZ Y SE CRUZA DE BRAZOS, TRATANDO DE CONTENER SU RISA. POR ÚLTIMO NIEGA CON LA CABEZA VARIAS VECES Y SE ACERCA A NOSEQUIENCITA. EXTIENDE SU BRAZO PARA DETENERLA, PERO NOSEQUIENCITA, FURIOSA, ARREMETE PARA QUE NO LA TOQUE. MARGARITA MUEVE SUS BRAZOS, SEÑALÁNDOLE A NOSEQUIENCITA QUE SE CALME Y QUE RESPIRE POCO A POCO. NOSEQUIENCITA LA SIGUE RESIGNADA, AÚN MIRÁNDOLA DE REOJO. MARGARITA LE SONRÍE, COLOCA SUS MANOS SOBRE LOS HOMBROS DE NOSEQUIENCITA, DE FORMA CONDESCENDIENTE, Y CHASQUEA SUS DEDOS. ESTIRA LA ROPA DE NOSEQUIENCITA Y LA DESAPRUEBA, CON LA CABEZA Y HACIENDO



GESTOS CON LA BOCA, LA TOMA DE UN BRAZO Y AMBAS SALEN CORRIENDO DE LA HABITACIÓN.

**WIPE A:**

### **ESC022-INT-TIENDA (MONTAJE)-DÍA**

MARGARITA Y NOSEQUIENCITA ESTÁN EN UNA TIENDA DE ROPA DEPORTIVA. MARGARITA LE EXTIENDE A NOSEQUIENCITA UNOS SHORTS, BASTANTE LLAMATIVOS, Y UNA CAMISA DEPORTIVA CON UN ESCOTE. NOSEQUIENCITA SALE DEL FONDO DE LA TIENDA, MUY EMOCIONADA, SUJETANDO UN CONJUNTO DE ALGODÓN, DE COLOR ROSADO, MARGARITA RESOPLA HACIA ARRIBA, ASQUEADA.

**WIPE A:**

### **ESC023-EXT-CALLE (MONTAJE)-DÍA**

NOSEQUIENCITA CORRE DETRÁS DE UN TAXI, INDICÁNDOLE QUE SE DETENGA. TIENE COLOCADO EL CONJUNTO DE MONO ROSADO QUE COMPRÓ Y QUE LE QUEDA BASTANTE GRANDE. CUANDO ABRE LA PUERTA DEL TAXI, MARGARITA LA HALA HACIA ATRÁS, CIERRA LA COMPUERTA Y LA EMPUJA UNA VEZ. NOSEQUIENCITA DA UN PASO BRUSCO HACIA DELANTE Y SE DETIENE. MARGARITA VUELVE A EMPUJARLA Y NOSEQUIENCITA ARRANCA A TROTAR, CON MARGARITA DETRÁS DÁNDOLE ÁNIMO.

**WIPE A:**

### **ESC024-EXT-CALLE (MONTAJE)-DÍA**

NOSEQUIENCITA ESTÁ EMPAPADA EN SUDOR, EVIDENTEMENTE CANSADA, MIENTRAS QUE MARGARITA TROTA SONRIENTE. CADA



TRANSEÚNTE QUE PASA, LA OBSERVA CON ADMIRACIÓN. ELLA NO LES PRESTA ATENCIÓN Y TROTA SATISFECHA.

**WIPE A:**

**ESC025-EXT- EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA (MONTAJE)-ENTRADA-DÍA**

MARGARITA LLEGA A LA ENTRADA DEL EDIFICIO Y SE DETIENE EN LA PUERTA. OBSERVA SU RELOJ Y LO MANIPULA, COMO DETENIENDO EL CRONÓMETRO. MIRA A LO LEJOS, CON SU MANO PERPENDICULAR A SU FRENTE, Y SE QUEDA PENSATIVA. SE COLOCA LAS MANOS AL NIVEL DE LA CINTURA, PERO CON LOS CODOS DETRÁS DE LA ESPALDA PARA ESTIRARSE, Y DECIDE TROTAR NUEVAMENTE EN DIRECCIÓN CONTRARIA. A LOS POCOS SEGUNDOS, REGRESA CARGANDO CON BASTANTE ESFUERZO A NOSEQUIENCITA, DESMAYADA, CON LA LENGUA AFUERA, DESPEINADA Y CON EL CALZADO ROTO HASTA LA MITAD, DEJANDO VER LA MEDIA PARTE DELANTERA DE SUS PIES.

**CORTE A:**

**ESC026-INT-GIMNASIO-DÍA**

EL INSTRUCTOR INDICA A UNA MUCHACHA CÓMO HACER EJERCICIOS DE HOMBROS CON UNAS MANCUERNAS. TIENE VARIAS CURITAS EN LA CARA, UN VENDAJE EN SU BRAZO IZQUIERDO Y PARTE DE SU CAMISETA DE “INSTRUCTOR” ROTA. EN OTRO EXTREMO, ESTÁ PERENCEJO, SENTADO EN EL BANQUITO DE UNA MÁQUINA PARA EJERCICIOS DE ESPALDA. COLOCA LA VIGA, SOSTENIENDO UNAS DIEZ BARRAS DE PESO, Y SE LEVANTA PARA TOMAR LA BARRA. CUANDO INTENTA HALARLA Y VOLVER A SENTARSE PARA REALIZAR EL EJERCICIO, ÉSTA LO LEVANTA Y LO DEJA GUINDADO. PERENCEJO SE



BAJA, SE DIRIGE HACIA DONDE ESTÁ LA VIGA Y DISMINUYE UN POCO EL PESO, REALIZA LA MISMA OPERACIÓN Y LOGRA BAJAR LA BARRA SOLO UN POCO. SE RASCA LA CABEZA, SONRÍE Y SE DIRIGE UNA VEZ MÁS HACIA LA VIGA, QUE RETIRA Y LANZA HACIA ATRÁS, GOLPEANDO AL INSTRUCTOR EN LA CABEZA Y DESMAYÁNDOLO INMEDIATAMENTE. PERENCEJO SE SACUDE LAS MANOS, MIRA HACIA ARRIBA SUSPICAZ Y SE ABALANZA NUEVAMENTE HASTA LA BARRA, QUE AHORA ES DESLIZADA HACIA ABAJO CON VIOLENCIA Y LO GOLPEA EN LA NUCA, OCASIONANDO QUE SE QUEJE DE DOLOR, PERO SIN EMITIR NINGÚN SONIDO. SE REINCORPORA, COMIENZA A HACER EL ENTRENAMIENTO CON DEMASIADA FACILIDAD Y VELOCIDAD, INCLUSO CON UNA SOLA MANO, RAZÓN POR LA QUE VUELVE A SONREÍR.

#### **CORTE A:**

#### **ESC027-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA TIENE LOS PIES METIDOS EN UN BALDE CON AGUA CALIENTE Y HUMEANTE. TRATA DE MOVERSE Y SE LAMENTA DE DOLOR, AGUANTÁNDOSE LA CINTURA. VUELVE A MOVERSE Y SE SOSTIENE AHORA LA RODILLA. SU ROSTRO ESTÁ QUEJUMBROSO. MARGARITA LE TRAE UN VASO ROSADO CON UN PITILLO, REPLETO CON HIELO Y JUGO. NOSEQUIENCITA SE SABOREA LOS DEDOS Y RECIBE EL VASO, MIRÁNDOLO CON DESEO. DE PRONTO, CUANDO SE ACERCA PARA BEBER, SUENA UN CHILLIDO DE CORNETA DE AUTOMÓVIL, CON BASTANTE FUERZA, NOSEQUIENCITA SE ASUSTA Y DERRAMA EL JUGO CON EL HIELO EN EL BALDE DONDE TIENE SUS PIES. NOTA EL CAMBIO DE TEMPERATURA Y LOS SACA DE INMEDIATO, PERO CON ESFUERZO, DEBIDO AL CANSANCIO. BUSCA UNA TOALLA Y COMIENZA A SECÁRSELOS, MIENTRAS TIRITA DE FRÍO. MARGARITA,



AÚN SOSTENIENDO LA JARRA DE JUGO, LA MIRA CON DESDÉN. SE SIRVE OTRO VASO QUE VACÍA LA JARRA, Y LO BEBE COMPLETO, SONRÍE SATISFECHA Y CÍNICAMENTE, HASTA QUE COMIENZA A AHOGARSE. NOSEQUIENCITA SE RÍE, TAPÁNDOSE LA BOCA CON LA MANO, QUE LUEGO DESLIZA HACIA SU CABEZA, PARA QUEJARSE NUEVAMENTE DE DOLOR.

### **CORTE A:**

#### **ESC028-INT-GIMNASIO-DÍA**

PERENCEJO ESTÁ DE SEGUNDO EN LA COLA PARA ENTRENAR EN LA TABLA FIJA INCLINADA, Y REALIZAR EJERCICIOS DE PECHO CON LA BARRA DE VEINTE KILOGRAMOS. SOBRE LA TABLA ESTÁ EJERCITÁNDOSE UN HOMBRE MUY MUSCULOSO, DE TEZ MORENA. TIENE BASTANTES PESAS SOBRE LA BARRA, RAZÓN POR LA QUE QUIEN ESTÁ DE PRIMERO EN LA COLA, TAMBIÉN CORPULENTO, LE AYUDA A BAJARLA Y SUBIRLA, AMBOS PONEN CARA DE ESFUERZO EXTREMO, PERO CUANDO TERMINAN LA SERIE, SE TORNAN SOBRADOS, SE CHOCAN LAS MANOS Y HACEN ALARDE DE SUS MÚSCULOS. INTERCAMBIAN POSICIONES, Y ES AHORA EL SEGUNDO QUIEN ALZA LA BARRA, AYUDADO POR EL PRIMER HOMBRE, LA REACCIÓN ES SIMILAR. CUANDO EL HOMBRE TERMINA, SE LEVANTA DE LA TABLA Y SE DISPONE A DARLE EL PUESTO AL PRIMERO OTRA VEZ, QUE COMIENZA A SENTARSE, PERO ES INTERRUMPIDO POR ALGUIEN QUE LE APUNTA LA ESPALDA CON EL DEDO. ES PERENCEJO, QUIEN ESTÁ LEVANTANDO SU MANO, ANUNCIANDO QUE ES SU TURNO. LOS DOS HOMBRES FUERTES SE MIRAN EL UNO AL OTRO, Y LUEGO DE DUDAR UN MOMENTO, LE PERMITEN UTILIZAR EL APARATO. PERENCEJO SE ACUESTA EN LA TABLA Y COMIENZA A QUITARLE LAS PESAS, CON EXCESIVO ESFUERZO, ANTE LAS RISAS DE LOS HOMBRES FUERTES. LE



QUITA TODAS LAS PESAS A LA BARRA, YA EVIDENTEMENTE CANSADO. SE SIENTA EN LA TABLA E INTENTA SUBIR LA BARRA. LO LOGRA, PERO SE LE HACE MUY DIFÍCIL, ASÍ QUE LE SESEA A UN MUCHACHO, FLACO Y BAJITO, QUE ESTÁ EN LA HILERA DE PERSONAS, PARA QUE LO AYUDE. ESTE LO HACE, Y REALIZAN EL MISMO PROCEDIMIENTO QUE SUS PREDECESORES, CON UN ESFUERZO SIMILAR, PERO SIN NINGUNA PESA EN LA BARRA. CUANDO TERMINAN, REALIZAN, SALUDOS Y ALARDES SOBRE SUS MÚSCULOS, PERO EN FORMA DE BURLA. AMBOS SE RÍEN, CELEBRANDO LA BROMA. UNO DE LOS HOMBRES FUERTES SEÑALA AL OTRO PARA QUE OBSERVE LO QUE OCURRE, Y DECIDEN ACERCARSE. DE REPENTE, EL LADRÓN, QUE ESTABA ESCONDIDO DETRÁS DE UNA MÁQUINA ARRINCONADA, CORRE DE PUNTILLAS PARA ESCONDERSE EN OTRA. EN LA MÁQUINA DE LA ESQUINA, ESTÁ TAMBIÉN EL INSTRUCTOR, TODO GOLPEADO Y AMORDAZADO, MOVIÉNDOSE INSISTENTEMENTE Y GIMIENDO EN BUSCA DE AYUDA.

