



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN AUDIOVISUAL  
TRABAJO DE GRADO

**GUIÓN CINEMATográfico DE CIENCIA FICCIÓN:**

**TELARAÑA**

Tesista:  
Verónica Osorio

Tutor:  
Lic. Prakriti Maduro

Caracas, 7 de septiembre 2006

A mi familia paranormal...

## **Agradecimientos**

A mis padres: María Esperanza Videtta y Rubén Osorio

A mi hermano: Daniel Osorio

A quienes se interesaron por el desarrollo de esta tesis y disfrutaron las interminables historias sobre el guión y aportaron ideas:

Elías Muñoz, Ricardo Núñez, Ezequiel Serrano, Armando Álvarez, Carolina Stoddart, Patricia Mizrahi, Guillermo Paz, Valentina Martínez, Alejandro Clavier, Fernando Clavier, Vladimir Sánchez, Asociación Cultural Skena, Ingrávidos Circodanzateatro, Akeké Circoteatro, Gisela Guédez y Mi abuelito Rubén.

Al perfecto triángulo inspirador: Dalí, Clementine y Björk.

A mi compañera de tesis, sin serlo: Anais Alvarado.

A mi tutora, mi guía, mi mentora: Prakriti Maduro.

Y, por encima de todo, A Dios.

# GUIÓN CINEMATográfico DE CIENCIA FICCIÓN: TELARAÑA

## ÍNDICE

### TOMO UNO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>MARCO METODOLÓGICO</b>	5
<b>MARCO CONTEXTUAL</b>	13
<b>CAPÍTULO I: ESTRUCTURA DEL GUIÓN CINEMATográfico.</b>	13
1.1 Actos y puntos de giro	15
1.1.1 División en actos y puntos de giro	16
1.2 Subtramas	21
1.3 Elementos movilizadores de la historia	23
1.3.1 Impulso del guión	23
1.3.2. Unidad del guión	25
<b>CAPÍTULO II: PERSONAJES</b>	27
2.1 Caracterización de personajes:	27
2.1.1 Caracterización de personajes según Syd Field	28
2.1.2 Caracterización de personajes según Linda Seger	35
<b>CAPÍTULO III: CIENCIA FICCIÓN</b>	44

3.1 Concepto:	44
3.1.1 Lo verosímil:	45
3.1.2 El mito:	46
3.1.3 La ciencia	49
3.2 Características principales de la ciencia ficción:	51
3.2.1 Temas	51
3.2.2 Soportes narrativos (arquetipos)	53
<b>CAPÍTULO IV: ARGUMENTOS DEL GUIÓN</b>	<b>58</b>
4.1. Sueños:	58
4.1.1. Definición de sueño	59
4.1.2 Las fases del dormir y soñar	60
4.1.3. Los sueños según Freud	62
4.1.4. Los sueños según Jung	64
4.1.4. a Mecanismos que gobiernan el sueño	65
4.1.4.b. Estructura general de los sueños	66
4.1.4.c. Sueños paralelos	67
4.1.4.d. Lenguaje simbólico de los sueños	68
4.1.5 Trastornos del sueño	72
4.2 Fenómenos paranormales	73
4.2.1 Parapsicología	74
4.2.2 Tipos de Fenómenos Parapsicológicos	75

4.2.2.a Premoniciones o Clarividencia	75
4.2.2.b. Apariciones y fantasmas	77
4.2.2.c. Viajes o proyecciones astrales	78
<b>PROYECTO</b>	
Logline (Idea)	81
Sinopsis.	82
Tratamiento.	84
Caracterización.	105
Biografías.	107
Escaleta	149
<b>CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES</b>	203
<b>BIBLIOGRAFÍA.</b>	213
<b>ANEXOS.</b>	219
Anexo I: estructura del paradigma de Field	219
Anexo II: diagrama de personajes de Field	220
<b>TOMO II</b>	
<b>GUIÓN LITERARIO “TELARAÑA”</b>	
Primer Acto	1
Segundo Acto	35
Punto Medio	71
Tercer Acto	105

## INTRODUCCIÓN

Para realizar cualquier producto audiovisual, desde un programa radial hasta un documental para televisión, es necesario crear y redactar, previo a la producción, el guión. La realización de toda película, bien sea de ficción, adaptación o inspirada en hechos reales, no escapa de esta realidad.

Es común escuchar que las películas se escriben tres veces, la primera de ellas es el guión literario, la segunda en la producción como tal y la tercera en la edición, sin embargo las escrituras posteriores y la calidad de la película está determinadas por la primera escritura.

De un buen guión puede nacer o no una excelente producción cinematográfica. De un mal guión, sin embargo, y a pesar tener la posibilidad de contar con un elenco de actores taquilleros, de efectos especiales de última tecnología y con inversiones de millones de dólares, jamás se podrá llegar tener un gran filme.

La industria cinematográfica, en específico la producción de películas de ficción, se ha visto afectada por una baja calidad en los guiones presentados como proyectos de futuras películas. En su libro "The Foundations of Screenwriting", Syd Field (1994), uno de los grandes teóricos de la escritura de guión norteamericano, explica que de cada cien guiones que debe revisar sólo uno es suficientemente bueno como para considerar invertir económicamente en él.

Al estudiar las razones por las cuales consideraba tan pocos guiones como "buenos" Field (1994) encontró que la mayoría de ellos tenía fallas en la estructura; Linda Seger, otra de las grandes teóricas de la escritura de

guión, también se topó con este descubrimiento. Ambos plantean que la base de un buen guión cinematográfico consiste en tener un principio, un medio y un final con una estructura sólida.

Ante esta problemática de la estructura de guión surgió la necesidad de escribir un guión literario para cine que cumpliera las pautas de la estructura planteada por Seger y Field.

Aunado a ésta necesidad de realizar un guión con estructura definida, está la inquietud personal por contar historias de ficción y la fascinación por la riqueza de recursos que brinda el cine para hacerlo.

Este proyecto es la consumación de estas dos necesidades o deseos y consiste principalmente en la escritura de un guión cinematográfico, basado en las teorías de Field sobre la estructura de guión y de Linda Seger en la reescritura. Ambos dedicados a la enseñanza del *american screenplay* o guión norteamericano.

Al ser éste un proyecto audiovisual, el planteamiento del tema no se hace en forma de pregunta, sino que es la premisa principal para el desarrollo del proyecto, una afirmación: “Crear un guión cinematográfico para largometraje, en género ciencia ficción, basado en el paradigma de Syd Field y en la teoría de reescritura de guión de Linda Seger”

Entendiendo “guión” como una historia contada con imágenes, la historia de una persona o personas en un lugar llevando a cabo acciones. Es una historia además con un principio, un medio y un final; y entendiendo “Ciencia ficción” como una irrupción de lo imaginario en lo real con la utilización de la ciencia como coartada de la fantasía, cumpliendo un rol mítico.

Para la creación de un guión se hace necesario el cumplimiento de ciertos pasos, además del estudio de las técnicas de construcción de guión de los dos autores, se realizaron las investigaciones sobre la ciencia ficción como género literario y cinematográfico, la escogencia de la temática central del guión y su posterior estudio y el análisis de las técnicas de caracterización de personajes y su aplicación.

Tanto Seger como Field proponen que una vez definida la idea del guión se estudien otras películas ya realizadas, con el objetivo de identificar la estructura de las mismas y obtener así ejemplos tangibles de la teoría. Field trata las películas *Chinatown*, *Danza con lobos*, *Terminator*, *Thelma y Luise* entre otras, en el análisis de la estructura de guión. Seger, por su parte, ejemplifica a través del análisis de películas *La reina de África*, *Tootsie*, *Único testigo* y *Regreso al futuro*, entre otras.

Para complementar el estudio y cumplir ésta actividad específica recomendada por los autores, se analizaron, comparados a las teorías de los mismos, tres filmes: *Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Eterno Resplandor para una Mente sin Recuerdos)* escrita por Charlie Kaufman (2004), *Minority Report* original de Scott Frank (2002) y *Pulp Fiction (Tiempos Violentos)* escrita y dirigida por Quentin Tarantino (1994). Este análisis se ve reflejado en el marco contextual a manera de ejemplos.

La elección de estas películas está se basa en su temática, relacionada con el contenido del guión presentado en este proyecto. Se recomienda ver de los tres filmes con el fin de tener una mejor visualización de los ejemplos expuestos en el marco teórico.

*Pulp Fiction* propone una estructura atemporal en la que la vida de los personajes es presentada al espectador en diferente orden al de los hechos. *Eternal sunshine of the spotless mind* trata la memoria desde el punto de vista onírico aunada a una máquina fantasiosa y científica que se encarga de borrar los recuerdos. *Minority Report* toca el tema de los fenómenos paranormales, específicamente las premoniciones, desde el punto de vista de su utilidad para la sociedad, mezclándolo con tecnologías futuras, características de la ciencia ficción.

El proyecto está dividido en dos tomos. El primero contiene el Marco Metodológico, el Marco Contextual, el contexto del Proyecto (Log line o idea, la sinopsis, el tratamiento, el diagrama de caracterización de personajes y su biografía y la escaleta), las conclusiones, las referencias bibliográficas y los anexos (Esquema del paradigma de Syd Field y de la construcción de la biografía de los personajes). En el segundo tomo está el proyecto en sí: El guión literario.

El marco metodológico antecede al marco contextual ya que éste forma parte de los objetivos y pasos metodológicos para la definición del proyecto.

El marco contextual está dividido en cuatro capítulos, el primero estudia la estructura del guión cinematográfico y los elementos que ayudan a complementar y potenciar la misma. El segundo analiza la caracterización de personajes y construcción de biografías de los mismos, separando la visión de Field y la de Seger. El tercer capítulo trata la ciencia ficción como género cinematográfico y literario, los componentes de la definición, las temáticas principales y sus arquetipos. El cuarto y último capítulo se centra en los argumentos o ejes temáticos del guión: Los fenómenos paranormales y los sueños y su simbología a partir, principalmente, de las teorías junguianas.

## MARCO METODOLÓGICO

Para los fines del presente proyecto audiovisual se definieron los siguientes objetivos:

### **Objetivo general:**

Crear un guión cinematográfico para largometraje, en género ciencia ficción, basado en el paradigma de Syd Field y en la teoría de reescritura de guión de Linda Seger.

### **Objetivos específicos:**

- 1.- Investigar acerca de la estructura de guión y los recursos de la misma basándose en las teorías de Syd Field sobre la escritura de guión y Linda Seger sobre la reescritura de guión.
- 2.- Crear ideas para el guión con elementos del género cinematográfico de ciencia ficción.
- 3.- Caracterizar los personajes de la historia de acuerdo a teorías sobre caracterización de personajes propuestas por Linda Seger y Syd Field.
- 4.- Elaborar el esquema principal de la historia a través de la elección del principio y final de la misma y su estructuración por actos y puntos de giro.
- 5.- Escribir el guión literario.

Con el fin de cumplir con los objetivos antes mencionados para escribir el guión cinematográfico *Telaraña*, proyecto de la tesis, se definieron los siguientes pasos metodológicos:

1.-Búsqueda de teorías que ayuden a definir ideas con el fin de clarificar los temas de interés del guión. Definición de las ideas opcionales.

La búsqueda de ideas implicó un proceso de indagación sobre como llegar a una idea que funcione para contar la historia. Los teóricos del *american screenplay* no describen el proceso de escritura a partir de la hoja en blanco sino a partir del momento en el que se define qué se desea contar, generando una brecha en los procedimientos específicos entre esta etapa y el inicio de la creación de la sinopsis. Field propone buscar un personaje con una acción para encontrar la idea. Sin embargo el proceso creativo surgió de una necesidad personal y no de búsqueda externa únicamente.

Por esta razón se hizo necesario descubrir alguna técnica funcional relacionada con la inquietud comunicacional, en este caso la solución fue realizar un autoanálisis de la necesidad creativa en el que se debió preguntar ¿Qué se quiere contar? ¿Qué inquietudes me suscitan este tema? ¿Qué abanico de opciones narrativas me presenta? ¿Se han vivido experiencias relacionadas al tema? ¿Por qué este tema y no otro?

Después de este proceso de autoconocimiento fue posible delimitar mejor la idea central del guión, por ende acercarse al siguiente paso.

2.-Creación de la idea del guión y primer esbozo de los personajes principales.

Una vez delimitada la temática que se desea trabajar se comenzó a trabajar en una delimitación de la idea más definida. Se estructuró en términos de un personaje que realiza una acción, como plantea Field. Esto suscita la búsqueda del tipo de personajes pueden vivir las experiencias que se desean contar. También se plantea de forma invertida, que tipo de acciones realiza este personaje que puedan crear una historia.

En este caso funcionaron y se aplicaron ambos métodos. Se definió una situación y luego un personaje que, con ciertas características ya esbozadas, realizará acciones y provocará nuevas situaciones.