**CORTE A:**

**ESC029-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA TRATA DE CAMINAR, MUY ADOLORIDA. SOSTIENE SU ESPALDA CON UNA MANO Y COJEA. MARGARITA, POR SU PARTE, ESTÁ SENTADA EN UNA SILLA DE EXTENSIÓN Y TOMA UN CÓCTEL ALEGREMENTE, EN EL MEDIO DEL LUGAR. NOSEQUIENCITA LA MIRA CON RABIA, VOLTEA HACIA UN EXTREMO DEL PISO Y VE LA FOTO ARRUGADA. SU ROSTRO SE TORNA SICÓTICO. LA RECOGE, VA HACIA SU MESA DE NOCHE, COJEANDO APURADA, TOMA UN BOLÍGRAFO Y COMIENZA A PINTARLE BIGOTES A LA FOTO. A MEDIDA DE QUE VA AGREGÁNDOLE COSAS, VA SONRIENDO AÚN MÁS.

**DISUELVE A:**

*“En forma” 17/22*



### **ESC030-INT-SINFÍN (SUEÑO)-DÍA**

MARGARITA SE ACERCA A DARLE UN BESO A PERENCEJO, PERO ÉSTE SE ASUSTA Y LA MIRA CON ASCO. VOLTEA Y LOGRA OBSERVAR SU REFLEJO EN EL ESPEJO. TIENE UNOS INMENSOS BIGOTES Y UNAS GAFAS DE PASTA MUY GRANDES.

**DISUELVE A:**

### **ESC031-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-DÍA**

NOSEQUIENCITA, CON EL BOLÍGRAFO, LE PONE PECAS AL ROSTRO DE MARGARITA EN LA FOTO, AHORA CON LENTES Y BIGOTES. LAS DIBUJA CADA VEZ CON MAYOR RAPIDEZ Y FUERZA. CON CARA DE DEMENTE, MIRA A MARGARITA, QUIEN FINALIZA SU CÓCTEL Y SE LEVANTA DE LA SILLA DE EXTENSIÓN. MARGARITA SE ACERCA A LA PEINADORA Y NOTA QUE EN EL ESPEJO ESTÁ UNA FOTO DE PERENCEJO, LA TOMA Y LA MIRA CONCENTRADA. NIEGA CON LA CABEZA Y COMIENZA A REIR, HASTA QUE SIENTE QUE NOSEQUIENCITA LLEGA CORRIENDO Y LE ARREBATA EL RETRATO, CON FUERZA. MARGARITA SE MOLESTA, OBSERVA A NOSEQUIENCITA EN UN RINCÓN, RESPIRANDO NERVIOSAMENTE Y MIRÁNDOLA COMO SI LA QUISIERA MATAR. DE PRONTO, NOSEQUIENCITA SALE CORRIENDO TRAS MARGARITA, QUIEN, ATEMORIZADA, GRITA.

**CORTE A:**

### **ESC032-INT-GIMNASIO-DÍA**

PERENCEJO SIGUE EN LA TABLA, SE DETIENE UN INSTANTE, SE COLOCA UNOS AUDÍFONOS Y ENCIENDE SU REPRODUCTOR PORTÁTIL DE MÚSICA. INTENTA LEVANTAR LA BARRA POR SÍ SOLO. EL PAR DE



FORTACHONES ENCIERRAN AL MUCHACHO DELGADO, QUIEN LES SONRÍE NERVIOSO. MIENTRAS, PERENCEJO SIGUE TRATANDO, SUDA Y SE ESFUERZA SOBREHUMANAMENTE. LOS DOS HOMBRES FORZUDOS HACEN VOLAR AL OTRO MUCHACHO, SE ESCUCHA UN FUERTE GOLPE METÁLICO. LUEGO, SE ACERCAN A PERENCEJO, QUIEN NO LOS NOTA DEBIDO A SU CONCENTRACIÓN. LOS HOMBRES SE ACERCAN PARA AGARRARLO, ENTRE LOS DOS, PERO JUSTO CUANDO ESTÁN A PUNTO DE HACERLO, UNA MUJER MUY ATRACTIVA Y CON EL CUERPO MUY BIEN TORNEADO, PASA CERCA DE ELLOS, AMBOS GIRAN PARA MIRARLA, EXTASIADOS, Y EN ESE PRECISO MOMENTO, PERENCEJO LOGRA LEVANTAR LA BARRA, GOLPEANDO A AMBOS Y TIRÁNDOLOS AL SUELO. PERENCEJO SIENTE EL GOLPE Y SE LEVANTA. MIENTRAS VOLTEA, GIRA TAMBIÉN SUS BRAZOS Y POR LO TANTO LA BARRA, GOLPEANDO Y TUMBANDO A UN PAR DE HOMBRES MÁS, QUE SE ACERCABAN A GOLPEARLE. NOTA QUE NO HAY NADIE Y VUELVE A SENTARSE A ENTRENAR. UN PAR DE HOMBRES, QUE MIRABAN LO SUCEDIDO, COMIENZAN TAMBIÉN A PELEAR Y SE INICIA UNA RIÑA COLECTIVA EN TODO EL GIMNASIO. EL MUCHACHO DELGADO, SE LEVANTA DE SU DESMAYO Y CUANDO LOGRA PARARSE POR COMPLETO, SE ASOMBRA Y SE AGACHA DE INMEDIATO, PUES UNA MANCUERNA VA DIRECTAMENTE HACIA SU CABEZA, ÉL LOGRA ESQUIVARLA. EL INSTRUCTOR, AÚN AMORDAZADO Y BASTANTE ASUSTADO ANTE LA PELEA, EMPIEZA A ARRASTRARSE POCO A POCO, DIRIGIÉNDOSE HACIA LA SALIDA. PERENCEJO SIGUE EJERCITÁNDOSE, SIN DARSE CUENTA DE NADA DE LO QUE SUCEDE DETRÁS DE ÉL.

**DISUELVE A:**



### **ESC033-INT-GIMNASIO-DÍA**

TODO ESTÁ HECHO UN DESASTRE, LAS MÁQUINAS Y PESAS ESTÁN REGADAS Y LOS ATLETAS EN EL PISO, ALGUNOS QUEJÁNDOSE DE DOLOR. PERENCEJO AÚN SE EJERCITA EN LA BARRA, YA CON UN POCO MÁS DE DESTREZA. DE PRONTO, EL LADRÓN SALE Y COMIENZA A INSPECCIONAR A TODOS LOS HERIDOS, UNO POR UNO. LE QUITA A UN HOMBRE DESMAYADO SU BOLSO, Y COMIENZA A METER ALLÍ CARTERAS, RELOJES, JOYAS, HASTA UN RADIO REPRODUCTOR GRANDE, QUE HACE QUE SONRÍA CUANDO LO ENCIENDE Y VERIFICA QUE FUNCIONA. MIRA A SU ALREDEDOR Y OBSERVA QUE HAY MUCHA GENTE TODAVÍA POR ROBAR, PERO NO OBSERVA A PERENCEJO. VE NUEVAMENTE EL BOLSO, DESCONFIADO.

### **DISUELVE A:**

### **ESC034-INT-GIMNASIO-DÍA**

EL LADRÓN LLEVA UN GRAN SACO, PARECIDO AL DE SAN NICOLÁS, PERO DE RAYAS BLANCAS Y NEGRAS, Y QUE LUCE MUY ABULTADO, LO CARGA CON MUCHA DIFICULTAD. VOLTEA MIENTRAS CAMINA, Y AL FIN VE A PERENCEJO, FINALIZANDO SU EJERCICIO EN LA BARRA. EL LADRÓN PONE EL SACO A UN LADO, SE RÍE MAQUIAVÉLICAMENTE Y COMIENZA A ACERCARSE A PERENCEJO, QUIEN A SU VEZ SE ACERCA A UN PAR DE MANCUERNAS. SE LEVANTA CON ELLAS Y NOTA LA CERCANÍA DEL LADRÓN, LO QUE HACE QUE SUBA SUS BRAZOS Y CIERRE SUS OJOS, ASUSTADO. CUANDO LOS SUBE, GOLPEA A EL LADRÓN CON UNA MANCUERNA Y LO DESMAYA INMEDIATAMENTE. A LOS POCOS SEGUNDOS, AÚN CON LOS BRAZOS ARRIBA, SOSTENIENDO LAS MANCUERNAS, COMIENZA A ABRIR POCO A POCO SUS OJOS Y OBSERVA A EL LADRÓN EN EL PISO, SONRIENTE Y CON VARIOS



DIENTES ROTOS, VIENDO ESTRELLAS. PERENCEJO SE QUEDA PERPLEJO, TRATA DE ACERCARSE A ÉL, PARA VER COMO ESTÁ, Y NOTA EL MONTÓN DE GENTE DESMAYADA A LO LARGO Y ANCHO DEL GIMNASIO. AGITA LOS BRAZOS Y LAS MANOS PERSISTENTEMENTE, EN SEÑAL DE QUE HAY PROBLEMAS. CAMINA DE PUNTILLAS Y TRATA DE RETIRARSE, PERO ES DETENIDO POR UN HOMBRE DE TRAJE, CON ASPECTO BASTANTE SERIO. PERENCEJO SE RESIGNA Y SE RINDE, SUBIENDO LOS BRAZOS.

**DISUELVE A:**

**ESC035-INT-GIMNASIO-DÍA**

PERENCEJO AÚN SUBE LOS BRAZOS, PERO SONRIENTE Y VICTORIOSO. EL HOMBRE TRAJEADO LE COLOCA UNA MEDALLA DE HONOR. HAY FOTÓGRAFOS Y MUCHOS ATLETAS QUE APLAUDEN INSISTENTEMENTE. ALGUNOS EN SILLAS DE RUEDAS, OTROS EN MULETAS, CON CURITAS, VENDAJES... UN PAR DE POLICÍAS SE LLEVAN ESPOSADO AL LADRÓN, QUIEN FORCEJEA INÚTILMENTE. PERENCEJO HACE ALARDE DE SU FUERZA, TODO EL MUNDO SE CUBRE ASUSTADO.