3.-Una vez creada la idea se define el género de la misma, en este caso ciencia ficción.

Para definir el género fue necesario identificar las características principales de la idea, en el caso de este proyecto la idea implica la máquina DRM5, encargada de proyectar sueños en tercera dimensión para su posterior análisis y extracción de información valiosa del contenido onírico de la persona. A pesar de ser una historia con elementos de suspenso y romance, la máquina implica necesariamente la construcción de una realidad que suplanta la real impulsada por elementos científicos, implica entonces la ciencia ficción.

4.-Investigaciones sobre las teorías de construcción de guión de Syd Field.

Estas investigaciones se realizaron a lo largo de toda la investigación, sin embargo, después de que se llega a una definición más clara de la idea la investigación resulta enriquecedora ya que, mientras se aproxima al contenido de las teorías, la atención se centra en cómo

aplicarlas a la idea, no es una investigación vacía, sino específica dentro de la historia que está por crearse.

5.-Revisión y análisis de las películas *Eterno resplandor para una mente sin recuerdos*, *Minority Report* y *Tiempos violentos*, comparadas con el *paradigma* de Syd Field.

A lo largo de la investigación Field propone seleccionar películas ya realizadas y analizarlas de acuerdo a sus teorías, con el fin de entender con más precisión lo que plantea en su bibliografía, se seleccionaron los filmes anteriormente nombrados por su relación temática o estructural con la idea de este proyecto.

6.-Investigaciones sobre el género cinematográfico de ciencia ficción, con el fin de corregir las fallas en la idea con respecto al género.

Esta investigación permitió delimitar la idea en congruencia con el género. Se descubrió la tríada de la ciencia ficción: mito, ciencia y verosimilitud y se comprobó que la idea tuviera los tres elementos, además se planteó el mito del héroe de Campbell para definir mejor la descripción del mismo.

7.-Investigación sobre los temas ejes del guión.

Los argumentos principales del guión son: los fenómenos paranormales y los sueños. Se eligieron estos temas a partir de la definición de la idea, para tratarlos en el contenido, descubriendo que además aportan interesantes recursos narrativos y visuales. Además de simbología que reforzó el mensaje del guión.

## 8.-Investigación sobre la creación de personajes.

Para esto se retomaron las teorías de Field y Seger que tratan este punto específicamente.

9.-construcción de las biografías de los personajes bajo los siguientes criterios: Vida interior del personaje, infancia, adolescencia y madurez. Vida profesional, personal y privada. Función del personaje, conflicto del personaje y rol mitológico a los personajes que les corresponda.

La construcción de personajes implicó un doble proceso. La primera etapa de construcción: En la que se enfrentaron las teorías de Field y la práctica de manera intuitiva. Este primer acercamiento se considera el aprendizaje inicial. El ejemplo del ensayo y error.

La segunda etapa de construcción: en la que se enfrentaron a los planteamientos de Seger y se encontraron fallas en la multidimensionalidad de personaje principal, restándole fuerza de acción. Se corrigieron y revisaron estas faltas en el personaje.

10.-Análisis de planteamientos para definir el principio y final de la historia. Elección de un principio y final definitivos.

Este proceso creativo es la elección de cómo inicia y termina el guión. Es la primera parte del proceso de estructuración del guión. Se determinó antes del resto de la estructura con el fin de saber la dirección hacia la que se dirigiría el resto del contenido del filme.

11.-Construcción del primer acto o planteamiento de la historia.

El primer acto de la historia tiene ciertas características que debieron tomarse en cuenta, planteamiento del tema en los primeros minutos, la

imagen inicial, el detonante, la presentación de los personajes. Se definieron estas características en esta etapa.

#### 12.-Definición de los *plot points* o puntos de giro.

La definición de los mismos se realizó de acuerdo a la necesidad del espectador. El primer punto de giro conlleva un cambio radical en la situación de uno de los personajes, Eva, y en la capacidad de entendimiento del guión por parte del público. El segundo acto suscita un giro brusco en cuanto al entendimiento del público pero los personajes principales utilizan esta información algunos minutos después. Esto puede generar tensión ya que el espectador cambia de no saber nada, al igual que el protagonista, a saber algo que los protagonistas no.

#### 13.-Estructuración del guión a través de fichas divididas por escenas o secuencias para definir el correcto orden de la sucesión de escenas.

Las fichas son parte del proceso recomendado por Field, en cada una de ellas se escribió, con palabras claves y breves descripciones, las acciones de cada escena o secuencia de acción que contiene el guión. Las fichas se utilizaron para visualizar la estructura del guión en perspectiva. Después de su realización se extendieron en el suelo con el fin de movilizarlas o intercambiarlas de acuerdo a las necesidades del guión. El guión presenta saltos temporales significativos y la historia es contada en un orden diferente al vivido por los personajes, las fichas jugaron un papel importante en ésta estructura atemporal. Se utilizaron en el proceso de escritura y de reescritura.

#### 14.-Diagramación del guión a través de la escaleta del guión y sinopsis del mismo.

Una vez concretado el orden de las escenas con el soporte físico que representan las fichas se tradujo la información a la escaleta, dividiendo por escenas las secuencias de las fichas, identificando en cada escena: La locación, momento del día y si ocurre en interiores o exteriores, además de las descripciones más detalladas de las escenas.

La sinopsis se definió una vez estructurada la historia.

#### 15.-Escritura del guión

El guión se desarrolló a partir de la escaleta, sufrió modificaciones con respecto ésta de acuerdo a la necesidad que surgiera de definir mejor algún detalle o, por el contrario, de simplificarlo. Para su construcción se trabajó cuatro horas diarias, aproximadamente, durante varias semanas. En este proceso se definieron los diálogos y acciones más concretas de cada personaje.

Además se preparó un ambiente especial de trabajo, que incluyó eliminar teléfonos o posibles agentes que representaran interrupción y la selección de una lista de reproducción musical.

#### 16.-Revisión y reescritura del guión de acuerdo a las teorías de Linda Seger de reescritura de guión.

Una vez terminado el guión se retomaron las teorías de Seger, previamente estudiadas, y se realizaron las preguntas que la autora plantea sobre el guión. En esta etapa se descubrió que el personaje principal presentaba fallas con respecto a su caracterización, a pesar de haber sido producida basándose en las teorías de Field

Ésta faltas en la caracterización repercutieron en el curso de acción de la historia, que se tornaba lento y poco creíble en algunos aspectos.

Se revisó la caracterización de los personajes y se trabajó la multidimensionalidad de los mismos, mejorando la descripción de sus actividades privadas, personales y profesionales así como de actitudes, emociones y acciones.

Después de la revisión de personajes se percibió que la historia debía cambiar, ya que el nuevo personaje, con voz firme no encajaba con la historia, anteriormente sus acciones no fueron verosímiles y se desembocó en el primer guión. Luego de esto el personaje inspiró situaciones diferentes y se desarrollaron nuevas fichas, escaleta y un nuevo guión.

El guión resultante de esta etapa se sometió a una segunda revisión, en la que se editaron escenas y modificaron ciertas situaciones con el fin de que entrara matemáticamente en la estructuración por páginas de Field.

Posteriormente se pidió la revisión de diferentes personas para garantizar su entendimiento. Se tomaron en cuenta las opiniones, se aplicaron las que se consideraron necesarias.

Los procesos creativos y de escritura de la escaleta, sinopsis y guión, estuvieron acompañados constantemente de la investigación, con el fin de que esta información facilitara la creación de nuevas ideas que aportaran y enriquecieran el guión definitivo.

## MARCO CONTEXTUAL

### CAPITULO I: ESTRUCTURA DEL GUIÓN CINEMATOGRAFICO

*“Una historia debería tener  
un principio, un medio y un final...  
pero no necesariamente en ese orden”*  
Jean-Luc Godard

Según Lorenzo Vilches (1998) una historia es aquello que se puede contar, esto es un guión, sin importar si la historia es la adaptación de un libro o una ficción nacida en la mente del autor, siempre hay un guión, que es un método de escritura con códigos comunes o convenciones. La definición del guión, no obstante es tema de discusiones por parte de los teóricos del cine, para algunos el guión es un género literario, en su concepción más simple y no conectada con la industria cinematográfica, para otros es un intermediario entre lo escrito y el cine. Para el guionista norteamericano Robert McKee el guión es el acto creativo fundamental para rodar una película.

Para poder escribir un guión cinematográfico de cualquier tipo es necesario saber algunas características importantes de su estructura y estilo aparte de su definición básica. Los guiones son historias escritas para ser

presentadas con imágenes y sonidos dentro de un soporte muy específico, con su propio lenguaje y códigos.

Sellari, citada por Vilches (1998) plantea que el guión debe escribirse en presente y reflejar acción, ya que es absolutamente visual, el autor del guión debe colocarse en el lugar de quien lo leerá, se debe además, descartar todo lo superfluo, las palabras deben ser precisas y recuerda que sólo en casos excepcionales se usan adjetivos en la redacción del guión.

Sellari además resalta ciertos errores al escribir guiones como utilizar metáforas, escribir escenas de más de tres minutos y que los personajes tengan puntos de vista muy parecidos entre si.

Existen muchas maneras de escribir guiones así como estructuras diferentes de acuerdo a la época y lugar de origen del guión, sin embargo, para este proyecto, se han tomado las teorías de dos estudiosos de la construcción y estructuración de guiones cinematográficos para definir cada aspecto a tomar en cuenta sobre el guión cinematográfico: Linda Seger y Syd Field, ambos autores se basan en el *american screenplay* o la escritura de guión norteamericano, sin embargo Field se centra en la escritura y Seger en la reescritura del guión.

Syd Field define el guión como “una historia contada en imágenes, en diálogos y descripciones y situada en el contexto de la estructura dramática” (1998: p.29- 30). Seger hace una comparación para definir el guión “es como una criatura que cobra vida propia. Está llamado a ser el embrión de un proyecto...” (1991, p. 11). Para que este embrión crezca y se desarrolle es necesario definir la estructura que tendrá el mismo. Ambos autores coinciden en la estructura de tres actos y dos puntos de giro, la cual se analizará a continuación.

## 1.1 ACTOS Y PUNTOS DE GIRO

Desde los autores de la antigua Grecia hasta hoy en día, la división de las estructuras de las historias se hace por actos, generalmente tres, en la poética de Aristóteles se habla de las tres unidades teatrales, en la cual se le asigna a la tragedia, como representación de una acción íntegra, un principio, un medio y un fin o, como se diría hoy en día, la introducción, el desarrollo y la conclusión.

Es necesario para poder contar una historia, que el espectador se ubiquen en quiénes son los protagonistas y las situaciones iniciales, para poder prestar atención al desarrollo de esas situaciones y descubrir poco a poco el final de los acontecimientos.

Syd Field ha definido la estructura básica del guión hollywoodense, y habla de los tres actos del guión. Según sus estudios las películas norteamericanas suelen tener una extensión de dos horas o ciento veinte minutos, mientras las películas europeas y de otros países duran unos noventa minutos. Si se traduce esta duración al guión encontraremos que una página de guión equivale a un minuto, sin importar que la página sea de descripción de acciones o puros diálogos (1994: p.10).

Un guión contiene ciertos elementos que se expresan dramáticamente “con un estructura definida con un inicio, medio y final” esta estructura se llama el *paradigma*. (Field, 1994: p.3). Dicha estructura consta de tres actos claramente definidos y dos puntos de giro, uno entre cada acto. Es una estructura dramática, es un esquema conceptual del aspecto que tendrá el guión, un *modelo* (Field, 1994) (Para visualizar la estructura del paradigma de Field ver anexo I: Estructura del paradigma)

En el paradigma de Field (1994) se le ha colocado un nombre a cada acto, el nombre indica su función principal. Habla de un primer Acto llamado “setup” o planteamiento, un segundo acto llamado confrontación o desarrollo y un tercer acto o resolución, además, entre los actos uno y dos está un primer punto de giro y por último un segundo punto de giro entre los actos dos y tres. Estos elementos en conjunto conforman el *paradigma*.

Sin embargo esta teoría no excluye que las historias se hagan saber al espectador en un orden diferente a como lo vivieron los personajes. Películas como “Eterno resplandor para una mente sin recuerdos” (Kaufman, 2004) o “Tiempos violentos” (Tarantino, 1994) tienen un planteamiento, un desarrollo y una resolución comparables con el paradigma de Field, no obstante, la historia que vivieron los personajes ocurre en un orden diferente al planteado.

### 1.1.1 División en actos y puntos de giro

Según Linda Seger (1991) los tres actos tienen actualmente una estructura tan definida que el número de páginas de cada acto y nudos de la historia determina si se cumple eficientemente su función. La división en actos determina que cada parte de la historia debe cumplir una función específica de acuerdo con lo que el espectador necesita para mantenerse enganchado al relato.