**FADE OUT: CRÉDITOS**

**FADE IN:**

**ESC036(TAG)-INT-EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA-ESTABLISHING SHOT-NOCHE**

ESTABLISHING SHOT DEL EDIFICIO DE NOSEQUIENCITA

**CORTE A:**

*“En forma” 21/22*



### **ESC037(TAG)-INT-APTO. DE NOSEQUIENCITA-CUARTO-NOCHE**

MARGARITA ESTÁ ATERRORIZADA, PEGADA CONTRA LA PUERTA, MIENTRAS NOSEQUIENCITA, HECHA UNA FIERA, LA AMENAZA CON UN MARCADOR GRUESO. INTENTA, VARIAS VECES, PINTARLA, PERO MARGARITA LOGRA ELUDIRLA. SUENA EL TIMBRE Y NOSEQUIENCITA LE ORDENA A MARGARITA QUE SE QUITE DE LA PUERTA, ESTA LE OBEDECE Y CORRE A ACOSTARSE EN LA CAMA. CUANDO ABRE, ES PERENCEJO, YA VESTIDO COMO DE COSTUMBRE Y CON LA MEDALLA DE HONOR COLGADA EN EL CUELLO. LE SONRÍE Y RECIBE UNA CACHETADA. HACE UN PUCHERO Y LA MIRA EXTRAÑADO. NOSEQUIENCITA LE SACA LA FOTO DE MARGARITA PINTADA Y LO MIRA INQUISIDORA. PERENCEJO, INCRÉDULO, INTRODUCE LAS MANOS EN SUS BOLSILLOS Y SACA LA OTRA MITAD, DONDE SALE NOSEQUIENCITA, QUE TIENE AHORA UN CORAZÓN PINTADO A UN LADO. NOSEQUIENCITA LO MIRA CON CULPABILIDAD Y ESTE LA OBSERVA INDIGNADO, LA SEÑALA Y COMIENZA A INFLAR SU CUERPO Y A HACER BURLAS, IMITANDO A UN HOMBRE MUY CORPULENTO. NOSEQUIENCITA SE ENTERNECE, HACE UN GESTO NEGATIVO CON LA MANO, SONRÍE Y LO ABRAZA, LUEGO LE TOCA LOS BRAZOS PARA SENTIR SU FUERZA Y APLAUDE, SATISFECHA. PERENCEJO AHORA SONRÍE TAMBIÉN, Y LE RESPONDE EL ABRAZO. MARGARITA, POR SU PARTE, DECIDE ARRANCAR A CORRER PARA SALIR, CUANDO PASA AL LADO DE ELLOS, NOSEQUIENCITA EXTIENDE SU BRAZO BRUSCAMENTE EN SU DIRECCIÓN. MARGARITA SALE Y CIERRA LA PUERTA, SUSPIRA ALIVIADA Y SONRÍE CÍNICAMENTE. SOBRE SU LABIO SUPERIOR, HAY UNA GRAN MARCA DE MARCADOR GRUESO PARECIDA A UN BIGOTE.