Los actos que plantean ambos autores son:

**-1er acto Planteamiento o principio (*setup*):** Es un bloque de acción dramática que deberá tener treinta minutos de extensión. La extensión de este acto, sin embargo, puede ser un poco mayor o menor, pero

manteniendo el aproximado de los treinta minutos. Para ambos autores los primeros minutos de la historia determinan muchas situaciones que sucederán más adelante.

Los planteamientos pueden tener problemas al ser poco claros o no estar bien centrados en la historia que se trabajará. En este acto se debe dar la información necesaria para introducir la historia y que el espectador se ubique en la misma. (Seger. 1991). Los primeros diez minutos son sumamente importantes, los autores hacen énfasis especial en esta afirmación.

Según Field (1998) en este acto se deben presentar los personajes, establecer la premisa del tema que se tratará, crear situaciones y construir escenas que desarrollen la información inicial de la historia. Además de esto se debe presentar el estilo de la historia y su género, también el origen de los personajes y sus motivaciones principales.

Un guión debe, según Seger (1991) comenzar con una imagen y no con palabras habladas ya que, según la autora, el oído tarda más en captar detalles que el ojo, por lo que si el guión inicia con sonidos o información el espectador aún estará distraído, se capta la atención primero con el sentido de la vista. Después de estas imágenes se puede dilucidar sobre el tema de la película.

Un ejemplo de esto es la película “Eterno resplandor para una mente sin recuerdos” (Kaufman, 2004)) la película comienza con imágenes del personaje principal, Joel, manejando en su carro, hay lluvia, es de noche y las calles están vacías, Joel está llorando, escucha una cinta en el reproductor, el espectador puede oír la canción que Joel escucha. Después de varias tomas, el carro del personaje se aleja del espectador y por la

ventana del piloto se ve como cae la cinta en el pavimento mojado. Estas imágenes introducen el personaje, indican que está viviendo una situación dramática, una canción específica lo hace recordar esa situación. Hay una carga emotiva, sin embargo no se dice ninguna palabra, el espectador presta atención preguntándose ¿Por qué llora? ¿Qué significa esa cinta en su vida? Al tiempo que puede intuir que la historia es dramática y no comedia. La lluvia además exterioriza la situación interna del personaje, llueve afuera como Joel llueve por dentro.

Para Seger (1991) se deben exponer el tiempo, lugar y los personajes para luego introducir aquello que da el comienzo del relato, ella llama a este evento “detonante” o “catalyst”, después de este detonante la historia comienza a moverse ya que quien ve la película sabe, a partir de ese momento, cual es el conflicto de la historia, lo entiende por primera vez. El detonante puede venir de diferentes formas, una acción, una situación o un diálogo que dé información.

Luego del detonante el primer acto se acerca a su fin, es necesario plantear si el personaje principal logrará cumplir o no su misión principal, esta es la verdadera “cuestión central”, la columna vertebral de la historia. La cuestión central por lo general se responde de manera afirmativa al final de la película. ¿Cumplirá el protagonista su objetivo? En la mayoría de los casos la respuesta es sí pero se debe esperar hasta la resolución para responderla.

Todos los actos están conformados por *beats*, que son “incidentes o sucesos dramáticos” (Seger 1991: p.44). Son momentos individuales, que al unirlos en un orden determinado, constituyen la escena y éstas en su conjunto el guión. No son el centro de la historia ni la columna vertebral, pero cumplen la importante función de preparar al espectador para lo que vendrá a continuación.

**-Punto de giro uno o nudo de la trama uno:** Éste debe presentarse alrededor del minuto veinticinco al minuto treinta de la acción. Es un hecho, escena o palabras que hacen avanzar la historia, le dan un vuelco inesperado. Para ambos autores este punto ayuda a la historia a uno de sus fines primordiales que es mantener la acción. Los puntos de giro deben ser intrigantes e inesperados y cumplen las siguientes funciones:

Hacer girar la acción en una dirección nueva. Vuelve a suscitar acerca de la cuestión central, y nos hace dudar acerca de su respuesta. Suele provocar una decisión o compromiso en el protagonista. Eleva el riesgo y lo que está en juego. Empuja la historia dentro del siguiente acto. Nos introduce en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción (Seeger, 1991: p.45).

El primer punto de giro no debe tardarse más de veinticinco minutos en aparecer, aunque hay excepciones perfectamente justificadas, y se encuentra inmerso en el primer acto. Si llegara a tardarse mucho más de esto entonces la acción del primer acto sería muy lenta y la del segundo y tercero muy condensada, con lo cual el público tiende a perder el interés (Seeger, 1991: p.55).

En la película "Minority Report" (Frank, 2002), el primer punto de giro se da cuando el personaje principal, John Anderton, descubre que los precogs, envían una premonición al departamento de pre crimen que lo acusan de ser un futuro asesino. A partir de ese momento la historia cambia, el personaje principal cambia sus objetivos al tener huir de la ley y centrar sus fuerzas en investigar por qué los precogs han previsto que el asesinará a un hombre que no conoce.

Para ambos autores este punto nos conduce al segundo acto.

**-Segundo acto o confrontación:** Unidad de acción dramática de sesenta minutos de duración, en el cual viene la confrontación. Este acto va desde el primer nudo de la trama hasta el segundo nudo. En ese acto el protagonista enfrenta obstáculos y conflictos con el fin de resolverlos para así poder solventar su necesidad inicial. “El drama es conflicto; sin conflicto no hay acción; sin acción no hay personaje; sin personaje no hay historia, y sin historia no hay guión” (Field. 1998: p.32- 33).

Cuando el primer punto de giro es lo suficientemente fuerte el segundo acto surge con mayor fluidez, además de esto el segundo acto debe tener *impulsos*, cuyo objetivo es que cada escena conduzca a la siguiente, en función de llegar al clímax en el tercer acto. “Mientras las escenas están conectadas en una relación causa-efecto, cada una de ellas hace progresar a la acción” (Seeger, 1991: p. 86).

En el caso de “Eterno resplandor para una mente sin recuerdos” (Kaufman, 2004) el desarrollo abarca una serie de hechos dramáticos en la vida de Joel, desde decidir borrarse la memoria para olvidar a su ex novia, Clementine, a través de la compañía que borra los recuerdos, Lacuna Inc. hasta arrepentirse de haber decidido pasar por este proceso. Entre ambas decisiones ocurren una serie de hechos que lo hacen cambiar de opinión, entre ellos, recordar lo hermoso de la relación que tenía con Clementine.

**-Punto de giro dos o nudo de la trama dos:** El segundo punto de giro también cambia el curso de la acción, cumple las mismas funciones que el primero, con la diferencia de que éste ayuda a pasar del segundo al tercer acto.

En el caso del segundo punto de giro, a diferencia del primero, además de cambiar el curso de la acción la acelera. Empuja la historia hacia

su desenlace. Según Seger (1991) el segundo punto de giro puede a veces darse en dos partes, un *momento oscuro* donde se pierden las esperanzas y un segundo momento *el nuevo estímulo* donde se pueden recuperar las mismas.

**-Tercer acto, clímax o resolución:** unidad de acción dramática de treinta páginas de extensión; y viene desde el segundo nudo de la trama hasta el final de la historia. Se centra en el contexto dramático de la resolución, aquí se resuelve la historia y se contestan las preguntas que se hicieron en el primer acto, la resolución es la “solución” (Field 1998).

El tercer acto debe contener en los últimos cinco minutos o las últimas cinco páginas, un *clímax*, seguida por una muy corta resolución que ate los cabos sueltos. Después de esto no es recomendable seguir la historia. De acuerdo a Carrière el final ha de ser irrefutable (1991, p: 151).

## 1.2 SUBTRAMAS

El guión tiene una historia principal, a la cual el espectador sigue con mayor interés, para apoyar la línea o la idea principal del guión encontramos a las subtramas o tramas secundarias. Éstas ayudan a reafirmar las ideas principales de maneras alternativas y cubriendo las fallas que pueda dejar la historia principal. Estas son partes de la estructura del guión ya que deben ir cónsonas con la misma y ayudan al movimiento y desarrollo de la trama principal siempre que estén bien utilizadas.

Para Seger (1991) la función principal de las subtramas es dar mayor dimensión al guión, si la trama principal conduce la idea, ésta conduce el tema. Además de esto profundiza en la historia para que no se trate de una

sola anécdota lineal. Las tramas secundarias pueden ser de amor, de conflicto laboral, o de otros aspectos diferentes al de la historia principal, de manera que ayude a encontrar vulnerabilidad de un personaje en específico, así como sus metas o deseos.

Un ejemplo de subtrama es el de la película “Minority report” (Frank, 2002) en la que el policía interpretado por Tom Cruise, es de personalidad fuerte y siempre está preparado para la acción en su trabajo, sin embargo la pérdida de su hijo y divorcio dan una nueva dimensión a su vida, a la vez que contribuyen a la historia principal, la trama principal adquiere una nueva dimensión, gracias a esta subtrama.

En las subtramas encontramos aspectos y elementos que no se revelan del personaje en la línea principal, es un descanso dentro de la historia que además nos muestra información. Esta línea puede mostrarnos el cambio paulatino de la identidad de un personaje.

Las historias secundarias también deben tener actos y una estructura definida. Ésta será la misma que la de la trama principal pero cada punto de su estructura se desarrollará pocos minutos antes o después de que se desarrollen los de la historia principal.

Linda Seger (1991) también advierte que las subtramas pueden no desarrollarse de manera que ayuden a la historia principal y cumplan otros objetivos. Una subtrama sin estructura de actos es poco definida y desorienta, la gente se confunde con respecto a la utilidad de la subtrama. Si la subtrama no está bien colocada dentro del guión, si se desarrolla por completo al principio o en algún punto específico en vez de ir de la mano de la trama principal el público creerá que la trama principal es la secundaria.

La importancia de las subtramas depende en gran medida de la historia que se desee contar, no se deberá perder tiempo en ellas a menos que realmente ayuden a avanzar en la historia principal.

## 1.3 ELEMENTOS MOVILIZADORES DE LA HISTORIA

### 1.3.1 Impulso del guión

Principalmente las historias con estructura poco definida o puntos de giro sin fuerza suficiente para cambiar el curso de la historia o los objetivos del personaje principal, pierden el impulso. Para crearle textura a las historias se usan ciertos puntos de acción para provocar reacciones en la historia y sus personajes, de esta manera el guión toma vuelo de nuevo. Especialmente se hace necesario tomar un impulso nuevo en el segundo acto, que es el más largo. Los impulsos del guión ayudan especialmente a una de las piezas de la estructura del guión, el desarrollo, por lo cual son parte de la misma. Los puntos de acción que darán impulso al guión (aparte de los nudos de la trama) son:

**-Barreras:** detienen la acción y obligan al personaje a rodear la barrera, para poder continuar con su objetivo, para esto el personaje debe inventar nuevas acciones, a partir de este momento se desarrolla la historia. Seger (1991) recomienda que se usen de manera que no afecten toda la historia y no la dejen avanzar, su uso es una ayuda sólo si se hace en el momento adecuado.

En este sentido la película “Eterno resplandor para una mente sin recuerdos” (Kaufman, 2004) plantea una barrera clara cuando el personaje principal intenta despertar del proceso de borrar los recuerdos, abriendo los

ojos, y los ejecutores del proceso no le prestan atención. Esto hace que el personaje principal bordee la barrera, intentando esconder a Clementine en recuerdos que no la involucran a ella.

**-Complicaciones:** obstaculizan la intención del personaje con la diferencia de que éste no reacciona ante ella de manera inmediata, el espectador entonces tendrá ventaja sobre el protagonista en la resolución de la complicación. Da comienzo a una nueva línea argumental o trama secundaria, no hace girar la historia, pero la mantiene moviéndose hacia delante (Seeger. 1991).

**-Revés:** Produce un cambio radical en la historia, pasa de una dirección muy positiva a una muy negativa y viceversa. Es el punto de acción más fuerte inclusive mucho más que la mayoría de los nudos de la trama. Su presencia invierte todo de manera muy inesperada. Se pueden crear reveses emocionales fuertes a través de momentos dramáticos que puedan extenderse o reforzarse durante un momento en el guión:

Si tu protagonista está un poco triste y va a pasar a estar algo contento, mira a ver si es posible crear una transformación de la desesperación al éxtasis para conseguir mayor impacto. O pasar de la euforia al terror. (Seeger. 1991: p.100)

**-Secuencias de escenas:** Como ya se ha explicado anteriormente, los impulsos son momentos en los que ocurre la relación de acción-reacción, es decir, una tiene como fin llevar a la siguiente y así hasta hacer avanzar la historia hacia su resolución. Cuando varias escenas de acción-reacción mantienen una misma línea argumental, sin interrupciones de otras subtramas, esto se llama secuencias de escenas. (Seeger, 1991: p.95).

Estas secuencias de escenas tienen su propio principio, medio y final. Cuando existen secuencias de escenas el guión toma un mayor impulso y avanza mejor hacia el final. Su duración es muy variada, dependiendo del tipo de guión pero por lo general duran entre siete y quince minutos, con algunas excepciones.

En la película “Tiempos violentos” (Tarantino, 1994) existen varias secuencias de acción, una de las más destacadas se extiende desde que los protagonistas entran al restaurante a comer y los asaltadores inician su robo y se extiende hasta que ellos salen del restaurante ilesos y sin que los ladrones hayan cumplido su objetivo. Esta secuencia tiene un inicio un medio y un final, además de un clímax y puntos de giro.

Las secuencias pueden estar en cualquier punto del guión, sin embargo se pueden hacer necesarias en el segundo acto donde existe peligro de que la acción se relente o se ensucie, debido a su duración.

### **1.3.2. Unidad del guión**

Los guiones necesitan estar unificados y verse como un todo y no como una cantidad de piezas sueltas puestas ahí al azar, para lograr esta unidad Linda Serger propone ciertos recursos.

**-Anticipación y cumplimiento:** “Es una pista visual o de diálogo para plantear algo que sucederá después” (Segger. 1991: p.104) Esta anticipación ayuda al público a entender las pistas que se van dando a medida que la película avanza para ayudar a entender la resolución.

El cumplimiento es cuando las anticipaciones se dan a entender al espectador, cuando esas imágenes o diálogos anticipan un hecho y este se cumple en la historia.

**-Motivos recurrentes:** “Una imagen o ritmo recurrente que se emplea a lo largo de la película” (Seger, 1991: p.112). Estos motivos recurrentes profundizan la historia y le dan relieve. Estos no sirven si tienen menos de tres apariciones en la historia.

**-Repetición y contraste:** las ideas o imágenes repetidas a través de cualquier recurso de diálogo u otros elementos como sonido o tratamiento de personajes son repeticiones, sirven para dar una idea. Mantienen al guión centrado en una misma línea.

El contraste se da cuando se muestra un elemento, actitud o situación de una cierta manera y luego se muestra el opuesto para dar más valor a lo mostrado anteriormente.

Una vez estudiada la estructura del guión así como los elementos que ayudan a que la historia tome impulso y se haga atractiva y coherente para el espectador, se pasa a estudiar la construcción o caracterización de personajes, elemento determinante en la definición del guión.

## CAPÍTULO II: PERSONAJES

*“Lo bueno del cine es  
que durante dos horas  
los problemas son de otros”.*

Pedro Ruiz

Para poder construir personajes verosímiles es necesario conocer ciertas características sobre la construcción de los mismos. Las teorías y técnicas de creación y entendimiento de los mismos son muy diversas, los personajes deben ser personas, casi comparables con las de la vida real, para la realización de este proyecto se han utilizado las teorías sobre creación de personajes de Linda Seger y Syd Field.

### **2.1 CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES:**

Serger y Field han definido las funciones de los personajes dentro del guión, los aspectos que los hacen tridimensionales, así como la teoría de cómo tratar lo que los impulsa y por lo tanto impulsa al guión. Esta conceptualización y definición de los personajes es tan fundamental como la estructura del guión ya que según Field (1994) personaje es acción y acción constituye el guión como tal, representado en imágenes.

Se analizaran las técnicas que cada autor propone para la caracterización por separado. Field escribe a partir de la premisa de que se está escribiendo personajes por primera vez, plantea la caracterización desde el nacimiento del personaje hasta el momento en que la película inicia, esto con el fin de conocerlos a cabalidad antes de comenzar a escribir el guión. Seger, en cambio, plantea la revisión de la caracterización del personaje, se centra en la corrección de los mismos a partir de un guión ya construido y sus teorías se enfocan, principalmente, en la vida del personaje dentro del guión y no en su biografía.

### **2.1.1 Caracterización de personajes según Syd Field:**

Para Syd Field “Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión” (Field, 1998: p. 49). Por lo que no se deberá escribir ninguna palabra del guión antes de conocer al personaje principal de la misma. El guión son acciones de un personaje, por lo que si se conoce al personaje se conocen las acciones y así se conoce el guión. Esta afirmación es congruente con las teorías de Seger al respecto, aunque ambos autores plantean dimensiones diferentes del personaje.

Lo primero que se debe hacer es seleccionar a alguien, quién será el personaje principal. Este personaje principal será quien tome las decisiones, quien planee las cosas y actúe. Después de saber esto entonces se puede seguir a las demás etapas de construcción del personaje, a realizar un retrato más completo de lo que será.

Field entiende que hay muchas formas de acercarse a la caracterización de un personaje, sin embargo propone un método en el que

la persona que lo construye puede dejar por fuera lo que quiera y usar lo demás para desarrollarlos. El método consiste en los siguientes pasos:

- Seleccionar el personaje principal

- Separar los aspectos de su vida en dos: Vida interior y vida exterior

- Definir cada una de ellas pensando en que el cine es un medio visual y los conflictos del personaje se deben revelar de manera visual también.

La vida interior del personaje ocurre desde que nace hasta el momento en el que comienza la película, esta vida interior es la que forma al personaje. La vida exterior del personaje se inicia con la película y termina al final de la misma, esta vida revela al personaje. (Field, 1994: p.27)

Para poder realizar esto ha colocado un diagrama que subdivide la vida interior y exterior del personaje y distingue la diferencia entre conocer al personaje, lo cual ocurre al crear su vida interior, y revelar al personaje, que ocurre en el momento en el que se comienza a escribir el guión.

Para Field (1998) es de suma importancia realizar paso a paso la biografía del personaje y describirla, de esta manera el escritor lo conocerá y podrá darle acciones coherentes con su personaje. Para esto uno debe comenzar a hacerse preguntas de toda índole, comenzando con las que responden la vida interior del personaje “¿el personaje es hombre o mujer? Si es hombre ¿qué edad tiene cuando la historia comienza? ¿Dónde vive? ¿En qué ciudad o país?” (Field, 1994: p.28)

El personaje se construye desde su forma de ser hasta su cuerpo y se conoce toda su vida, su infancia, sus años escolares y demás etapas de la vida hasta el momento de la película. Field recomienda hacerse todo tipo de

preguntas acerca del personaje para poder construirlo creativamente. “Escribir es la habilidad de hacerse preguntas y obtener las respuestas” (Field, 1994, p: 28). Crear un personaje es, para el autor, una búsqueda creativa.

Con estos datos se crea la biografía, que habla de toda la vida del personaje hasta el momento en el que inicia la historia en el guión, una vez que se llega a este punto Field (1994) recomienda analizar la vida de los personajes con respecto a las relaciones con él mismo y los demás. Es importante determinar si es feliz o no, si quiere llegar a una meta, si está insatisfecho con algo o que desea secretamente.

En la película “Eterno resplandor para una mente sin recuerdos” (Kaufman, 2004) se denota la vida interior de Joel cuando esconde a Clementine en recuerdos de su pasado, de su vida antes de que la película iniciara, para ello fue necesario conocer algunos capítulos de su infancia y adolescencia que, además le añaden dimensión al personaje. Tal es el caso del recuerdo en el que su madre lo deja a cargo de su niñera, Joel se convierte en un niño pequeño y revela cosas importantes sobre su pasado, como su necesidad por la presencia de su madre, denota que tuvo una infancia con ausencia de la misma. Su biografía, o parte de ella, es reflejada en estas escenas.

Field (1994) divide los tres tipos de interacciones dramáticas en las que el personaje se desenvuelve: la experiencia en lograr alcanzar su meta, su interacción con otros personajes y su interacción con él mismo. Además divide la vida interna del personaje en los aspectos profesionales, personales y privados.

**-Vida actual del personaje:** Son estos tres aspectos los que contestan la preguntas básicas sobre la vida actual del personaje, su vida en el momento en el que inicia el guión.

**-Profesional:** Se centra en contestar las preguntas relacionadas a la vida laboral del personaje, entre las cuales está, qué hace para vivir, cómo gana dinero, qué relación tiene con sus compañeros de trabajo se incluye además las relaciones con compañeros de trabajo y posibles resentimientos.

**-Personal:** Habla de su vida en sociedad, desde el estado civil hasta sus relaciones con la comunidad y sociedad donde lleva su vida. Para este aspecto el estado civil y sus relaciones amorosas presentan una gama de posibilidades dramáticas muy variadas. Field recomienda que quien construya la biografía de un personaje revise su propia vida preguntándose qué haría en ese en caso. Es de suma importancia definir las relaciones personales del personaje.

Cuando se logran definir las relaciones del personaje con los demás entonces se crea un punto de vista y una personalidad, las cuales forman la base de la construcción de personajes (Field, 1994: p.29)

**-Privado:** Aquí se descubre la vida del personaje cuando está solo, además de la necesidad dramática del mismo.

Para observar el diagrama de la construcción del personaje de Field ver el anexo II: diagrama personajes

Este último aspecto es importante ya que una vez que se tiene una necesidad definida entonces se le pueden colocar obstáculos al personaje para que cumpla esa necesidad. “Drama es conflicto” (Field, 1994: p. 30)

Cuando el personaje tiene obstáculos que le dificulten llegar a la meta entonces se crea una constante tensión.

Los personajes cuentan con la acción, depende de esta que se evidencie lo que son, sus relaciones, sus necesidades, sus emociones y deseos, por lo que Field (1994) enfatiza en la responsabilidad del guionista en elegir imágenes y acciones adecuadas cinematográficamente para mostrar al público quién es ese personaje.

Existe la teoría de Harry James, expuesta por Field, en la que el personaje además cuenta con lo que los demás personajes puedan decir de él para evidenciarse ante el espectador, al menos en algún aspecto de la personalidad del mismo. (Field, 1994: p. 36).

**-Diálogo:** El personaje además cuenta con el diálogo, éste no debe ser el principal apoyo del autor para revelar a su personaje, sin embargo tiene ciertas funciones, al igual que las imágenes, que son de suma importancia. El diálogo fluirá suavemente si se conoce al personaje. Field (1994) habla de lo incómodos que pueden ser los diálogos al principio del proceso de escritura y que deberán ir cada vez más fluidos, a medida que se practican y se avanza en la historia.

El diálogo está directamente relacionado con las necesidades del personaje, el diálogo es el personaje en medio verbal y auditivo y su función será la de comunicar los hechos de la historia al público. Debe entre otras cosas cumplir la misión de:

- Informar al público sobre lo que sucede,
- Comentar la acción y relacionar escenas entre sí,

- Mover la historia hacia delante
- Revelar al personaje
- Debe destapar conflictos del personaje.
- Establece relaciones entre los personajes
- Mostrar diferentes estados emocionales de los personajes.

Los diálogos, por último, deben pensarse en función de lo que se dice y como se dice, esto es “vital” para que el espectador se mantenga leyendo y, en caso de realización, el espectador se quedará viendo lo que sigue. Field explica que esta es la responsabilidad del guionista ya que el guión primero se leerá y luego se convertirá en “una experiencia visual” (Field, 1998: p. 62).

**-Contexto y contenido:** Ante la pregunta de cómo hacer que una biografía se convierta en un ser humano real, con vida, Field (1994) responde con la palabra “proceso” e introduce dos conceptos, el de contexto y contenido. El autor compara estos dos conceptos con una taza de café y el café dentro de ella, el contexto sería para él la taza de café y el contenido el café:

Luego de definir la necesidad principal del personaje, hacer la biografía del mismo, definir su aspecto privado, personal y profesional se ha comenzado a definir el contexto, y para definir el contenido se debe saber los aspectos del personaje, estos le dan verosimilitud y caracterización, son el secreto de un buen personaje:

**-Punto de vista del personaje:** es decir, la manera en la que él ve el mundo. No es solo con respecto a un tema en específico sino a la mayor cantidad de aspectos de su vida posible. “Todo buen personaje es la

dramatización de un punto de vista sólido y bien definido” (Field, 1998: p. 53). El punto de vista no lo debe limitar a reaccionar ante las cosas que le ocurren sino hacerlo activo, el punto de vista lo hace generar situaciones.

**-Actitud:** La manera de actuar o sentir que revela la opinión del personaje, se determina si el personaje es optimista o pesimista, si es entusiasta o infeliz. (Field, 1998: p. 54).

**-Personalidad:** Es extrovertido o introvertido, es alegre, tímido o serio. Se habla aquí del tipo de personalidad que tiene el personaje.

**-Comportamiento:** Lo que el personaje hace. El comportamiento es acción que refleja al personaje. Revela mucho del personaje, es diferente un personaje que reacciona ante la ira arrojando objetos y otro que lo hace sonriendo.

**-El cambio:** es lo que Seger define como el arco de transformación, son las cosas que el personaje aprende luego de vivir situaciones a lo largo de la película.