**IRIS OUT:**



## 13. Desglose general de "Cita a ciegas" (Piloto)

<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequiencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 2
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 002	<b>Pág:</b> 1, 2	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>X</u> <b>Ext</b> _____	<b>Día</b> _____ <b>Noche</b> <u>X</u>	<b>Locación-Decorado:</b> Apartamento de Perencejo-cuarto (Teaser).	
<b>Descripción:</b> Perencejo se despierta y se sienta en la cama, parpadea, bosteza y se estira. Luego se levanta y dirige al baño.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.	B.	Barba incipiente.	
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Cama, mesita de noche, muebles, televisor y nevera. <b>Utilería menor:</b> Despertador de Perencejo, varias piezas de ropa, bóxer, lámpara.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música:</b>
<b>Sonido directo:</b> Ambiente.			
<b>Sonido referencial:</b> Despertador.			
<b>Efectos de sonido:</b> Dedos de las manos y parpadeos.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Parte de esta escena va por efecto de pantalla dividida con la escena 003, y Perencejo realiza algunas acciones simultáneamente con Nosequiencita. Es de madrugada. Luego de esta escena, se va por corte a la presentación del programa.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 1
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 003	<b>Pág:</b> 2	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>X</u> <b>Ext</b> <u>  </u>	<b>Día</b> <u>  </u> <b>Noche</b> <u>X</u>	<b>Locación-Decorado:</b> Apartamento de Nosequencita-cuarto (Teaser).	
<b>Descripción:</b> Nosequencita se despierta y se sienta en la cama, parpadea, bosteza, se estira y Luego se levanta.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	B.	Ojerosa.	
.....			
.....			
.....			
<b>Figurantes:</b>			
.....			
.....			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Cama, closet, mesita de noche, muebles, televisor y nevera. <b>Utilería menor:</b> Despertador de Nosequencita, lámpara, afiches, fotos, muñecas, cojines y peluches. Portarretrato.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música:</b>
<b>Sonido directo:</b> Ambiente.			
<b>Sonido referencial:</b> Despertador.			
<b>Efectos de sonido:</b> Dedos de las manos y parpadeos.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Esta escena va por efecto de pantalla dividida con la escena 002, y Nosequencita realiza algunas acciones simultáneamente con Perencejo. Es de madrugada.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 2
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 004	<b>Pág:</b> 2, 3	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>X</u> <b>Ext</b> <u>  </u>	<b>Día</b> <u>  </u> <b>Noche</b> <u>X</u>	<b>Locación-Decorado:</b> Apartamento de Perencejo-baño.	
<b>Descripción:</b> Perencejo se cepilla los dientes y afeita al mismo tiempo. Se va la luz en el baño, enciende un yesquero. Trata de afeitarse con esa luz y el yesquero se le apaga, ocasionando que se corte.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.	B.	Barba incipiente.	
.....			
.....			
.....			
<b>Figurantes:</b>			
.....			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Lavamanos, espejo, gabinetes. <b>Utilería menor:</b> Cepillo de dientes, tubo de pasta dental casi vacío, rasuradora manual, espuma de afeitar, yesquero.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>		<b>Música incidental:</b> Tema de perencejo.	
<b>Sonido directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Iluminación: La luz se va repentinamente y el cuarto queda completamente oscuro. Luego entra el destello del yesquero y al apagarse, la habitación vuelve a quedar totalmente en penumbra.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 1
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 005 y 007	<b>Pág:</b> 3, 4	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>X</u> <b>Ext</b> <u>  </u>	<b>Día</b> <u>  </u> <b>Noche</b> <u>X</u>	<b>Locación-Decorado:</b> Apartamento de Nosequencita-cuarto.	
<b>Descripción:</b> Nosequencita mira el calendario con la foto de Perencejo, luego el portarretrato con su foto junto a Margarita. Se queda pensativa.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	B.		
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Cama, closet, mesita de noche, muebles, televisor y nevera. <b>Utilería menor:</b> Despertador de Nosequencita, lámpara afiches, fotos, muñecas, cojines, peluches, calendario, foto de Perencejo, portarretrato, foto de Nosequencita con Margarita.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Tema de Nosequencita.
<b>Sonido directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Está a punto de amanecer, pero aún es de madrugada.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 2
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 006	<b>Pág:</b> 4	<b>Crono:</b> Semana anterior.
<b>Int</b> <u>  </u> <b>Ext</b> <u>  </u>	<b>Día</b> <u>  </u> <b>Noche</b> <u>  </u>	<b>Locación-Decorado:</b> Apartamento de Nosequencita-cuarto ( <i>Flashback</i> ).	
<b>Descripción:</b> Nosequencita busca desesperada una foto adecuada para enviarle a Perencejo, y se decide por la foto en la que aparece junto a Margarita.			
		<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b> <i>Atrezzo:</i>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.		C.	
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Cama, closet, mesita de noche, muebles, televisor y nevera. <b>Utilería menor:</b> Despertador de Nosequencita, lámpara afiches, fotos, muñecas, cojines, peluches, álbumes; Fotos de Nosequencita con los ojos cerrados, haciendo morisquetas, de espaldas y durmiendo; portarretrato, 2 fotos iguales de Nosequencita junto a Margarita; sobre de citas, tarjeta, bolígrafo.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Tema de Nosequencita.
<b>Sonido directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Los <i>flashbacks</i> deben ser representados en blanco y negro.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 2
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 008	<b>Pág:</b> 4, 5	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>  </u> <b>Ext</b> <u>  </u>	<b>Día</b> <u>  </u> <b>Noche</b> <u>  </u>	<b>Locación-Decorado:</b> Apartamento de Perencejo-cuarto.	
<b>Descripción:</b> Perencejo, vestido y perfumado, decide salir, pero antes nota que tiene un zapato roto.			
		<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.		A.	<b>Atrezzo:</b> Curita, zapatos viejos, reloj.
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Cama, mesita de noche, muebles, televisor y nevera. <b>Utilería menor:</b> Despertador de Perencejo, lámpara, varias piezas de ropa, foto de Nosequencita con Margarita, frasco de perfume, espejo.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Tema de Perencejo.
<b>Sonido directo:</b> Ambiente.			
<b>Efectos de sonido:</b> Rechinar de zapatos.			
<b>Consideraciones especiales:</b> El cuarto debe mantener el mismo desorden de la escena 002.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 2
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 009	<b>Pág:</b> 5, 6	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>  </u> <u>  </u> <u>  </u> <b>Ext</b> <u>  </u> <u>  </u> <u>  </u>	<b>Día</b> <u>  </u> <u>  </u> <u>  </u> <b>Noche</b> <u>  </u> <u>  </u> <u>  </u>	<b>Locación-Decorado:</b> Apartamento de Nosequencita-baño.	
<b>Descripción:</b> Nosequencita va a acicalarse. Comienza a rasurarse, pero la depiladora eléctrica se descompone. Enloquece y comienza a buscar una afeitadora manual, sin éxito. Sale apurada.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	D Y A.		
.....			
.....			
.....			
.....			
<b>Figurantes:</b>			
.....			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Poceta, ducha, lavamanos, gabinetes. <b>Utilería menor:</b> Gancho, perchero, depiladora eléctrica, mango de afeitadora manual.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Tema de Nosequencita, Música celestial.
<b>Sonido directo:</b> Ambiente.			
<b>Sonido Referencial:</b> Depiladora eléctrica.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Efecto visual de Nosequencita imaginándose un pantalón.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 2
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 010	<b>Pág:</b> 6	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> _X_ <b>Ext</b> _ _	<b>Día</b> _X_ <b>Noche</b> _	<b>Locación-Decorado:</b> Apartamento de Nosequencita-cuarto.	
<b>Descripción:</b> Nosequencita corre hacia el closet a buscar un pantalón, pero solo consigue faldas, y un pantalón roto por la entrepierna.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	D.		
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Cama, closet, mesita de noche, muebles, televisor y nevera. <b>Utilería menor:</b> Despertador de Nosequencita, afiches, fotos, muñecas, cojines, peluches, faldas, pantalón con agujero en la entrepierna. Portarretrato, ganchos de ropa.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Tema de Nosequencita.
<b>Sonido directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b>			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita			<b>Día de Rodaje:</b> 3
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 011	<b>Pág:</b> 6	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Edificio de Nosequencita-salida.	
<b>Descripción:</b> Nosequencita sale del edificio tratando de ocultar sus piernas.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	A.		Cartera, maletín de trabajo, reloj.
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería:</b>
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Tema de Nosequencita.
<b>Sonido directo.</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b>			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 1
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 013 y 014	<b>Pág:</b> 7, 8	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>  </u> <b>Ext</b> <u>  </u>	<b>Día</b> <u>  </u> <b>Noche</b> <u>  </u>	<b>Locación-Decorado:</b> Centro comercial-estacionamiento/Carro de Perencejo.	
<p><b>Descripción:</b> Esc 013: Perencejo maneja por el centro comercial buscando un lugar para estacionar, sin lograrlo. Esc 014: Perencejo, sudado y aburrido al fin consigue puesto. Cuando se estaciona, colisiona con otro carro. Arregla el problema a su manera y acciona la alarma de su auto para entrar al centro comercial.</p>			
		<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b> <i>Atrezzo:</i>
<b>Personajes:</b> Perencejo.		A.	Sudado en Esc 014. Gafas oscuras, curita, zapatos viejos, reloj.
<b>Figurantes:</b> Caballero A.		Semi-formal.	
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utillería menor:</b> Bolsas del caballero A (013). Pañuelo, control de la alarma (014).
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b> Carro de Perencejo, Carro del caballero A (013), Carro abollado/rayado (014), Carro que deja el puesto (014). Otros para llenar estacionamiento.			<b>Música incidental y Diegética:</b> Tema de Perencejo.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Efectos de sonido:</b> Frenos, colisión, alarma del carro, rechinar de los zapatos de Perencejo.			
<b>Consideraciones especiales:</b>			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 3
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 015	<b>Pág:</b> 8	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> _ _ <b>Ext</b> _ X _	<b>Día</b> _ X _ <b>Noche</b> _	<b>Locación-Decorado:</b> Centro comercial-Peluquería-Entrada.	
<b>Descripción:</b> Nosequencita camina apurada frente a la peluquería y entra.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	A.		Reloj, maletín de trabajo, cartera.
<b>Figurantes:</b> Peluquera.	Uniforme de peluquería.		
Dama A.	Informal.		
Dama B.	Informal.		
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería:</b>
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>	1	6	
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>	7	1 6	
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música:</b>
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b>			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 3
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 016 y 018	<b>Pág:</b> 8, 9, 10	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>  X  </u> <b>_</b> <b>Ext</b> <u>    </u> <b>_</b>	<b>Día</b> <u>  X  </u> <b>_</b> <b>Noche</b> <u>    </u> <b>_</b>	<b>Locación-Decorado:</b> Centro comercial-peluquería.	
<b>Descripción:</b> Nosequencita llega a la peluquería y saluda. Acuerda con una peluquera para que la atienda luego. Se prepara para trabajar y le comienza a hacer los pies a una señora gorda.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	A.		Reloj, maletín de trabajo, cartera, delantal rosado.
<b>Figurantes:</b> Señora Gorda.	Bata hindú completa.		Chicle.
Peluquera (016).	Uniforme de peluquería.		
Dama A (016).	Informal.		
Dama B (016).	Informal.		
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Equipos de peluquería. <b>Utilería menor:</b> Enseres de peluquería. Sillas de espera, lima de uñas.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>	1	6	
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>	7	1 6	
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>		<b>Música incidental:</b> Tema de Nosequencita.	
<b>Sonido directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Los extras deben hacer el papel y vestirse como clientes o personal de la peluquería.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 5
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 017	<b>Pág:</b> 9	<b>Crono:</b> X
<b>Int</b> _ X _ <b>Ext</b> _ _	<b>Día</b> _ X _ <b>Noche</b> _	<b>Locación-Decorado:</b> Sinfin (sueño).	
<b>Descripción:</b> Nosequencita sueña que tiene muchas manos a su alrededor.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	A.		Reloj, maletín de trabajo, cartera, delantal rosado.
<b>Figurantes:</b> Señora gorda.			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Brillo y lima de uñas.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>	3	3	
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b> 6	3	3	
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Tema de Nosequencita.
<b>Sonido:</b>			
<b>Consideraciones especiales:</b> Solo se enfocan las manos de los extras y los pies de la señora gorda. La única que sale completa es Nosequencita.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 1a, 3b
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 019	<b>Pág:</b> 10	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> _ _ <b>Ext</b> _ X _	<b>Día</b> X _ <b>Noche</b> _	<b>Locación-Decorado:</b> Centro comercial-Pasillo	
<b>Descripción:</b> Perencejo camina observando las tiendas y se detiene en una zapatería, porque le gustaron unos zapatos iguales a los suyos.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.	A.		Reloj, zapatos viejos, zapatos nuevos, curita.
Nosequencita.	A.		Reloj.
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería:</b>
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>	2	1	
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>	3		
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música Incidental:</b> Tema de Perencejo.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Efectos de Sonido:</b> Rechinar de los zapatos de Perencejo.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Esta escena se grabará en dos localizaciones, el centro comercial donde está la peluquería, y luego en el centro comercial donde está la zapatería.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 1
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 020 y 022	<b>Pág:</b> 10, 12	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> _ X _ <b>Ext</b> _ _	<b>Día</b> _ X _ <b>Noche</b> _	<b>Locación-Decorado:</b> Centro comercial-zapatería.	
<b>Descripción:</b> Perencejo entra a comprar los zapatos.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.	A.		Reloj, zapatos viejos, zapatos nuevos, medias rotas, curita.
<b>Figurantes:</b> Vendedor.	Camisa de cuadros, pantalón de vestir, visera.		
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Mostrador. <b>Utilería menor:</b> 2 cajas de zapatos, par de zapatos de modelo diferente.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música Incidental:</b> Tema de Perencejo.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Efectos de sonido:</b> Rechinar de los zapatos de Perencejo.			
<b>Consideraciones especiales:</b>			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b>
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 021	<b>Pág:</b> 11	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int _ X _</b> <b>Ext _ _</b>	<b>Día _ X _</b> <b>Noche _</b>	<b>Locación-Decorado:</b> Centro comercial-peluquería.	
<b>Descripción:</b> Nosequencita ahuyenta a las clientes que tiene adelante para que la atiendan con mayor rapidez. La peluquera extrañada empieza a peinarla.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	A		Reloj, Delantal.
<b>Figurantes:</b> Dama A.	Informal.		
Dama B.	Informal.		
Dama C.	Informal.		
Peluquera.	Uniforme de peluquería.		
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería mayor:</b> Equipos de peluquería. <b>Utilería menor:</b> Enseres de peluquería, rolletes, peine.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>		1	
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>	1	1	
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>		<b>Música incidental:</b> Tema de Nosequencita.	
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> La extra es la cliente que es atendida por la peluquera antes de Nosequencita, debe ser la misma que estaba delante de las damas conversando en la Escena 016.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 1a, 3b
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 023	<b>Pág:</b> 12	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> _ X _ <b>Ext</b> _ X _	<b>Día</b> _ X _ <b>Noche</b> _	<b>Locación-Decorado:</b> Centro comercial-pasillo/peluquería.	
<b>Descripción:</b> Perencejo camina raro con los zapatos apretados que compró, pasa frente a la peluquería. Nosequencita esta sentada, siendo atendida por la peluquera.			
		<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b> <b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.		A.	Reloj, zapatos nuevos, curita.
Nosequencita.		A.	Reloj.
<b>Figurantes:</b> Peluquera.		Uniforme de peluquería.	
<b>Extras:</b>		<b>Utilería mayor:</b> Equipos de peluquería. <b>Utilería menor:</b> Enseres de peluquería, rolletes.	
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i> 1    7			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b> 8    1    7			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música:</b>
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Dos localizaciones distintas para la escena, igual que en la 019. En la peluquería, los clientes extras son opcionales. Los extras empleados deben ser los mismos de las escenas anteriores.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 5
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 024	<b>Pág:</b> 12, 13	<b>Crono:</b> X
<b>Int</b> _ X _ <b>Ext</b> _ _	<b>Día</b> _ X _ <b>Noche</b> _	<b>Locación-Decorado:</b> Sinfin (sueño)	
<b>Descripción:</b> Nosequencita sueña que está paseando románticamente con Perencejo. El sueño lo interrumpe el estruendo de una alarma.			
		<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b> <i>Atrezzo:</i>
<b>Personajes:</b> Perencejo.		C.	
Nosequencita.		E.	Elegante.
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Margarita.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música:</b>
<b>Efectos de sonido:</b> Alarma.			
<b>Consideraciones especiales:</b>			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 3
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 025	<b>Pág:</b> 13	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> _ X _ <b>Ext</b> _ _	<b>Día</b> _ X _ <b>Noche</b> _	<b>Locación-Decorado:</b> Centro comercial- peluquería.	
<b>Descripción:</b> Nosequencita despierta del sueño. La alarma espantó a todos en la peluquería y ella se queda sola. Trata de quitarse los rolletes.			
<b>Vestuario:</b>		<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.		A. Peinado con rolletes.	Reloj.
<b>Figurantes:</b> Peluquera.		Uniforme de peluquería.	
<b>Extras:</b>		<b>Utilería mayor:</b> Equipos de peluquería. <b>Utilería menor:</b> Enseres de peluquería, rolletes.	
<b>Niños</b>			
<b>Adolescentes</b>			
<b>Adultos</b>			
<b>Ancianos</b>			
<b>Total:</b> 8 : 1 : 7			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música:</b>
<b>Efectos de sonido:</b> Alarma, Estampida.			
<b>Consideraciones especiales:</b>			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 1
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 026	<b>Pág:</b> 13	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>  X  </u> <b>Ext</b> <u>      </u>	<b>Día</b> <u>  X  </u> <b>Noche</b> <u>      </u>	<b>Locación-Decorado:</b> Centro Comercial-Estacionamiento.	
<b>Descripción:</b> Muchas personas huyen despavoridas por la alarma. Perencejo camina tranquilo, emula el sonido, un carro casi lo atropella, llega a su auto y desactiva la alarma. Se monta y cierra la puerta.			
		<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b> <i>Atrezzo:</i>
<b>Personajes:</b> Perencejo.		A.	Zapatos nuevos, curita y reloj.
<b>Figurantes:</b> Peluquera.		Uniforme de peluquería.	
Dama A.		Informal.	
Dama B.		Informal.	
Dama C.		Informal.	
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Control de la alarma.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>	6	2	
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>	8	6 2	
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b> Carro de Perencejo. Carro que casi lo atropella. Otros cinco carros.			<b>Música incidental:</b> Tema de Perencejo.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Sonido Referencial:</b> Alarma.			
<b>Efectos de sonido:</b> Gritos, frenos y cornetas de carro.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Recrear una luz roja proveniente del carro de Perencejo, que se expande por todo el estacionamiento.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 3
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 027	<b>Pág:</b> 13 y 14	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Calle	
<b>Descripción:</b> Nosequencita camina por la acera molesta. El carro de perencejo la moja al pasar, ella hace un berrinche, continúa caminando e intenta limpiarse. Dos transeúntes la miran con asco. Un muchacho le da una moneda, ella la acepta y sigue, se detiene y saca de su cabello otro rollete, lo lanza y golpea al muchacho. Él se devuelve y le quita la moneda.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	A.	Despeinada.	Reloj, Maletín y cartera.
<b>Figurantes:</b> Muchacho.	<i>Skate.</i>		
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Charco de agua en la calle, rollete, moneda.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>	1	1	
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>	2	1 1	
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b> Carro de Perencejo.			<b>Música Incidenta:</b> Tema de Nosequencita.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Efecto de sonido:</b> Golpe con el rollo, golpe de agua, carro a gran velocidad.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Llevar agua en un envase grande para recrear cuando el carro de Perencejo baña a Nosequencita.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequiencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 029	<b>Pág:</b> 14	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque (montaje).	
<b>Descripción:</b> Diversas personas juegan, trotan, están acostadas o pasean. Una pareja conversa sentada en un banco. Margarita se estira y hace calistenia al lado de su bolso. El ladrón amenaza con un arma a un joven asustado con sus manos arriba.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Margarita.	A.		
El Ladrón.	A.		Bigote.
<b>Figurantes:</b> Joven asaltado.			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Bolso de Margarita, arma de El Ladrón.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>	2	2	
<i>Adultos</i>	3	3	
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>	10	5	
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música Incidental:</b>
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente. <b>Efectos de sonido:</b> Pajaritos.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Montaje rápido para introducir el parque. En los planos abiertos se puede grabar a la gente del parque, razón por la que los extras son opcionales.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequiencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 030	<b>Pág:</b> 15	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u>	<b>Locación-Decorado:</b>	
<b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Noche</b>	Parque-Estacionamiento/Carro de Perencejo.	
<b>Descripción:</b> Perencejo detiene el auto. Ve la tarjeta, mueve las orejas y sonríe. Abre la puerta, se coloca mucho perfume y estornuda. Vacila en quitarse la curita, pero niega con su dedo índice, suspira y desciende del auto.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.	A.		Zapatos nuevos, curita y reloj.
.....			
.....			
.....			
.....			
<b>Figurantes:</b>			
.....			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utillería menor:</b> Tarjeta, sobre de citas, frasco de perfume de Perencejo.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b> Carro de Perencejo. Otros dos autos.			<b>Música incidental:</b> Tema de Perencejo
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b>			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 031, 032, 033	<b>Pág:</b> 15, 16	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Banquito # 125, #40, #1	
<b>Descripción:</b> Esc031: Nosequencita camina solitaria, pasa por el banco #125 lo mira, suspira y sigue. Esc032: Pasa por el banco #40, camina con los brazos caídos y jadeando, voltea y ve el banco. Esc033: Gatea jadeando, pasa por el banco #1, ve el número, se sobresalta, se sienta en el banco unos segundos y decide levantarse y regresar.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	A.	Despeinada, sucia/ Sudada (032, 033)	Reloj, cartera y maletín.
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Letrero Banquito # 125. Letrero Banquito # 40. Letrero Banquito # 1.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Tema de Nosequencita.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Estas escenas pueden desarrollarse en el mismo banco, variando sólo el letrero del espaldar.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequiencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 034	<b>Pág:</b> 16	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Banquito # 6	
<b>Descripción:</b> Perencejo llega al Banquito # 6, se sienta, espera unos segundos, ve su reloj. Son las 2:40pm. Sonríe, se levanta y se va. El banco se queda solo. Llega Nosequiencita, se sienta, saca de su cartera cajetilla de cigarros, yesquero y luego un cenicero. Enciende el cigarro y fuma. Llega Margarita, le da unas palmadas, se saludan efusivas y asombradas, Margarita le da el bolso y se va trotando cínicamente. Nosequiencita se queda furiosa.			
		<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.		A.	Zapatos nuevos, curita y reloj.
Nosequiencita.		A.	Despeinada, sucia y un poco sudada.
Margarita.		A.	
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Letrero Banquito # 6, cajetilla de cigarros, yesquero, cenicero, bolso de Margarita.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música:</b>
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Esta escena puede desarrollarse en el mismo banco de las escenas 031, 032 y 033.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 035	<b>Pág:</b> 17	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Jardín	
<b>Descripción:</b> Perencejo camina solo, viendo el paisaje. Encuentra una flor y la coloca en su bolsillo. El ladrón lo ve detrás del árbol comienza a acecharlo. Intenta robarle el reloj, sin éxito y se va molesto. Perencejo se queda asustado un instante, advierte que va tarde y se devuelve.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.	A.		Zapatos nuevos, curita, reloj.
El Ladrón.	A.		Bigote.
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Margarita con todos los pétalos, pistola de El Ladrón.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Tema de Perencejo, Fuga.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Esta escena se desarrolla cerca de un árbol.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 036	<b>Pág:</b> 18	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Banquito # 6	
<b>Descripción:</b> Nosequencita espera molesta en el banco. Comienza a registrar el bolso de margarita y le saca comida y una gorra.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	A.	Despeinada y sucia.	Reloj, cartera y maletín.
.....			
.....			
<b>Figurantes:</b>			
.....			
.....			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Cigarrillo encendido, bolso de Margarita, gorra, sándwich, papel aluminio, ceniza, cenicero, <i>cooler</i> , hielo, manzana.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música Incidenta:</b> Tema de Nosequencita.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Efectos de sonido:</b> Hielos agitándose.			
<b>Consideraciones especiales:</b>			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 037	<b>Pág:</b> 18, 19	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Jardín.	
<b>Descripción:</b> Perencejo va de regreso al banquito y se tropieza con Margarita. Comienza a perseguirla. Al fondo está Nosequencita comiendo el sándwich.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Perencejo.	A.		Zapatos nuevos, curita y reloj roto.
Nosequencita.	A.	Despeinada y sucia.	Reloj, cartera, maletín, gorra de Margarita.
Margarita.	A.		
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Foto de Nosequencita y Margarita, margarita con todos sus pétalos, letrero del banquito # 6, cigarrillo, bolso de Margarita, sándwich, papel aluminio, cenicero, <i>cooler</i> , manzana.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>		1	
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>	1	1	
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>		<b>Música:</b>	
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> La escena debe grabarse cerca del banquito # 6 para que se vea a lo lejos Nosequencita sentada.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 038	<b>Pág:</b> 19	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Jardín.	
<b>Descripción:</b> Perencejo trota detrás de Margarita. Margarita se detiene a descansar y ve entre sus piernas a Perencejo acercarse. Ella rompe a correr, él mira al cielo, suspira de cansancio y continúa tras ella con la flor.			
		<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b> <i>Atrezzo:</i>
<b>Personajes:</b> Perencejo.		A.	Sudado. Zapatos nuevos y curita.
Margarita.		A.	
.....			
.....			
<b>Figurantes:</b>			
.....			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Margarita con unos cuantos pétalos menos..
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música Incidental:</b> Fuga.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> El uso de extras en esta escena es opcional.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 039	<b>Pág:</b> 20	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Jardín.	
<b>Descripción:</b> Nosequencita espera decepcionada. Perencejo y Margarita pasan en frente de ella. Se une a la persecución.			
		<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b> <i>Atrezzo:</i>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.		A.	Despeinada y sucia.
Perencejo.		A	Sudado.
Margarita.		A.	Sudada.
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Cigarrillo, bolso de Margarita, papel aluminio, cenicero, <i>cooler</i> vacío, manzana comida, montaña de ceniza fija y montaña de ceniza suelta. Margarita con pocos pétalos, letrero del banquito # 6., yesquero.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música:</b> Fuga.
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente. <b>Efecto de sonido:</b> Ráfaga de viento.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Debe utilizarse algún instrumento para producir la ráfaga de viento. La montaña de ceniza debe recrearse.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 040	<b>Pág:</b> 20, 21	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Jardín.	
<b>Descripción:</b> Continúa la persecución hasta que Perencejo atrapa a Margarita quien le da una cachetada y se va. Perencejo se queda triste. Ve por primera vez Nosequencita.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Nosequencita.	A.	Despeinada, sucia y sudada.	Reloj, cartera, maletín, gorra de Margarita.
Perencejo.	A.	Sudado. //mejilla roja.	Zapatos nuevos, medias rotas y curita.
Margarita.	A.	Sudada.	
El Ladrón.	A.		
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Cesta de Basura, papel aluminio, manzana comida, bolso de Margarita, Margarita sin pétalos, foto de Nosequencita con Margarita, sobre de citas.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música incidental:</b> Fuga
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente. <b>Efecto de sonido:</b> Frenazo.			
<b>Consideraciones especiales:</b> En una parte de la persecución se utilizará la cámara fija en un plano general o gran plano. Los personajes entrarán y saldrán de la pantalla en diversas direcciones sin respetar el <i>Raccord</i> (Vodevil).			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita.			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 041	<b>Pág:</b> 21, 22	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Banquito # 6.	
<b>Descripción:</b> Perencejo y Nosequencita caminan hacia el banco, él le entrega la flor, ella sonríe y limpia el banquito. Ambos se sientan. Perencejo le acaricia el cabello y sus manos quedan enredadas. Comienza a halarlo bruscamente, ella se queja del dolor y él sonríe apenado. Siguen conversando mientras ella se soba la cabeza.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b>	A	Despeinada y sucia.	Reloj, cartera, maletín.
Nosequencita			
Perencejo	A		Zapatos nuevos y curita.
<b>Figurantes:</b>			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Letrero del banquito # 6. Margarita sin pétalos.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>			<b>Música Incidental:</b>
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Efectos de Sonido:</b> Disco Rayado, aplausos.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Sobre el final de esta escena, comienzan a colocarse los créditos.			



<b>Obra:</b> Perencejo y Nosequencita			<b>Día de Rodaje:</b> 4
<b>Cap:</b> 1	<b>Esc:</b> 042	<b>Pág:</b> 22	<b>Crono:</b> Día 1
<b>Int</b> __ <b>Ext</b> <u>X</u>	<b>Día</b> <u>X</u> <b>Noche</b> __	<b>Locación-Decorado:</b> Parque-Banquito # 6 (Tag)	
<b>Descripción:</b> Margarita camina hacia el banquito con su morral. Se sienta y se frota la barriga. Busca en su bolso por unos segundos, saca el cooler, le toma el peso y lo agita.			
	<b>Vestuario:</b>	<b>Maquillaje:</b>	<b>Atrezzo:</b>
<b>Personajes:</b> Margarita.	A.	Sudada.	
.....			
.....			
.....			
<b>Figurantes:</b>			
.....			
<b>Extras:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>Utilería menor:</b> Letrero del banquito # 6. Bolso de Margarita, cooler.
<i>Niños</i>			
<i>Adolescentes</i>			
<i>Adultos</i>			
<i>Ancianos</i>			
<b>Total:</b>			
<b>Animales:</b>			
<b>Vehículos:</b>		<b>Música Incidental:</b>	
<b>Sonido Directo:</b> Ambiente.			
<b>Consideraciones especiales:</b> Esta escena lleva créditos.			



## 14. Desgloses particulares de “Cita a ciegas” (Piloto)

	ESCENA(S)	VESTUARIO
<b>Perencejo</b>		
A.	008, 013, 014, 019, 020, 022, 023, 026, 030, 034, 035, 037, 038, 039, 040, 041	Pantalón casual azul marino, camisa azul claro, tirantes azules y lentes convencionales.
B.	002, 004	Pijama de muñequitos y gorro de dormir.
C.	024	Pantalón de vestir, camisa y blazer.
<b>Nosequencita</b>		
A.	009, 011, 015, 016, 017, 018, 019, 021, 023, 025, 027, 031, 032, 033, 034, 036, 037, 039, 040, 041	Camisa manga corta rosada y falda larga fucsia.
B.	003,005,007	Camisón rosado de corazones y gorrito arruchado.
C.	006,	Camisa manga corta verde claro y falda larga verde olivo.
D.	009,010	Bata de baño rosada y gorro de dormir.
E.	024	Vestido claro, largo.
<b>Margarita</b>		
A.	029, 034, 037, 038, 039, 040, 042	Ropa deportiva.
<b>El ladrón</b>		
A.	029, 035, 040	Franela de rayas negras y blancas, antifaz y boina.
<b>Figurantes:</b>		
Caballero.	013	Semi-formal.
Señora gorda.	016, 017, 018	Bata hindú completa.
Peluquera.	016, 021, 023,025	Uniforme de peluquería.
Dama A.	016, 020	Informal.
Dama B..	016, 020	Informal.
Dama C.	020	Informal.
Vendedor Zapatos.	020, 022	Camisa de cuadros, pantalón de vestir y visera.
Muchacho.	027	Skate.
Joven asaltado.	029	Informal.



Desgloses particulares (cont.)

	<b>ESCENA(S)</b>	<b>VESTUARIO</b>
<b>Extras</b>		
3Peluqueras, 1 peluquero.	016, 020, 023 ,025, 026*	Uniforme de peluquería.
3 damas sentadas.	016, 026*	Informal.
Clienta manicura.	016, 026*	Informal.
6 manos Hombres.	017	
6 manos Mujeres.	017	
2 Hombres C.C.	019, 026*	Informal.
1 Mujer C.C.	019,026*	Informal.
Clienta atendida.	021,026*	Informal.
4Clientas asustadas.	025,026	Informal.
2 Transeúntes.	027	Informal.
Pareja en el parque.	029	Informal.