**-Identificación:** Relacionar el personaje con alguien que se conoce le da dimensionalidad y credibilidad.

Además de los recursos propuestos para la construcción del personaje, el autor resalta la importancia de hacer una descripción física del mismo, ya que el cine es visual en su mayoría, este aspecto no deberá ser pasado por alto. (Field, 1998: p.68)

### 2.1.2 Caracterización de personajes según Linda Seger:

Una historia es un barco a la deriva sin un personaje que la modifique y le cambie el curso, los personajes son acciones y éstas deben venir de algún impulso inicial. Las historias tienen fuerza gracias a la intervención de los impulsos de los personajes.

Los personajes influyen en la historia ya que tienen una meta que cumplir, un fin. Así como la historia tiene una pregunta o cuestión central que hay que responder al final, el personaje tiene una “espina dorsal” que viene dada por tres elementos básicos que son la acción que realiza gracias a la motivación cuyo fin es llegar y cumplir una meta (Seger, 1991, p: 162).

**-Motivación, meta y acción:** Para Seger (1991) estos elementos deben estar ya que si no es así el personaje pierde fuerza y resulta confuso, el público entonces no sabrá con quien relacionarse y la historia perderá dirección e impulso.

Ningún personaje deberá actuar sin motivo aparente. Lo que motiva al personaje deberá involucrarlo en la historia, ser su catalizador o detonante, de esta manera “fuerza al personaje a verse envuelto en ella” (Seger, 1991: p. 163). Las motivaciones pueden ser una situación, un diálogo o una acción al igual que el detonante general de la historia, pueden además ser una combinación de ambas, sin embargo Seger afirma que las acciones físicas dan un mayor impulso a la historia.

Si las motivaciones no son claras no se entiende porqué el personaje se envuelve en una historia y se vuelve poco creíble, entonces se pierde el interés del público por continuar viendo lo que le pasará a este personaje (Seger, 1991: p.168). Además de esto deben explicarse con el medio adecuado, según la autora son mejores las acciones que las palabras, ya

que un discurso largo y explicativo de los motivos es menos creíble que las acciones concretas que se puedan ver del personaje o que le pasen al personaje.

Las motivaciones no deberían ser expresadas a través de flash backs a pesar de que muchas vienen dadas por situaciones del pasado del personaje. Las motivaciones impulsan al personaje hacia delante siempre, en cambio el flash back se detiene en un momento del tiempo. Las motivaciones deben tener lugar en el presente. Según Seger (1991) este recurso debería ser utilizado para apoyar o mostrar detalles y no motivaciones.

Gracias a esa motivación, ese “algo que desea”, el personaje se mueve hacia una meta. La motivación lo empuja hacia delante y la meta “lo arrastra hacia el clímax” (Seger, 1991: p. 171). Sin una meta clara el personaje no va hacia una dirección específica y la historia, por ende, tampoco y será confusa. El clímax de la película está ligado enteramente a la meta del personaje, cuando ésta se alcanza, se llega al clímax.

Según Seger la meta necesita tres requisitos para que funcione bien:

Algo debe estar en juego, algo de interés se va a perder si el protagonista no alcanza la meta... Una meta que funcione pone al protagonista en conflicto directo con el antagonista... La meta debe ser suficientemente difícil de conseguir para que el personaje cambie mientras se dirige hacia ella (Seger, 1991: p. 172).

Una meta poco definida, o que no coloque algunos elementos importantes en riesgo y que sea difícil de conseguir no logrará captar la atención del espectador. El personaje no se sentirá honesto para el espectador ya que sus metas no son suficientemente fuertes o claras.

La meta además exige cambios en el personaje y si estos no se dan la meta no se cumplirá. Estos cambios se reflejan en acciones, si él quiere algo pero no hace nada por ello no será sincero y pasará lo mismo que con una motivación o metas poco claras, el espectador pierde su atención al no creer en lo que ve.

Para Seger el personaje puede alcanzar fuerza con las acciones si las acciones son fuertes y las barreras para hacerlas son difíciles (1991: p.173). Las acciones pueden ser desde disparar, leer e investigar hasta, correr o entrenar.

En la película “Minority Report” (Frank, 2002), el teniente John Anderton tiene como motivación una situación, es acusado de cometer un asesinato en el futuro, esta situación lo lleva a investigar por qué es acusado de esto y quién es el asesinado, para lograr averiguar esto, cumplir su meta, debe cambiar radicalmente, de ser un policía ejemplar pasa a ser un fugitivo de la ley y esto se ve reflejado principalmente a través de acciones. Su meta es muy clara y su motivación muy fuerte, ya que él no se considera asesino. Las acciones que realiza para lograr su objetivo son determinadas y claras.

**-Conflicto:** La historia debe tener conflicto o sencillamente no tendrá fuerza. El conflicto es “la base del drama” (Seger, 1991: p.181). Se da cuando dos personajes tienen objetivos en los que el otro debe quedar por fuera. Hay muchos tipos de conflicto.

-Conflictos internos: Cuando un personaje no está seguro de sí mismo, de sus acciones o ni siquiera sabe lo que quiere, sufre un conflicto interior.

-Conflictos de relación: Cuando dos personajes tienen una relación con diferencias de intereses o formas de pensar ante una situación. Este

puede ser lo resaltante o principal de toda la historia. Puede haber conflictos de relación más pequeños que sirven para dar fuerza a una escena concreta, más que a la historia en su conjunto.

- Conflictos sociales: Trata el conflicto entre una persona y un grupo. Esta persona o par de personas representan a un grupo mayor de gente. Estos temas tienen que ver normalmente con la justicia o corrupción.

-Conflictos de situación: Aquí el conflicto lo propone alguna catástrofe que está a punto de ocurrir, y los personajes se enfrentan a situaciones de vida o muerte. Este tipo de conflicto se apoya con los de relación ya que son difíciles de mantener por mucho tiempo.

-Conflicto cósmico: El personaje proyecta los problemas que tiene con la fuerza invisible.

**-Personajes multidimensionales:** Los personajes deben tener volumen y peso y no ser simples estereotipos. Van adquiriendo mayor fuerza a medida que la historia y los demás personajes actúan sobre ellos, como son tan reales son capaces de desarrollarse. Somos capaces de entender su forma de pensar a través de la manera en que reaccionan. Pensamiento, emoción y acción son las tres dimensiones de un personaje. (Seger, 1991: p.202)

Según Seger (1991) cada una de estas categorías se subdivide en varias, el pensar son actitudes y modo de razonar del personaje. Las emociones incluyen los sentimientos del personaje y sus modos de reaccionar ante ellos y la acción o actuar se refiere a las acciones como tal y a las decisiones para actuar.

Estas tres dimensiones en amplitud conforman lo que es el personaje y lo hacen, junto con las metas, acciones y motivaciones y con su función dentro del guión un personaje redondo, creíble y un gran impulso, puede ser la base de un guión excelente o por el contrario, si se hace de manera incorrecta puede dejar el guión con faltas.

-Modo de pensar / actitudes: Es difícil de plasmar, si se crea el personaje solo según su modo de pensar puede resultar muy hablador. Debe creer en algo, de manera que las creencias respalden las acciones. El personaje también debe tener una actitud ante la vida y una postura. Puede ser saludable o neurótico, seguro o inseguro de sí mismo, Puede ver lo positivo de la vida o lo negativo de ella. Su actitud se proyecta a través de las acciones que realiza y sus relaciones. El público conoce al personaje por sus acciones y sus actitudes y no por su modo de pensar. “La actitud es más actuable que el modo de pensar” (Seger, 1991: p.203).

En la película “Tiempos violentos” (Tarantino, 1994), el personaje interpretado por Samuel L. Jackson, es un asesino a sueldo, frío y sin escrúpulos, sin embargo antes de matar a sus víctimas recita un versículo de la Biblia. Esto refleja sus creencias que, a pesar de ser opuestas a las acciones que realiza, le dan una postura ante la vida, no es un mero asesino y ya, es una persona con creencias.

-Decisiones / acciones: Las decisiones son momentos poderosos de revelación del personaje, la acción es lo que vemos pero decidir hacer algo muestra como piensa realmente el personaje, en situaciones de tensión o de rápida decisión nos deja en claro cómo es él realmente. Las decisiones conducen a acciones concretas. El personaje principal debe hacer que estas acciones pasen y no debe ser lo contrario, que la situación lo obligue a hacer acciones que no dependen de sus decisiones.

-Vida emocional / reacciones emocionales: La vida emocional y sus reacciones ante estímulos concretos son lo que termina de definir al personaje. Situaciones extraordinarias producen reacciones emocionales extraordinarias. Es importante no pasar por alto el momento de la emoción después de la acción que el personaje realiza. Las acciones poderosas muchas veces no demuestran el efecto de éstas sobre los personajes, y estas reacciones son las que hacen comprensibles a los personajes.

Los asesinos a sueldo de “Tiempos violentos” (Frank 2002), viven una situación tensa y de rápida decisión que deja en claro como es cada uno de ellos, después de que una bala se le escapara Vincent Vega dentro del automóvil, volando los sesos de un rehén, los dos asesinos reaccionan alterándose más ante la posibilidad de ser descubiertos que ante la muerte del rehén. Esto denota su modo de pensar ante la vida, su indiferencia ante una vida que se ha perdido y, en cambio, su crisis ante el asco por los sesos esparcidos en el vehículo permite conocer al personaje. Se conoce realmente al personaje en situaciones extremas.

Los personajes deben integrar los tres aspectos para que la multidimensionalidad funcione. Cuando se transforman se ve el arco de transformación y este cambio “no sucede en unas pocas páginas. Normalmente, crear un transformación a lo opuesto necesita de los tres actos enteros” (Seeger, 1991: p.210). Cada momento que se tiene en la película debe mostrar los cambios poco a poco, bien sea con el tipo de decisiones o con las reacciones emocionales ante diferentes situaciones y diferentes acciones que el personaje ha aprendido a hacer porque la situación se lo pide.

**-Funciones de los personajes:** Serger (1991) describe los personajes dividiéndolos de acuerdo a las funciones que cumplen dentro de la historia, estos tipos son:

-Personajes principales: “Hacen la acción”, es decir, tienen la responsabilidad de conducir la historia. Dan el conflicto inicial y son tan interesantes que son capaces de mantener la atención del espectador durante todo el largometraje. Necesita un antagonista, que puede ser uno o un grupo que lo alejan de su meta. El personaje principal muchas veces tiene un interés romántico que le da mayor volumen o dimensión. Si el personaje principal se desarrolla a través de un amor, hace falta desarrollar muy bien el personaje del que se enamora o los dos perderán volumen.

Este es el caso de “Eterno resplandor para una mente sin recuerdos” (Kaufman, 2004), en la que el protagonista es Joel y su interés romántico es Clementine, ambos personajes se han desarrollado de manera que ninguno pierda volumen, más aún se complementan al ser diferentes, esto hace que las características de cada uno resalten en comparación al otro, Clementine es extrovertida e imprudente, resaltando así la excesiva cautela y timidez de Joel.

-Papeles de apoyo: Los personajes principales no cumplen sus metas solos ni se enfrentan solos a los conflictos, estos personajes de apoyo los acompañan o están en contra de ellos, pueden dar información, consejos, escuchar al protagonista. Lo importante es que deben ayudarlos tomar una decisión, forzarlos. Sirven de confidente para que el principal exponga sus pensamientos. Más que escuchar el confidente puede darle al protagonista la ocasión de llorar o reír o ser vulnerable.

También puede servir de catalizador, que es el personaje que da una información importante o producen un suceso que mueve al protagonista a actuar. Los personajes secundarios deben tener una historia propia, además de algún momento especial en el que se manifieste su personalidad o como son. También hay otros pequeños papeles de apoyo, cuya función es proporcionar masa y peso, y su presencia hace valorizar al protagonista y/o antagonista (Seger, 1999).

-Personajes que añaden otra dimensión: Cuando las películas están limitadas por el protagonista, el antagonista y un par de papeles de apoyo estas se vuelven lineales, hace falta un personaje que dé el toque de humor, así sea leve, para dar el respiro a la tensión dramática de la historia. Estos personajes no tienen por que ser multidimensionales pero le dan multidimensionalidad a la historia. También están los personajes para contrastar con el protagonista, de modo que resalten ciertas características del principal.

-Personajes temáticos: Tiene por objeto asegurar que el tema no se malinterprete o se explique mal. Pueden ayudar mostrando diferentes puntos de vista. Sin estos personajes puede haber interpretaciones erróneas, por ende, cartas de protesta y quejas sobre un determinado tema de la película, estos personajes dan el otro lado de la moneda con la intención de que algunos segmentos del público se identifiquen con la película también, además de expresar el punto de vista del autor con respecto a la misma. En el caso de películas con temas difíciles de creer es importante mostrar algún personaje que se identifique con el público, generalmente escéptico ante estos temas.

Dependiendo de la historia, un personaje puede cumplir simultáneamente varias funciones, o prescindir de alguna de estas. Seger

(1991) recomienda clarificar la función de cada personaje para ayudar a centrar la historia.