<b>Fotografías</b>	<b>Escena(s)</b>	<b>Observaciones</b>
Varias.	003, 005, 007,008, 010	Para adornar el cuarto de Nosequencita.
Foto de Perencejo.	005	Poco más grande que tamaño carnet.
Foto Margarita con Nosequencita.	005, 006, 007, 008, 010, 037, 040	Debe haber muchas copias de esta foto, porque sale en varias escenas.
Fotos Nosequencita.	006	Con los ojos cerrados, haciendo morisquetas, de espaldas y durmiendo.



## 15. Sugerencia de planos para “Cita a ciegas” (Piloto)

### Esc. Plano:

- 001.** P1/1: *Establishing shot* del Apartamento de Perencejo.
- 002.** P1/1: Plano entero de Perencejo en su cama, de frente y con aire hacia la derecha (Pantalla dividida). Cuando se levanta, la cámara lo sigue hasta la salida.
- 003.** P1/1: Plano entero de Nosequencita en su cama, de frente y con aire hacia la izquierda (Pantalla dividida).
- 004.** P1/4: *Close Up* del reflejo de Perencejo en el espejo (desde que entra al baño).  
P2/4: Plano de detalle de la espuma de afeitarse y la rasuradora (subjativa de Perencejo).  
P3/4: Plano medio corto de Perencejo afeitándose y rasurándose.  
P4/4: Contra plano de Perencejo frente al espejo.
- 005.** P1/5: Plano americano de Nosequencita entrando a la habitación, hasta que se detiene a ver el calendario.  
P2/5: Plano detalle del calendario y la foto de Perencejo (puede ser un paneo desde los días tachados, hasta la foto).  
P3/5: Plano medio corto de Nosequencita besando el calendario y suspirando, hasta que voltea y se dirige hacia el portarretrato.  
P4/5: Plano de detalle del portarretrato, que es tomado por Nosequencita (subjativa de Nosequencita).  
P5/5: Plano medio corto de Nosequencita pensativa, sosteniendo el portarretrato. (Mismo plano p1/1 de la escena 007).
- 006.** P1/7 Plano general de la habitación, centrado en la cama donde están los álbumes, hacia los que se dirige Nosequencita.  
P2/7: Plano entero de Nosequencita entrando desesperada a la habitación, desde que se sienta en la cama, pasa fotos y tira álbumes, hasta que voltea hacia el portarretrato.  
P3/7: Plano detalle de las fotos.



- P4/7: Plano medio corto de Nosequencita tomando el portarretrato y sacando la foto. La cámara la sigue cuando busca el sobre y escribe la tarjeta.
- P5/7: Plano detalle de Nosequencita sacando la foto del portarretrato.
- P6/7: Plano detalle de lo que dice el sobre y lo que le escribe Nosequencita.
- P7/7: Primer plano de Nosequencita dubitativa.
- 007.** P1/1: Plano medio corto de Nosequencita pensativa, sosteniendo el portarretrato. (Mismo plano p5/5 de la escena 005).
- 008.** P1/6: Plano detalle de la foto, sostenida por Perencejo, quien tapa a Nosequencita con el pulgar.
- P2/6: Primer plano de Perencejo, que se extiende hasta convertirse en un plano americano. La cámara lo sigue durante el resto de la escena.
- P3/6: Plano detalle del despertador.
- P4/6: Plano detalle del reflejo de Perencejo en el espejo.
- P5/6: Toma de hombros de Perencejo. Desde que se acomoda la curita, hasta el resto de la escena.
- P6/6: Plano medio corto de Perencejo examinando sus zapatos, hasta el final de la escena.
- 009.** P1/6: Plano medio corto de Nosequencita, durante toda la escena.
- P2/6: Plano General del baño durante toda la escena.
- P3/6: Plano detalle del gabinete y la afeitadora eléctrica, cuando Nosequencita la toma.
- P4/6: *Close Up* de Nosequencita viendo el mango de la afeitadora manual.
- P5/6: *Close Up* de Nosequencita molesta mientras golpea la afeitadora.
- P6/6: Toma de hombros de Nosequencita pensando en el pantalón.
- 0010.** P1/3: Plano americano de Nosequencita durante toda la escena.
- P2/3: Plano detalle del pantalón con el agujero.
- P3/3: Toma de hombros de Nosequencita molesta mientras revisa.
- 0011.** P1/1: Plano Entero de Nosequencita saliendo de su casa.
- 0012.** P1/1: *Establishing shot* del Centro Comercial.



**0013.** Estacionamiento:

P1/6: Plano General del carro de Perencejo en busca de puesto.

P2/6: Plano Entero de puestos ocupados (Puede ser un paneo).

P3/6: General de puestos ocupados.

P4/6: Plano Entero del hombre con las bolsas desde que llega a su carro, hasta que se va.

Carro de Perencejo:

P5/6: Toma de hombros de Perencejo entusiasmado, dando golpes de batería.

Apagando la música. Preguntando por el puesto. Encendiendo la música. (Algunas pueden ser desde afuera).

P6/6: Contraplano de Perencejo entusiasmado dando golpes de batería, apagando la música, preguntando por el puesto y encendiendo nuevamente la música.

**0014.** Estacionamiento:

P1/10: Plano General del estacionamiento. Un carro deja un puesto, pasa el carro de Perencejo, sale de cuadro, regresa y se estaciona.

P2/10: Plano Entero del carro de Perencejo estacionándose.

P3/10: Plano medio del carro de Perencejo retrocediendo y dejando ver la abolladura.

P4/10: Plano entero de Perencejo bajándose del carro y caminando hasta que ve el raspón.

P5/10: Plano americano de Perencejo desde que ve el golpe hasta el final de la escena (la cámara sigue a Perencejo cuando se va).

P6/10: Toma de hombros de Perencejo bajando los lentes y mirando de un lado a otro.

P7/10: Toma de hombros de Perencejo viendo con sus gafas convencionales.

P8/10: Plano detalle de los pies en puntillas (Con *tilt up* hasta que se va).

En el carro:

P9/10: Toma de hombros de Perencejo, cansado.

P10/10: Contra plano Perencejo estacionándose, mirando hacia atrás.



- 0015.** P1/1 Plano Entero de Nosequencita entrando a la peluquería.
- 0016.** P1/8: Plano General de la Peluquería (con paneo).  
P2/8: Plano entero de Nosequencita entrando, saludando y cuadrando una cita con la peluquera.  
P3/8: Plano medio de la peluquera respondiendo a Nosequencita.  
P4/8: Plano americano de Nosequencita acomodándose para trabajar, caen los pies de la señora gorda, sobre ella y los ve.  
P5/8: Plano detalle de los pies con paneo/*tilt* hasta la cara de la señora gorda.  
P6/8: Plano medio de Nosequencita reaccionando y volteando.  
P7/8: Plano americano de la manicurista trabajando.  
P8/8: Toma de hombros de Nosequencita, nostálgica.
- 0017.** P1/1 Plano medio de Nosequencita durante toda la escena.
- 0018.** P1/4: Toma de hombros de Nosequencita.  
P2/4: Plano medio de la señora gorda molesta.  
P3/4: Plano detalle de los pies moviendo los dedos.  
P4/4: Plano medio de Nosequencita molesta, viendo los pies, a la señora gorda y hacia donde está la manicurista.
- 0019.** En el Centro Comercial de la Peluquería:  
P1/7: Plano Entero de Perencejo caminado, hasta que sale de cuadro (de perfil).  
P2/7: Plano americano de Perencejo volteando de un lado a otro (de frente).  
P3/7: Paneo de las vitrinas de las tiendas (subjativa de Perencejo).  
En el Centro Comercial de la Zapatería:  
P4/7: Plano americano desde que llega al frente de la zapatería, hasta el final de la escena (con movimiento).  
P5/7: Plano detalle de los zapatos en la vitrina (puede hacerse con Perencejo viéndolos).  
P6/7: Plano detalle de los zapatos (subjativa).  
P7/7: Toma de hombros de Perencejo “armándose de valor”.
- 0020.** P1/6: Plano entero desde el inicio de la escena, hasta que Perencejo se sienta.



- P2/6: Plano medio del encargado en el mostrador, casi dormido.
- P3/6: *Two Shot* de Perencejo y el encargado cuando aquel le señala la vitrina.
- P4/6: Plano americano de Perencejo desde que se sienta, hasta el final de la escena (*two shot* cuando el encargado está junto a Perencejo).
- P5/6: Plano detalle de la media rota de Perencejo.
- P6/6: Toma de hombro del encargado, extrañado.
- 0021.** P1/5: Plano medio corto de Nosequencita viendo a la peluquera y mostrándole el reloj, pensativa, y cuando se dirige a las clientas.
- P2/5: *Two Shot* de la peluquera y la cliente, desde que la despide mira hacia las sillas, hasta que Nosequencita se sienta y la peluquera la atiende.
- P3/5: Plano de conjunto de las tres clientas, desde que están sentadas (frontal), hasta que se van y se quedan las sillas vacías.
- P4/5: *Two shot* de Nosequencita-clienta 1, paneo a Clienta1-Clienta2, paneo a Clienta2-Clienta3.
- P5/5: Toma de hombros de Nosequencita sonriendo.
- 0022.** P1/5: Plano medio de toda la escena.
- P2/5: *Two Shot* de Perencejo y vendedor, todas las acciones en que están cerca.
- P3/5: Toma de hombros de Perencejo, dudando entre ambos zapatos.
- P4/5: Plano medio del vendedor viniendo con la caja de zapatos.
- P5/5: Paneo de un par de zapatos a otro.
- 0023.** En el Centro Comercial de la Zapatería:
- P1/2: Plano entero de Perencejo saliendo de la zapatería y caminando (Perfil).
- En el Centro Comercial de la Peluquería:
- P2/2: Plano entero de Perencejo pasando frente a la Peluquería y luego *traveling* hasta Nosequencita, en el plano más cerrado que se pueda, sin hacer *zoom*. (de no ser posible hacer un *traveling* continuo, resolver por corte).
- 0024.** P1/3: *Two shot* de Perencejo y Nosequencita durante toda la escena.
- P2/3: Plano medio corto de Perencejo durante toda la escena.
- P3/3: Plano medio de Nosequencita durante toda la escena.



- 0025.** P1/3: Plano medio de Nosequencita, atemorizada, viendo a su alrededor y cuando se queda sola e intenta quitarse los rolletes.  
P2/3: Plano conjunto de peluqueras saliendo, alteradas (algunas pasan cerca de la cámara).  
P3/3: Plano general de la peluquería vacía.
- 0026.** P1/4: Plano General del estacionamiento, con gente corriendo asustada. Un hombre vestido de mujer se acerca a la cámara y grita frente a ella. Hay personas paralizadas y desconcertadas.  
P2/4: Plano medio (frontal) de Perencejo caminando, emulando la alarma y apagándola con el control.  
P3/4: Plano entero del carro que va hacia Perencejo.  
P4/4: Plano americano de Perencejo esquivando otro vehículo y montándose en su carro.
- 0027.** P1/4: Plano entero de Nosequencita, durante toda la escena. (Se vuelve un plano de conjunto cuando hay más personas en la toma).  
P2/4: Plano de hombros de Nosequencita, recién mojada.  
P3/4: Plano medio de Nosequencita cuando busca el rollete y lo lanza.  
P4/4: Plano medio del joven, siendo golpeado por el rollete.
- 0028.** P1/1 *Establishing Shot* del Parque.
- 0029.** P1/4: Gran plano general del Parque.  
P2/4: *Two Shot* de la Pareja sentada en el banco.  
P3/4: Plano entero de Margarita calentando.  
P4/4: *Two Shot* de El Ladrón y el asaltado.
- 0030.** En el estacionamiento del Parque:  
P1/3: Plano entero del carro estacionándose.  
Dentro del carro:  
P2/3: Toma de hombros de Perencejo durante toda la escena.  
P3/3: Plano detalle de la tarjeta.
- 0031.** P1/1: Plano entero de Nosequencita pasando frente al banquito.
- 0032.** P1/1: Plano entero de Nosequencita pasando frente a otro banquito.