Una vez que se conoce la teoría sobre lo que significa el personaje para un guión de largometraje, así como sus funciones, características y forma de construcción, se puede construir personajes tan reales que impulsarán la creación y construcción del guión con mayor fuerza y atractivo, con una estructura sólida y acciones claras.

## CAPÍTULO III: CIENCIA FICCIÓN

*“Ese es el método: Reestructura el mundo  
en el que vivimos de alguna manera,  
y luego observa lo que ocurre”.*

Frederik Pohl

### 3.1 CONCEPTO:

El nacimiento del cine es casi paralelo al del género ciencia ficción dentro del cine, sin embargo la ciencia ficción no sólo se refleja a través del arte cinematográfico, también la literatura, los cómics y las revistas. Para definir la ciencia ficción y sus características más importantes se toma los conocimientos de los autores Bassa y Freixas (1993) reflejadas en su libro “El cine de ciencia ficción. Una aproximación”.

Se puede considerar como la primera película de ciencia ficción “Viaje a la luna” de Méliès, (1902), historia que cuenta como un grupo de hombres viajan a la luna, el director estaba inspirado tal vez por el célebre escritor de ciencia ficción Julio Verne. No es extraño encontrar que planteamientos ficticios, realizados dentro del marco de la literatura o cinematografía de la ciencia ficción, se han convertido en realidades tangibles para la humanidad, tal es el caso de “De la tierra a la luna” De Julio Verne, años después el

hombre realizó su primer viaje a la luna, tal vez inspirado en lo que una vez existió solo en la imaginación de este autor.

La ciencia ficción se ha definido de muy variadas maneras a lo largo de la historia, sin embargo, para efectos de este proyecto, la definición de Bassa y Freixas (1993) será la determinante, ya que recoge características de diferentes conceptos antes realizados. Según los autores para lograr concretar un término que defina la ciencia ficción como género se deben tomar en cuenta sus tres elementos constituyentes: Lo verosímil, el mito y la ciencia.

### **3.1.1 Lo verosímil:**

“Aquello que se adapta a las leyes de un género” (Bassa y Freixas. 1993: p.27). Lo verosímil es lo que se parece a lo verdadero sin serlo. Con esto concluyen los autores que lo verosímil no es aquello que parece verdadero dentro del contexto fílmico, sino lo que se asume como verdadero, es decir, que la verdad que se exponga en el contexto cinematográfico no es necesariamente coherente con la realidad, pero en este marco se acepta como la única verdad. Se crea una realidad que el espectador acepta.

Lo verosímil es un encadenamiento de diversos hechos y acciones ficticios a través de la causalidad, esta unión de hechos provoca la credibilidad, se crea una realidad, que provoca la aceptación del espectador por su construcción causal.

El filme “Minority Report” (Frank, 2002) presenta una realidad, diferente de la que el espectador conoce, sin embargo esta se asume como verdadera, al ser situada en una época diferente, las causas por las que esa

realidad existe están bien definidas y el espectador logra aceptarlas como verdaderas, dentro del contexto fílmico.

### **3.1.2 El mito:**

Seger define el mito como “Una historia más que verdadera” (1996: p.144) ya que refleja algo que es vivido por todos, las historias de los mitos conectan a toda la humanidad y le hablan a toda la humanidad. Esto es así ya que están en todas las culturas y literaturas, desde los griegos hasta los más modernos cuentos de hadas.

Litré dice “El mito será una narración relativa a hechos o tiempos no aclarados por la historia y que contenga sea un hecho real transformado en noción religiosa (o) la invención de un hecho” (Bassa y Freixas. 1993: p. 28). Esto significa que un mito bien puede ser hechos reales explicados a través de la religión, como es el caso de la mitología griega, o puede ser la invención de hechos a partir de ideas surgidas en individuos. Además Littré especifica que el mito incluye un carácter fabuloso que tiene que ver con divinidades o deformaciones de las mismas y, como Seger, afirma que el mito es universal y existe en todas las culturas.

Considerando esto, lo mítico será el factor que potenciará lo verosímil y tendrá la facultad de convertir en creíble y coherente aquello que es imposible. La función de lo mítico no es sólo introducir héroes que desafíen las leyes físicas, sino que también sirve de soporte para conceptos abstractos. El mito tiene la función de hacernos creer en lo que no se puede demostrar. “Todo mito se basa en la aceptación de sus postulados sin discusión” (Bassa y Freixas. 1993: p. 28 - 29). En la religión y en el mito la ley se supedita al componente místico y a la fe, que son los que hacen que

se cumpla dicha ley. En la ciencia ficción se sustituye esta fe religiosa por las explicaciones científicas.

Estas historias universales son la base de las historias particulares. Por lo tanto la identificación de los individuos o espectadores con el mismo es inevitable y de esta manera la verosimilitud que requiere la ciencia ficción se ve impulsada y respaldada.

Joseph Campbell (1959) y Seger (1996) tratan el mito a través de diferentes etapas que debe experimentar el héroe, arquetipo definido más adelante, para vivir su aventura:

**1.- La partida:** El héroe se ve llamado hacia una aventura, no por él mismo sino por algún suceso externo, después de esto el héroe suele negarse a atender el llamado para luego atenderlo por alguna razón de fuerza mayor. Además el héroe recibe una ayuda inesperada y casi sobrenatural para superar las pruebas, lo cual sería imposible sin esta ayuda. Esta etapa culmina cuando se realiza el primer cruce hacia lo desconocido.

Seger amplía la descripción de las características de esta etapa, explicando que el héroe se presenta inicialmente en entornos ordinarios, haciendo cosas cotidianas, no es un héroe sino una persona común, se convierte en uno a lo largo del mito. La autora define el suceso externo de Campbell como el *catalizador*, que pone la historia en movimiento, empuja al héroe a una aventura fuera de lo normal.

El protagonista se niega a aceptar la aventura generalmente debido a que no se siente listo para asumirla, son razones personales o falta de valentía, hasta que un suceso mucho mayor lo obliga definitivamente a acudir al llamado. Una vez que ha decidido esto viene la ayuda inesperada, que

según la autora viene muchas veces de un mentor o ayudante, esta persona tiene conocimientos especiales que el héroe no posee.

**2.- La iniciación:** En esta etapa el protagonista o héroe debe afrontar y superar diferentes pruebas, además aparecen ciertos personajes en su viaje que pueden ayudarlo a superarlas o entorpecer su victoria. Los demás personajes o arquetipos descritos por Campbell serán desarrollados más adelante.

Seger (1996) complementa la descripción de esta etapa, agregando que el héroe, una vez preparado para afrontar la aventura, comienza a modificarse a medida que surgen los obstáculos que le entorpezcan llegar a su meta final.

En el enfrentamiento con las diversas pruebas, el héroe, según Segar (1996), llega a “tocar fondo”, es decir, se enfrenta a una experiencia cercana a la muerte o la pérdida definitiva del logro de sus metas. Esta es el obstáculo más difícil de superar.

**3.- El regreso:** Una vez superadas las pruebas, a pesar de las dificultades, el protagonista muestra lo que logró a los demás, esto hará que los demás lo identifiquen como héroe. Éste personaje puede regresar a su lugar de origen, puede negarse a ello o puede verse retrasado en su retorno, una vez que decida volver a su punto de origen, se enfrentará a su última aventura, que logrará superar gracias a su fuerza y capacidad de superar las pruebas, después de pasar la prueba final obtendrá la libertad de vivir.

Según Segar existen otro tipo de mitos, no obstante, el mito del héroe es el más popular y el verdaderamente característico de la ciencia ficción. A pesar de ser parte del género y definirlo el mito se puede presenciar en otra gama de géneros tanto literarios como cinematográficos, tal como puede ser

“El señor de los anillos” de Tolkien o en situaciones más sencillas y cotidianas. Es el punto de partida de diversas historias cinematográficas, desde los inicios del cine hasta la actualidad.

### 3.1.3 La ciencia

Los autores explican que en la modernidad, la ciencia es algo que muchos usan en la vida cotidiana pero muy pocos saben las especificidades técnicas de cómo funciona. Importa la utilidad pero no los medios que los producen, de esto se hace eco el género ciencia ficción, la terminología más utilizada para describir este fenómeno de utilidad sin explicación de sus medios es el de *Caja negra*. Importa más cautivar al espectador en las redes de los resultados de la ciencia, que explicar “los íntimos mecanismos” (Bassa y Freixas, 1993). Así la mentalidad general confía en que cualquier cosa puede ser posible, puesto que en la cotidianidad lo es.

La ciencia así obtiene condición mítica, hace milagros que no se comprenden pero que aún así son milagros maravillosos. De esta manera cualquier especulación, por alocada que parezca, será verosímil al tener coartadas científicas y estar imbuida por la mítica.

Los milagros de la religión y las fuerzas ocultas se han sustituido por la razón científica, empleada sólo como una coartada ya que normalmente no se explica la razón de las cosas. Únicamente se ha desplazado el enunciado religión – magia por “la ciencia”. La humanidad necesita soluciones ideales a sus problemas y, según su concepción, todo se reduce a una cuestión de fe. De esta manera “podemos asistir a fenómenos paranormales... apariciones de espíritus y otros cazafantasmas convocados a partir de premisas pretendidamente científicas” (Bassa y Freixas, 1993: p.31).

En este sentido se puede tomar como ejemplo “Eterno resplandor para una mente sin recuerdos” (Kaufman, 2002), en la que la ciencia da la solución “ideal” ante un problema de la humanidad, que es la imposibilidad de olvidar por completo a una persona o ser con el fin de dejar de sufrir por los recuerdos sobre la misma. Este deseo es común a todos los seres humanos que han experimentado la pérdida de un ser querido, bien sea por la ruptura de una relación o por muerte. El hombre, al verse imposibilitado de olvidar por completo por sus propios medios, recurre a la ciencia, a una compañía que ha ideado un sistema científico para borrar recuerdos, no se especifica cómo funciona con términos científicos, la máquina es la caja negra.

En el planteamiento de este filme se conjugan los tres elementos de la ciencia ficción, se crea una realidad dentro del contexto fílmico, a pesar de no ser la realidad actual, existe la posibilidad de borrar todos los recuerdos sobre alguien o algo que se ha perdido; se refuerza con el mito, la universalidad del sentimiento de querer olvidar a alguien que hace sufrir y se cierra el ciclo al añadir el elemento de ciencia, la máquina que borra los recuerdos. A pesar de no saber como funciona esa máquina o de que el espectador está claro que eso no existe en la vida real, quien observa la película no se cuestiona al respecto.

Se juntan los tres componentes descritos anteriormente, en los términos de Bassa y Freixas, para hacer una nueva definición de ciencia ficción, distinta y más amplia que los otros autores estudiados en su libro ¿Qué es la ciencia ficción?:

“La ciencia ficción... comporta una irrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como

pretendidamente científico que cumplirá, en ambos supuestos un rol mítico” (Bassa y Freixas. 1993: p. 31).

Una vez definida la ciencia ficción, bien sea como género cinematográfico o literario, se pueden describir sus características principales, entre las cuales se encuentran los temas y sus soportes narrativos o arquetipos.

### **3.2 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA CIENCIA FICCIÓN:**

#### **3.2.1 Temas:**

Existen siete ejes temáticos de la ciencia ficción en el cine, además, en una historia se puede presentar uno, dos o más de estos ejes temáticos. La clasificación está basada en una ordenación realizada por Gérard Lenne, citado por los autores Bassa y Freixas (1993). Los temas posibles en las historias de ciencia ficción, según los mismos son:

**-Tema del doble:** es un esquema binario, común en la mitología. Son los opuestos, el bien contra el mal, la normalidad contra la monstruosidad. Prácticamente no hay matices.

**-Tema del mal:** La presencia del mal se resalta únicamente cuando existe presencia del bien. En el cine fantástico el mal viene dado a partir de esquemas con influencia religiosa. En el cine de ciencia ficción será malvado todo lo que atente en contra de los valores preconcebidos, normalmente se puede hablar de un mal social (desorden, miedo, inquietud, caos) producido por entes que modifican el orden preestablecido, que crean caos.

Los agentes perturbadores pueden venir a través de seres extraterrestres y fantásticos o reales que amenazan la tranquilidad de la vida,

puede tratarse del peligro comunista o de propagación del mismo a través de entes envueltos en el entorno que se pretende destruir con disfraces que ocultan sus verdaderas intenciones, personajes que representan la traición a la patria.

**-Monstruosidad:** Es una variable del tema del doble, que enfrenta la normalidad contra la anormalidad. En este sentido se intentará desarrollar en el guión la monstruosidad no en el sentido literal sino en comparación a su singularidad o diferencia con el resto. El “monstruo” tiene como razón de ser la evidencia de que tiene contradicciones con respecto a un orden aceptado por todos. Su gran diferencia con lo preestablecido o aceptado llevan, generalmente, a su erradicación. La monstruosidad puede ser animal o moral. La animal implica deformidades físicas resaltantes, y la moral implica deformaciones que conviertan al monstruo en un ser absolutamente diferente a lo reconocido o aceptado como moral.

**-El antropomorfismo:** Implica la obsesión del hombre por acercarse a Dios con respecto a su cualidad de creador. Este antropomorfismo puede ser fisiológico, en el que a pesar de valerse de la ciencia, se utiliza materia prima humana para crear; y puede ser mecánico, representado por la temática robotiana.

**-Alteraciones del cuerpo humano:** Implica generalmente trasplantes, en este tema se trata la esperanza de que la prótesis salve la vida del humano al que se la aplican, sin embargo plantea cuestiones como la incompatibilidad entre la prótesis y el individuo o la posibilidad de que la prótesis mantenga rasgos de la persona a la cual se la extrajeron. Además se incluyen aquí inserciones mecánicas en el cuerpo humano.

**-Supervivencia:** La lucha por la vida se remonta al origen del hombre. Existen dos formas en las que se manifiesta el afán de sobrevivir del ser humano, la individual o de pequeños grupos o la colectiva. La lucha por la supervivencia individual se trata de pequeños grupos en un mundo hostil. Existe entonces un héroe que guiará a los demás del grupo de supervivientes, sorteando peligros para llegar a un nuevo renacer. El peligro tiene varias máscaras, una de ellas es la agresión del cual el hombre es objeto, éstas perturban su estatus adquirido llevándolo a una posible pérdida del mismo. La supervivencia se puede dar a través del enfrentamiento con una máquina que intenta usurpar el rol del hombre o con el mismo hombre, en el cual la amenaza principal viene de algún científico que reúne genio y locura e intenta la persecución o aniquilación del protagonista de la historia.

**-El viaje:** Tema constituyente de la mítica de la ciencia ficción, bien sea el viaje para lograr la supervivencia o para colonizar nuevos mundos, el viaje está relacionado con el mito del héroe, implica desplazamiento y cambios, así como el enfrentamiento a nuevos retos.

### **3.2.2 Soportes narrativos (arquetipos):**

Bassa y Freixas (1993) dedican un aparte en su libro a la presencia de diferentes arquetipos, en el filme estos arquetipos otorgan coherencia cuando se sitúan estratégicamente. El abuso de las características de éstos ha derivado en los estereotipos. Estos arquetipos nacen de uno de los elementos de la tríada con la cual se construye el término de ciencia ficción, el mito.

A pesar de ser estos considerados como “tipos de personajes”, no se incluyen en el siguiente capítulo, que trata específicamente a los personajes,

ya que el uso de arquetipos es una de las características distintivas, más no excluyentes de la ciencia ficción. Para los fines del guión se describirán a continuación dos de estos arquetipos, basándose en las descripciones de Bassa y Freixas, Joseph Campbell y Linda Seger:

**-El hombre de ciencia:** La ciencia ficción lo retrata como alguien alejado del mundo, sumido en sus investigaciones científicas, dedicado a su trabajo, un hombre peligroso si se llega a alejar de su objetivo. Dentro de este arquetipo Bassa y Freixas (1993) encuentran varios tipos de hombre de ciencia, de los cuales se tomará el de *El sabio loco*

Se ha difundido la imagen de este como un hombre que demuestra su pobre estado mental a través de tiques nerviosos o de argumentos que definen su condición de locura. La ciencia le sirve como impulso, su afán por desarrollarla lo llevan a un trastorno cada vez más perceptible. Representa la perspectiva que afirma el progreso científico no controlado puede llegar a ser peligroso. Su carácter diferente se da con respecto a la irrupción del mal en su proceder, entendiendo mal como algo contrario a la moral. El mal es aquello que se atreve a sacar a la sociedad los tabúes de la misma.

**-El héroe:** “defensor nato de la legalidad...vigilante de los peligros que acechan...el espejo frente al que todos necesitamos mirarnos” (Bassa y Freixas. 1993: p. 88- 89). La fotografía de este personaje sería un hombre joven, simpático, con simpatía infantil, un rígido código de valores y bondad.

Esta descripción se puede ampliar con la definición que Campbell (1959) ha dado al héroe, Campbell ve el heroísmo como algo predeterminado, para cumplir este destino se cuenta con el exilio del héroe para poder cumplir su misión, sus misiones siempre exponen al héroe a un período de oscuridad. El héroe se verá arrojado en la profundidad interior de

él mismo o hacia fuera, sin importar hacia donde lo que depara su destino es el enfrentamiento con una “oscuridad inexplorada” (Campbell, 1959: p. 292). Para lo cual debe poseer capacidades maravillosas y fuera de lo común.

El héroe entonces se define de acuerdo a dos tareas que tiene, la primera sería luchar contra sus propias limitaciones, sean las que sean, la segunda tarea que debe realizar, la cual Campbell llama *hazaña formal* es la de regresar cambiado y enseñar todo lo que ha aprendido acerca de “la renovación de la vida” (Campbell, 1959: p. 26). Después de esto el héroe se verá reconocido por los demás que descubren su verdadero carácter.

**-El malo:** La ciencia ficción recharacteriza por la presencia del mal y sus servidores bajo cualquier disfraz. El mal se dedica a la perturbación de un orden establecido. Mientras más acentuada sea la manifestación del mal, mejor se justifica en el público las acciones de sus oponentes para eliminar este mal “El término general de hombre malo, amén de la idea ciertamente concreta sobre el ánimo negativo del sujeto, poco aclara de sus actividades” (Bassa y Freixas. 1993).

Bassa y Freixas (1993) caracterizan al villano como un ser sin conciencia, con pocos escrúpulos y facilidad para arranques violentos, se asume que es solvente económicamente y que tiene capacidad de construirse guaridas para ejecutar sus planes maléficos; el villano al estar enfrentado con la sociedad rompe relaciones con ésta, el aislamiento produce egoísmo desmesurado y cuando pierde todo “el malo” suele huir solo dejando a sus súbditos a un lado.

Campbell (1959) añade algunas características al villano o tirano, entre ellas que su mayor defecto es un inmenso orgullo, el cual llega a ser su perdición absoluta, tiene una gran confianza en la fuerza que tiene, al pensar

que ésta le pertenece y, de acuerdo al autor, su destino está en ser engañado por él mismo.

La misión que tiene el héroe con respecto a este arquetipo será la de eliminarlo, sea cual sea la forma en la que se presente, desde monstruos o animales mitológicos hasta un ser humano. Para Campbell (1959) el héroe sale de la oscuridad con un nuevo conocimiento secreto que será el que elimine al tirano o sus actos de tiranía y así logra sus objetivos.

El malo está representado en el filme “Minority Report” (Frank, 2002) por Lamar Burgués, el director del laboratorio de pre crimen, tiene gran confianza en la fuerza que tiene como director del mismo, esta confianza lo hacen obviar que el héroe es fuerte y puede sobreponerse a los obstáculos, la misma fuente de su poder lo hace caer ante las habilidades del héroe, el laboratorio de pre crimen, que le sirve para cometer abominaciones es la clave a través del cual es descubierto y finalmente se derroca su tiranía.

- **La doncella:** Esta figura representa la otra parte del héroe, viene representada generalmente en forma de una mujer, la cual simboliza aquello que el héroe logra arrebatarse al tirano. La doncella puede ser una idea abstracta, tal como “la fama” o alguien existente. “La hegemonía arrancada al enemigo (por el héroe), la libertad ganada de la malicia del monstruo, la energía vital liberada de los afanes con el tirano, son simbolizadas como una mujer” (Campbell, 1959: p. 304).

- **El maestro o anciano sabio:** Para Campbell (1959) esta figura conoce los caminos y secretos que ayudarán al héroe en su travesía. El autor ve al médico como la representación moderna de esta figura.

Para Seger (1996) este además está encargado de ejercer el rol del *mentor del héroe*. El héroe logra sus metas gracias a la ayuda que este le

pueda prestar sólo si decide aceptarla. La autora habla además de la contraparte femenina llamándola *hada buena* que protege al héroe de la travesía a través del cuidado y la intuición, mientras que el sabio lo hace por sus conocimientos. Este arquetipo suele darle al héroe *el amuleto* que funge como objeto protector del mismo, se representa con objetos concretos.

Campbell (1959) habla también del amuleto que el sabio o hada otorga al héroe, explicando que éste depende directamente de la debilidad que se necesite reforzar o de la fortaleza que necesita magnificarse para que él obtenga su tesoro o conocimiento, en fin, que logre su meta.

- **El mensajero:** Es aquel que comunica al héroe la “llamada de la aventura”. La llegada de este arquetipo supone una crisis para el héroe, puesto que implica dejar todo lo que conoce y a lo que está acostumbrado para poder cumplir la misión. El mensajero no tiene porqué ser necesariamente una figura humana, también puede manifestarse como una fuente que le habla o cualquier otra figura fantástica que pueda transmitir la información. (Campbell, 1959)

Existen además otros arquetipos de menor popularidad, que pueden o no existir en el mito, sin embargo se ha descrito los más utilizados, los que necesariamente deben estar para poder construir el mito o en este caso la historia de ciencia ficción, en la modernidad muchas figuras de este tipo se han suavizado, versionado o han sido desplazadas por roles más modernos.

La ciencia ficción tiene ciertas características, los temas o argumentos de las historias de ciencia ficción son muy variados, en este proyecto se exploran los fenómenos paranormales y los sueños como los argumentos principales del mismo.

## CAPÍTULO IV: ARGUMENTO DEL GUIÓN

*“Creo que soñamos para no tener que  
separarnos por tanto tiempo.*

*Si estamos uno en el sueño del otro,  
podemos jugar juntos toda la noche”*

Bill Watterson

Los argumentos principales o temas en los que se basa el guión para largometraje presentado son fenómenos paranormales y sueños, por lo tanto se hace necesario el estudio de ambos, a través del desarrollo de estos temas se podrán inspirar situaciones que sirvan como impulsores de acciones de la historia.

### **4.1. SUEÑOS:**

Los sueños constituyen una parte fundamental del ser humano, las razones se desarrollan con mayor detenimiento a continuación. Para la construcción del guión es necesario estudiar y entender ciertas características que poseen los sueños y la visión de diferentes estudiosos, ya que los sueños son parte fundamental del argumento o tema de la historia cinematográfica presentada en este trabajo.

#### **4.1.1. Definición de sueño:**

Para Las Heras (2005) durante la vigilia existe una gran actividad física y mental, con lo cual se gasta energía, entonces dormir asegura la recuperación de la energía. Cuando se está durmiendo el organismo sufre una cantidad determinada de cambios. Estos se reflejan afuera del cuerpo y en el interior del mismo, de manera que se puede saber cuando una persona está dormida, los sueños se producen después de cumplir varias etapas una vez que los ojos se cierran.

El sueño es “un estado complejo de conciencia modificada” (Freedman y otros 1980 p.234). En este estado se pueden observar al menos cuatro etapas distintas, Las Heras difiere y las divide en cinco etapas. Su característica esencial es la relativa ausencia de respuesta a los estímulos, la cual depende del estado del sueño en que se encuentre la persona, la intensidad de la fatiga, la intensidad del estímulo y el estado mental de quien sueña.

Al soñar, la mente puede recordar experiencias vividas o crear una situación ficticia, con diferentes elementos que se han definido a lo largo de la historia, de acuerdo a diferentes teóricos las construcciones de los sueños varía y tienen diferentes simbologías.

Los sueños son “pseudos percepciones visuales que se presentan... durante la situación del dormir” (Vidal – Alarcón, 1986: p.130). Ocupan el espacio que en estado consciente, ocupa el autoconocimiento y se pasa a la conciencia onírica. El durmiente no reconoce que está soñando y acepta la realidad del sueño como su realidad. Los sueños son además “Alucinaciones que se hacen conscientes cuando el individuo está dormido... Un contenido

de pensamiento que se da durante el acto de dormir” (Vidal – Alarcón: 1986: p.130).

#### **4.1.2 Las fases del dormir y soñar:**

El sueño no ocurre como algo directo, la persona necesita atravesar diferentes etapas para llegar a soñar.

Las Heras (2005) define la primera fase como *de sueño ligero*, donde se perciben estímulos auditivos y táctiles del entorno. En esta etapa “la acción reparadora o el descanso es poco efectiva” (p.31) La actividad muscular es relajada y existen muchos movimientos oculares. A veces hay ensoñaciones cortas y esta etapa se llama *hipnagógica* ya que esta palabra significa “Entrar al sueño”.

En la segunda y tercera etapa se da un bloqueo a la capacidad de percibir estímulos. Las Heras (2005) explica que en esta etapa el sistema nervioso bloquea las vías de acceso a la información en el hipotálamo, lo que quiere decir que hay desconexión parcial con el entorno, en esta etapa comienza el proceso reparador.