- 0033.** P1/1: Plano entero de Nosequiencita pasando frente a un último banquito.
- 0034.** P1/5: Plano General del Banquito desde que Perencejo llega, hasta el final de la escena (puede separarse en partes para no hacer una toma tan larga).  
P2/5: Plano detalle del reloj de Perencejo.  
P3/5: Plano medio de Nosequiencita cuando saca las cosas y fuma, y cuando se queda molesta.  
P4/5: *Two Shot* de Nosequiencita y Margarita, todas las acciones que permanecen juntas.  
P5/5: Plano medio de Margarita dejando el bolso y despidiéndose de Nosequiencita.
- 0035.** P1/6: Plano Entero de Perencejo caminando, hasta que recoge la margarita.  
P2/6: Plano americano de El Ladrón, saliendo de atrás del árbol.  
P3/6: *Two Shot* de todo el asalto.  
P4/6: Plano americano de Perencejo siendo arrastrado, solo, volteando hacia abajo y recogiendo el reloj.  
P5/6: Plano medio de El Ladrón, obstinado y yéndose.  
P6/6: Plano detalle del reloj.
- 0036.** P1/3: Plano entero de Nosequiencita, durante toda la escena.  
P2/3: Plano detalle del bolso.  
P3/3: Toma de hombros de Nosequiencita, con expresión sospechosa.
- 0037.** P1/7: Plano americano de Perencejo caminando y sosteniendo su reloj.  
P2/7: Plano general. Margarita está a lo lejos. Luego de unos segundos, se hace un violento acercamiento, para expresar que Perencejo la reconoce, luego de ver la foto (o resolver por corte).  
P3/7: Plano detalle de la foto, sostenida por Perencejo.  
P4/7: Plano de medio corto de Perencejo con la flor. Cuando Perencejo sale de plano, está Nosequiencita a lo lejos en un plano general.  
P5/7: Plano americano de Perencejo de frente, que gira y se convierte en un plano de espaldas. Margarita a lo lejos, comienza a caminar y a acelerar el paso. Perencejo la sigue, Hasta el final de la escena.



P6/7: Toma de hombros de Perencejo en busca de Margarita, hasta el final de la escena.

P7/7: Toma de hombros de Margarita acelerando el paso.

**0038.** P1/4: Plano medio corto de Perencejo, exhausto.

P2/4: Plano americano de Margarita deteniéndose a descansar, viendo a Perencejo y rompiendo a correr.

P3/4: Subjetiva de Margarita mirando por debajo de sus piernas a Perencejo acercándose, al revés.

P4/4: Plano americano de Perencejo corriendo detrás de Margarita.

**0039.** P1/4: Plano detalle (paneo) de los alimentos comidos.

P2/4: Toma de hombros de Nosequencita fumando.

P3/4: Plano entero de Nosequencita desde que taquea el cigarro y deja ver la montaña de ceniza, hasta el final de la escena.

P4/4: Subjetiva de Nosequencita viendo a Perencejo corriendo en Plano General.

**0040.** P1/16: Gran plano general de la superficie en la que corren los cuatro personajes (vodevil).

P2/16: Plano general de perfil, donde se muestra una papelera. Primero pasa Margarita, cuando sale de plano lo hace Perencejo, lo mismo ocurre con Nosequencita, quien luego de salir de plano se regresa a botar la basura.

P3/16: Plano medio corto de Margarita corriendo.

P4/16: Plano medio corto de Perencejo corriendo.

P5/16: Plano medio corto de Nosequencita corriendo.

P6/16: Plano americano del perfil de Perencejo, quitándose los zapatos.

P7/16: *Two shot* de Nosequencita y Margarita descansando, hasta que Margarita arranca a correr porque ve a Perencejo.

P8/16: Plano americano de Perencejo acercándose, con la flor sin pétalos (frontal).

P9/16: Plano detalle del pie de Perencejo, con la media rota.

P10/16: Plano detalle del bolsillo de Perencejo cuando se cae la foto.



P11/16: Plano de detalle de la foto que abre a un plano americano de Nosequencita, hasta que se pone histérica.

P12/16: Subjetiva de Perencejo alcanzando a Margarita (quien está mirando hacia atrás, asustada). La ve en un plano americano.

P13/16: *Two shot* que se convierte en un plano entero de Perencejo, hasta que comienza a buscar la foto.

P14/16: Plano detalle del retrato (en movimiento hacia la cara de Nosequencita) con el pulgar tapando la cara de Nosequencita, hasta el final de la escena. (subjetiva de Perencejo).

P15/16: Toma de Hombros de Perencejo volteando insistentemente hacia la foto y hacia Nosequencita.

P16/16: Plano medio corto de Nosequencita desde que saca el sobre, apenada, hasta el final de la escena.

**0041.** P1/1: Plano entero del banco al que llegan Perencejo y Nosequencita, comienzan a conversar y la cámara se va alejando poco a poco.

**0042.** P1/1: Plano entero de Margarita buscando su comida en el bolso.



## 16. Plan de rodaje de "Cita a ciegas"

ESC #							
PLAN DE RODAJE: "Percepción y Nomenclatura"- "Cita a ciegas"							
	LOCALIZACIONES		DESCRIPCION	PERSONAJE	FIGURANTES	EXTRAS	OBSERVACIONES
ENT.	PRINCIPAL						
<b>DIA 1</b>							
9:00	Int- Zapatería	20	P pide los zapatos.	P.	Vendedor		
	Int-Zapatería	22	P decide qué comprar	P.	Vendedor		
	ext-Zapatería	19A	P ve los zapatos en tienda.	P.			
	ext-zapatería	23A	P sabe de la zapatería.	P.			
14:00	Estacionamiento	26	Ciente come desesperada.	P.	A B y Zapatero.	C.C y otros.	
	Estacionamiento	13	P maneja entusiasmado	P.	Hombre bolsa		Estacionamiento lno.
	Estacionamiento	14	P maneja aburrido	P.		Rto	Estacionamiento lno, extra que maneja
19:00	Fachada edif P	1	Stalking shot				Noche
	Apto N	3	N. se despierta	N.			Pantalla dividida-noche
	Apto N	5 Y 7	N. mira el porton cerrado	N.			Noche
<b>DIA 2</b>							
8:00	APTO N	10	N. Busca un pantalón	N.			
	APTO N	9	N. no se puede decidir	N.			
	APTO N	6	Nomenclatura recuerda	N			BN (FLASHBACK)
14:00	APTO P.	2		P.			Pantalla dividida-Noche-Barba incipiente
	APTO P.	4	P se afeta	P.			Noche- barba incipiente
	APTO P.	8	P ve su zapato roto	P.			
<b>DIA 3</b>							
7:00	Int-Peluquería	25	N se queda sola	N.	Peluquera	3 empleadas y 5 clientes	Peinado con rolletes
	Int-Peluquería	23B	P pasa y N. es atendida	N Y P.	Peluquera	3 empleadas y 5 clientes	Peinado con rolletes
	Int-Peluquería	16 Y 18	N. llega, saluda y hace pès	N.	Señora gorda, Peluquera, A y B	3 empleadas y otros clientes	una de las extras es la misma de esc 21.
	Int-Peluquería	21	N. Ahuyenta clientes	N.	A, B, C Y Peluquera	cliente atendida	
	c.c. peluquería	19B	P pasa por la peluquería	P Y N.		Planoj CC	dos localizaciones
	ext-Peluquería	15	N entra a la peluquería	N.	Peluquera, A y B	3 empleadas y otros clientes	los mismos extras de esc 16 y 18
14:00	Calle	27	N camina y le roban	N.	muchacho moneda	2 Transeuntes	Vehículo de P
	Fachada edif N	11	N trata de ocultar sus piernas	N.			
	Fachada C.C	12	Stalking shot				
<b>DIA 4</b>							
7:00	PARQUE	28	Stalking shot				
	PARQUE	30	P se estaciona	P.			Carro de P
	BANQUITO	31, 32 Y 33	N. busca el banquito #6	N.			Cambiar literos y maquillaje
	BANQUITO	34	P llega y luego N	P, N Y M.			
	BANQUITO	36	N. reñe a boba de M.	N.			
	BANQUITO	39	N. espera y le pasa a P y M	N, P y M.			
	JARDIN	37	P persigue a M	P, M Y N.			Se ve banquito a los tips
2:00	PARQUE	29	Montaje	M Y L.		Pareja conversando y otros	
	JARDIN	35	P es atacado por L	P Y L.			Cerca de un árbol
	JARDIN	38	P persigue a M	P Y M.		Opcionales	
	JARDIN	40	P persecución de todos	P, N, M Y L.			liberal
	BANQUITO	41	P habla con N	P y N.			
	BANQUITO	42	M ve que le robaron la comida	M.			atardecer
<b>DIA 5</b>							
9:00	SINFIN	17	N sueña con manos	N.	Señora gorda	6 personas	Grabar pantalla esc 9
	SINFIN	24	N sueña con P	N y P.			liber fbr y vestuario elegante



## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

“Perencejo y Nosequencita: Propuesta audiovisual de *sitcom* muda, dirigida a un público joven-adulto (18 a 30 años)” es un programa televisivo con estructura de *sitcom*, que tiene una duración de 20 a 22 minutos netos de contenido, fundamenta su comicidad en las imágenes, como producto de una motivación estética, y se vale de los planos sonoros como acompañantes.

Los primeros cinco libretos: “Cita a Ciegas” (Piloto), “Derecho a una llamada”, “Pobres vaquitas”, “Visitas de rigor” y “En forma”, representan el punto de partida para el desarrollo de las tramas y la evolución de los cuatro personajes, haciendo énfasis en sus protagonistas, Perencejo y Nosequencita.

Conociendo los patrones de iconicidad que sugieren los diversos autores expertos en la materia, se desarrolla una idea en la que se ponen en práctica cada una de las herramientas cómicas sugeridas y se aplican al formato de comedia de situación, principalmente a través de chistes visuales. Un programa con estas características es potencialmente más universal, porque rompe con el estilo de humor televisivo, que se centra principalmente en los diálogos.

En “Perencejo y Nosequencita”, todo es válido a la hora de hacer reír, la historia tiene como meta producir hilaridad en la mayor cantidad de perceptores posibles. No solo se plasman ideas escritas, sino también la puesta en escena y el montaje, que pueden convertirse en elementos muy valiosos trabajados de forma adecuada. No obstante, hay que recordar que la televisión depende de la buena administración de los recursos, y por lo tanto, se tiene una visión de producción, aparte de la artística en la planificación de las escenas.

La obra, como proyecto de producción, se despliega para un público joven-adulto, comprendido entre los 18 y 30 años de edad, que se sienta asiduamente a



prestar atención a la programación, a diferencia de quienes utilizan la televisión como mero acompañante de sus actividades diarias.

La composición de la banda sonora original permite una mayor afinidad audiovisual e identifica al espectador con los personajes principales, cuyas apariciones individuales están presentadas junto a una melodía exclusiva, que sirve como *leit motiv*. Los efectos de sonido aumentan el espectro cómico a un plano mayor y no se le niega un efecto sonoro a un *gag* para ser efectivo.

La producción de *sitcoms* en Venezuela ha disminuido considerablemente en las últimas décadas, y hasta la fecha, no se tiene ningún registro de comedia silente de este tipo en el país. Por lo tanto, con “Perencejo y Nosequencita” se procura retomar la *sitcom* como propuesta y motivar el uso de comedia silente en un futuro próximo.

Durante la investigación se presentaron limitaciones que vale la pena mencionar: Numerosos filmes de la “edad de oro” del cine cómico mudo, se han deteriorado, perdido, o son de muy difícil acceso. De igual forma y varias veces por las mismas razones, el registro filmico venezolano, no cuenta con varios de los títulos que conforman el primer ciclo de la filmografía realizada en el país. En ambos casos, no se pudieron visualizar muchas de las películas y tuvo que recurrirse a bibliografías relacionadas con el tema, lo que impidió analizar con un criterio más amplio y detallado, los antecedentes inherentes al estudio.

Se recomienda llevar a la pantalla esta propuesta, porque fusiona la comedia muda con uno de los formatos tradicionales de la televisión, trastocando la manera de presentar la cotidianidad, de manera silente.

Para revalorizar la producción de *sitcom* y de humor visual, conviene motivar a productores, directores y escritores, a utilizarlos en sus obras, para explotar así los beneficios que ofrecen. La puesta en funcionamiento de proyectos de esta naturaleza, permite al espectador venezolano descubrir nuevas formas de entretenimiento televisivo.



## BIBLIOGRAFIA

### Fuentes bibliográficas

Adorno Theodor y Eisler Hanns. (1981). *El cine y la música*. Editorial Fundamentos. Segunda Edición. Madrid, España.

Álvarez B., Rosa. (1999). *La comedia enlatada. De Lucille Ball a Los Simpson*. Editorial. Gedisa. España.

Bergson, Enrique. (1986). *La Risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Sociedad Editorial Prometeo. Valencia, España.

Bleiman, M, Einsenstein, S y Kosinzev, G. (1956). *El arte de Charles Chaplin*. Editorial Losange. Buenos Aires, Argentina.

Chion, Michael. (1997). *La música en el cine*. Editorial Paidós. París, Francia.

Enciclopedia Historia Universal del Cine. (1982). Tomo I. Editorial Planeta. Madrid, España.

Gubern, Román. (1989). *Historia del cine*. 8va edición. Editorial Lumen. Barcelona, España.

Jurgenson, A. y Brunet, S. (1999). *La práctica del montaje*. Editorial Gedisa. Barcelona, España

Lewis, Jerry.. (1973). *El oficio del cineasta*. Barral Editores. Barcelona, España.

Marrosu, Ambretta. (1999). *Don Leandro, el inefable: Análisis filmico, crónica y contexto*. Cinemateca Nacional. Caracas, Venezuela.



Reisz, Karel. (1966). *Técnica del montaje*. Taurus Ediciones. Madrid, España.

Tirado, Ricardo. (1988). *Memoria y notas del cine venezolano 1897-1959*. Edición de la Fundación Neumann, Caracas, Venezuela.

Torres, Javier de. (1999). *Las mil caras del mimo*. Editorial Fundamentos. Madrid, España.

### Fuentes electrónicas

*Biografías y Vidas: Chaplin*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/chaplin/> [Consulta 2005, Enero 09]

Buff, (2001). *MadAboutYou*. [Documento en línea]. Disponible: <http://epguides.com/MadAboutYou/season7.shtml> [Consulta: 2005, Enero, 29].

Caiceo y Mardones. (s/f) *Principales Tipos de investigación*. [Libro en línea]. <http://www.profesiones.cl/papers/TiposDeInvestigacion.htm> [Consulta, 2004, Junio, 06]

Compañía Teatral El Tricicle. (s.f.). [Página Web en línea]. Disponible: <http://www.tricicle.com/cas/index.cfm?color=1&ancla=actividades>. [Consulta, 2005, Enero, 06].

Diario Vasco Digital. *Humor mudo con bromas de cámara oculta en el espacio que esta noche estrena ETB1*. (2004). [Documento en línea] disponible: <http://www.diariovasco.com>. [Consulta: 2005, Enero, 03]

DPA. *El conocido Mr. Bean cumple 50 años*. (2005) [Documento en Línea]. Diario, 2001. Disponible: <http://www.2001.com.ve/20050106/Far%C3%A1ndula/Far%C3%A1ndula2.asp>. [Consulta: 2005, Enero 11].



López, Mónica. (2002). *Tributo a Buster Keaton...* [Documento en línea] Disponible: <http://usuarios.lycos.es/busterkeaton/> [Consulta: 2005, Enero, 04].

*Mr Bean*. (s.f.). [Página Web en línea]. Disponible: <http://www.mrbean.co.uk>. [Consulta: 2005, Enero 04]

Sabino, Carlos. (1992) *El proceso de investigación*. [Página Web en línea]. <http://paginas.ufm.edu/sabino/PI.htm> [Consulta, 2004, Junio, 06]

Sánchez, Gerardo. (2001). [Documento en línea]. Disponible: <http://personal4.iddeo.es/lonesome/atticafilms.htm> ) [Consulta 2005, Enero 09].

Universidad Católica Andrés Bello. (2004) *Manual del tesista*. [Página Web en línea]. [http://academia.ucab.edu.ve/paginas/mostrar.php?id\\_link=1325&id\\_materia=458](http://academia.ucab.edu.ve/paginas/mostrar.php?id_link=1325&id_materia=458) [Consulta, 2004, Abril, 01]

### **Tesis y trabajos académicos**

Avilán Carlos, Días Karim. (2001). *Guionista en serie y en serio. Elaboración de guiones para sitcoms (Series de Comedia)*. Trabajo de Grado no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela

Berrios Gino F. (1997). *Las bandas sonoras y su influencia en la percepción del espectador cinematográfico*. Trabajo de Grado no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Mármol Hugo. (1997). *Proyecto para la realización de una serie de comedia televisiva en Venezuela: Guión*. Trabajo de Grado no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela



Pacanins Paredes, Tonya. (2002). *El clown en la televisión. Técnicas del clowning aplicadas al sitcom*. Trabajo de Grado no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela

### **Fuentes audiovisuales**

Birkin, J., Davies J. y Weiland P. (Directores). Vertue, S. (Productor), Atkinson, R., Curtis, R. y Driscoll, R. (Escritores). (1990). *Mr Bean*. [Serie de Televisión]. Inglaterra: Tiger Aspect Productions.

Bright, K., Crane, D., Kauffman, M. (Productores y Escritores) Varios (Director). *Friends*. (1994) [Serie de televisión] Estados Unidos: Bright/Kauffman/Crane Productions y Warner Bros.

Brooks, M. (Director, Productor y Escritor). (1976). *La última locura de Mel Brooks*. [Película] Estados Unidos: Twentieth Century Fox.

Chaplin, C. (Director, Productor y Escritor). (1917). *Charlot en el balneario*. [Película] Estados Unidos: Mutual Films.

Chaplin, C. (Director, Productor y Escritor). (1917). *Charlot en la calle de la paz*. [Película] Estados Unidos: Mutual Films.

Chaplin, C. (Director, Productor y Escritor). (1917). *El inmigrante*. [Película] Estados Unidos: Mutual Films.

Chaplin, C. (Director, Productor y Escritor).. (1917). *El Presidiario*. [Película] Estados Unidos: Mutual Films.

David, L. y Seinfeld, J. (Directores, Productores y Escritores) (1989). *Seinfeld*. [Serie de Televisión] Estados Unidos: NBC.



- Drescher, F. (Directora, Productora, Escritora). (1993) *La niñera*. [Serie de televisión] Estados Unidos: CBS
- Groening, M. (Director Productor, Escritor). (1989). *Los Simpson*. [Serie de televisión] Estados Unidos: Gracie Films y Twentieth Century Fox.
- Keaton, B. (Director/Escritor).Schenk, J. (Productor). (1927). *El Maquinista de La General*. [Película] Estados Unidos: United Artist.
- Manzano, G. (Director) Manzano, G. y Mancera, E. (Productores). Otazo, R. (Escritor). (1918). *Don Leandro el inefable*. [Película] Venezuela: Caracas Films.
- Roach H. y Lloyd, H. (Directores, Productores, Escritores). (1919). *Don't shove*. [Película] Estados Unidos : [Pathé INC.]
- Tati, J. (Director). Orain, F. (Productor). Aubert, P., Lagrange, J., Marquet, H., Tati, J. (Escritores). (1953). *Las Vacaciones de M. Hulot*. [Película] Francia: Independiente



## ANEXOS



## **ANEXO 1**

### **Partitura**

#### **Conventional Jazz “Tema de Perencejo”**



# Conventional Jazz

(Tema de Petencel)

By: Gabriel Mala R.

The musical score is written for a piano and consists of eight staves. The notation includes treble and bass clefs, a key signature of one flat (B-flat), and a 4/4 time signature. The score features a variety of rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. Chord symbols are placed below the notes, such as F7, Bb7, and Eb7. The piece is marked with a '7' at the beginning of the first staff, indicating a seventh chord. The notation is clear and professional, suitable for a jazz ensemble or solo piano performance.



2

Musical score for guitar, measures 14-28. The score is written in standard notation on a six-line staff. It features a complex rhythmic pattern with many sixteenth and thirty-second notes, and includes several chords and fingerings indicated by numbers 1-4. Measure numbers 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, and 28 are clearly marked at the beginning of each line.



Musical score for guitar, measures 28-41. The score is written in standard notation on a six-line staff. It includes various musical symbols such as notes, rests, and chord diagrams. Measure 28 starts with a treble clef and a common time signature. The notation includes eighth and sixteenth notes, as well as chords. Measure 30 features a 7th fret barre. The score concludes with a double bar line at measure 41.



4

20  
21  
22  
23  
24  
25

The musical score consists of six staves, numbered 20 to 25. Each staff contains musical notation, including notes, rests, and dynamic markings. The notation is complex, with many notes and rests, and some dynamic markings like 'p' and 'f'. The staves are arranged vertically, and the music is written in a standard musical notation style.



## **ANEXO 2**

### **Partitura**

#### **“Tema de Nosequiencita”**



# Tema de Nosequiencita

Enghel Gabriel Mala R.

The musical score for 'Tema de Nosequiencita' is presented on eight staves. The first four staves (1-4) show the melody in a single treble clef. The fifth and sixth staves (5-6) show a piano accompaniment with a treble clef on the upper staff and a bass clef on the lower staff. The seventh and eighth staves (7-8) show a continuation of the piano accompaniment, with the bass clef staff containing more complex harmonic textures. The score includes various musical notations such as notes, rests, and bar lines.



2

The image displays a musical score for guitar, consisting of six staves of music. The notation includes various rhythmic values, accidentals, and articulation marks. The first five staves feature a melodic line with a mix of eighth and sixteenth notes, often beamed together. The sixth staff shows a more complex texture with multiple voices, including some sixteenth-note runs and chords. The score is presented in a standard musical notation style with a treble clef and a key signature of one flat.



**ANEXO 3**

**Partitura**

**“Fuga de Perencejo”**



# Fuga de Perencejo

By: Gabriel Mela R.

The image displays a musical score for a fugue titled "Fuga de Perencejo" by Gabriel Mela R. The score is written for a single melodic line on a grand staff (treble and bass clefs). It begins with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The piece is in 3/4 time. The notation is dense, featuring a complex rhythmic pattern with many sixteenth and thirty-second notes. The score is divided into measures, with bar numbers 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, and 40 clearly marked. The piece concludes with a final cadence in the bass clef.



2



Musical score for guitar, consisting of six staves. The score includes various musical notations such as notes, rests, and fingerings. A '3' is written above the final measure of the top staff, indicating a triplet. The bottom staff shows a sequence of chords and a final double bar line.