La fase tres implica un bloqueo más profundo por lo que la desconexión con el entorno es aún mayor. Aparece a los veinte minutos de comenzar a dormir y el descanso es mucho más profundo. En esta etapa no se debe interrumpir el sueño ya que la persona se despertará desorientada y confundida (Las Heras, 2005: p.32).

La mayor plenitud y profundidad, sin embargo se alcanza en la cuarta fase del sueño, la actividad cerebral se hace más lenta. Si esta etapa no se

completa tampoco se obtendrá un descanso total ya que es en ella en la que “Los músculos se encuentran en total relajación y se segrega la hormona del crecimiento, que es la que permite que el cuerpo se reponga de su desgaste” (Las Heras, 2005: p.32) A veces los sueños aparecen durante esta fase, pero no de forma narrativa, sino como imágenes, figuras o luces. Cuando existen alteraciones se produce el sonambulismo.

Finalmente la última etapa del sueño, la quinta fase o MOR, las siglas significan *movimiento ocular rápido*, explica Las Heras, que la actividad cerebral es rápida, en cambio la frecuencia cardiaca y respiratoria es irregular y la actividad muscular es nula, esto ocurre para evitar que la persona que sueña ejecute las acciones que está soñando y se haga daño, las alteraciones en esta etapa derivan en pesadillas o parálisis del sueño.

Es importante resaltar que el ser humano no está siempre en la capacidad de recordar sus sueños y esto ocurre por un motivo específico que Las Heras (2005) aclara de la siguiente forma:

“Esto se debe al papel de la censura que aparece poco después de despertarnos como mecanismo de defensa frente a los fuertes estímulos que pueden haber sido vivenciados en el sueño. Esto es debido a que los sueños son una manifestación del inconsciente, su contenido es una expresión de aquello que está más allá de la conciencia y que sólo puede ser accesible a esta a través de su interpretación” (Las Heras, 2005: p.34)

Algunos sueños pueden tener una carga afectiva o emocional tan fuerte que si surgiera hasta la conciencia sin censura alguna se podría producir un fuerte estallido emocional.

La película “Eterno resplandor para una mente sin recuerdos” (Kaufman, 2004) trata esta temática desde un punto de vista diferente,

aunque no se explique de manera literal en el filme los científicos necesitan acceder al inconsciente de Joel y a sus recuerdos para poder borrar las memorias de sobre Clementine. Para realizar este proceso el paciente debe encontrarse en un sueño profundo o etapa MOR, para lo que le proporcionan un medicamento, en este estado su inconsciente está abierto y activo y se puede acceder a él para borrar sus recuerdos de Clementine.

Los diferentes tipos de sueño se explicarán en el punto dedicado a viajes astrales. A continuación se desarrollará las teorías de Carl Gustav Jung con respecto a los sueños, no sin antes hablar de Sigmund Freud.

#### **4.1.3. Los sueños según Freud:**

Freud, creador del psicoanálisis, conceptualizó el inconsciente, uno de sus logros más importantes fue el descubrimiento de que las emociones ocultas en el inconsciente invaden la conciencia durante los sueños. Según Las Heras (2005).

Caro Ness en su libro “Los secretos de los sueños” explica que Freud comparaba el cerebro con una máquina. La red neuronal del cerebro produce energía y, al igual que una máquina, necesita descargar dicha energía, el cerebro lo hace a través de los sueños. (2003: p.44).

Freud plantea que todo sueño es interpretable, “Es sentido expresado por la anécdota que desarrolla el lenguaje plástico y figurativo, propio del sueño” (Vidal-Alarcón 1986: p.130) estos se construyen con experiencias vividas completas o sólo algunos elementos, sin importar en qué momento pasado ocurrieron.

El sentido del sueño tiene que ver con la realización de un deseo y que este por lo general es sexual y está reprimido, es el motor del sueño y el contenido del mismo es la realización del deseo de forma alucinatoria. (Las Heras, 2005: p.39).

Las Heras (2005) define la distinción que Freud hace entre *Contenido manifiesto*: son imágenes que no significan más de lo que son en el sueño y el *contenido latente*: son las ideas por debajo de las imágenes, esto representa lo que se debe descubrir, le dan el significado. A éstos se llega a través de la asociación libre, quien sueña debe asociar las ideas que se le ocurren acerca de las imágenes del sueño de manera libre.

Según Ness (2003) Freud estudió lo que lleva al individuo a elegir ciertos elementos vividos y no otros. También se habla del *sentido de desplazamiento*, en el cual los símbolos de los sueños bien pueden ser interpretados de manera real, con un significado igual al del estado de vigilia y otra interpretación en la que la transfiguración del deseo es superior y los significados son desplazados por otros, esto con el fin de censurar la posible realización del deseo.

Las Heras (2005) resume que Freud define cuatro fuentes de las cuales se construye el contenido manifiesto de los sueños:

-Lo reciente y lo indiferente: se refiere a los restos diurnos o experiencias del día anterior, pero no todas las experiencias sino las que la conciencia consideró como poco importante.

-Experiencias infantiles: Pueden tomarse experiencias infantiles aunque en la vida despierta se hayan olvidado.

-Fuentes somáticas: Estos estímulos somáticos pueden ser placenteros o no, si se sueña con un paisaje nevado, se evocará la sensación de frío.

-Fuentes comunes a todo el género humano: Son los que Freud denomina como típicos, porque se tienen alguna vez en la vida, sueños como desnudez, volar o muerte de personas cercanas.

Los sueños para Freud tienen ciertas características, la primera es el frecuente olvido en el estado de vigilia, esto se debe a los mecanismos de censura. Otra característica de los sueños es la regresión, en la vigilia se va desde lo que se ha grabado en la memoria hasta la acción y al soñar el proceso es inverso. (Las Heras, 2005).

#### **4.1.4. Los sueños según Jung:**

Sostiene que es un producto natural de la psique, es un proceso utilitario, prospectivo “una representación espontánea de la situación actual de lo inconsciente, expresada en forma simbólica” (Vidal-Alarcón 1986: p.132).

Jung difiere de Freud en varios aspectos, uno de estos sería que para Freud lo que se encuentra en el inconsciente fue consciente alguna vez y se reprimió, para Jung en el inconsciente hay otros contenidos aparte del vivido: las percepciones subliminales, las reminiscencias poco importantes para ser recordadas, que constituyen el *inconsciente personal* y por último un contenido que surge de manera independiente que es el *inconsciente colectivo*, que es común en todos los seres humanos y contiene “Arquetipos”. (Las Heras, 2005).

Según Las Heras los arquetipos son símbolos ancestrales, pensamientos, sentimientos y memorias que toda la humanidad reconoce. En este sentido la mitología presenta arquetipos, es una proyección del inconsciente colectivo.

Cabe resaltar que Campbell habla de los arquetipos y del mito, para la construcción tanto de personajes como de historias mitológicas, que suelen tener éxito en la taquilla debido a su universalidad y gran capacidad de identificación de la audiencia con los mismos. Seger (1996) explica que el mito nace desde los cuentos de hadas y desde muy temprana edad los niños se relacionan con los arquetipos que se encuentran en los mismos. Las teorías de Jung confirman las de los teóricos de la construcción de guión.

Los *sueños arquetípicos* son aquellos que derivan de contenidos arquetípicos más que de la experiencia personal del que sueña, y todos los seres humanos tienen este tipo de sueños. (Las Heras, 2005: p.43).

Para Jung, citado por Las Heras (2005), las imágenes que presentan los sueños arquetípicos pueden incluir objetos que no existen en la vida cotidiana, algunas imágenes no son tan imponentes pero pueden ser recurrentes, como los sueños con agua o algún anciano sabio.

#### **4.1.4. a Mecanismos que gobiernan el sueño:**

Jung, citado por Las Heras (2005) definió seis mecanismos que forjan el lenguaje onírico. Entre ellos están:

- Contaminación: se relacionan entre sí objetos e ideas que no tienen conexión. Se produce gracias a una cadena de asociaciones.
- Condensación: los objetos e ideas se combinan físicamente para dar mayor carga emotiva.
- Duplicación o multiplicación: Una misma imagen se repite o aparece en forma doble.
- Concretización: lenguaje figurativo que se usa para representar de forma humanificada las ideas abstractas o complejas.
- Dramatización: La expresión en forma de relato de un contenido inconsciente.
- Mecanismos arcaicos: el contenido inconsciente se traduce a las formas arquetípicas.

El estudio de estos mecanismos suscita herramientas para la construcción del lenguaje onírico dentro del proyecto.

#### **4.1.4.b. Estructura general de los sueños:**

Jung plantea que los sueños tienen una estructura narrativa ya que para él son “un drama desarrollado en el propio escenario individual” (Las Heras, 2005: p.48). Son narraciones como lo sería un cuento con partes similares al mismo. Las partes de un sueño según Jung son:

- primera: exposición o introducción del lugar o ambiente, se describen los protagonistas y la situación inicial del sujeto.

-segunda: en esta etapa se desarrolla el argumento del sueño.

-tercera: a esta etapa se le denomina culminación, algo determinante sucede. Lo cual genera un cambio rotundo u ocurre algo decisivo.

-cuarta: llamada resolución, es la culminación del relato del sueño.

En este sentido sorprende encontrar tal paralelismo entre las narraciones oníricas, producidas en el inconsciente de cada ser humano y las historias cinematográficas estructuradas. Ésta coincidencia no es casual, la estructura en actos nace a partir del interés del público y este viene dado por diversas variables de personalidad pero además inconscientemente la estructura ya es familiar y facilita la comprensión de las historias, es un hecho universal la importancia de cerrar ideas y desde Aristóteles se ha identificado esta necesidad, forma parte del inconsciente colectivo.

#### **4.1.4.c. Sueños paralelos:**

Ocurren cuando dos o más personas tienen el mismo sueño de forma simultánea o con breve diferencia temporal, para explicar este fenómeno Jung, citado por Las Heras (2005), explica que viene dado por la intervención de fuerzas que nacen en el inconsciente colectivo, un arquetipo actúa como agente transmisor desde el soñante, influyendo a los demás. Según el pensamiento Junguiano no es un fenómeno parapsicológico.

Jung, en algunos escritos, introdujo el término de *arquetipo psicoideo*, el cual es una figura con características psíquicas y manifestaciones físicas "...se trata del psiquismo profundo, de tan intensa carga energética, que

resulta capaz de realizar ciertas formas de concreción física” (Las Heras, 2005: p.69).

#### **4.2.4.d. Lenguaje simbólico de los sueños:**

El lenguaje onírico es muy variado, Las Heras (2005) nombra entre sus variables: El lenguaje figurativo, juegos de palabras, metáforas que indican ideas abstractas con imágenes, imágenes fantásticas que son posibles gracias a la no existencia de las limitaciones de la conciencia, exageraciones y figuras pertenecientes al lenguaje mitológico.

La ausencia o falta de colores en el sueño es también parte del lenguaje simbólico, afirma Las Heras (2005) citando a Jung: Los sueños que tienen colores son los que tienen carga emocional importante, ya que significa que la conciencia se ve alterada por las manifestaciones del subconsciente, en cambio los sueños sin color denotan una reacción neutral de la conciencia ante el contenido del sueño.

Las figuras mitológicas que aparecen en el sueño “...corresponderán a metáforas de seres o hechos que han existido tiempo atrás pero cuyo mensaje central está siempre vigente...” (Las Heras, 2005: p.48). Así se exponen algunos de los símbolos más comunes en los sueños, los cuales pueden ser interpretados de acuerdo a la situación particular del soñante:

-Agua: Símbolo arquetípico con representaciones en todas las culturas. Es el inconsciente, las profundidades de la mente. Es además símbolo de la vida del soñador, es creadora y conserva la vida. Implica que algo en la vida del soñador se está gestando, un proyecto, actitud o una nueva vida. El agua conecta con las emociones y su significado depende de

cómo se presente el agua, agitada, limpia, tranquila o sucia. En los sueños se asocia con estados de ánimo. El inconsciente anuncia que se deberá escuchar más la voz interior. Sumergirse en el agua implica un regreso al útero, en donde se encuentra paz y la fuente de la propia vida.

-Araña: Tiene dos significados, la creación y destino, dependiendo de cómo se presente la araña. Están conectadas con los dioses que tejen y deshacen el destino humano. A veces se asocia con la muerte porque algunas especies matan y devoran a su compañero. La araña se conoce en algunas culturas como la encargada de acompañar el alma en el paso de la vida futura, es un intermediario entre la vida terrenal y la divina. Símbolo general de la vida y sus complejidades.

-Árbol: Los procesos de la vida. La raíz representa el mundo subterráneo y el inconsciente. El tronco es el ego y el mundo material. La parte superior y las ramas son una conciencia más elevada. Las ramas que se extienden son evolución, diversidad y familia. Cualquier ave que se cuelgue de las hojas representan los sueños.

-Baño o limpieza con agua: puede responder a la necesidad de purificar o absolver alguna culpa o encontrar un medio que de seguridad. Por otro lado puede representar la limpieza de algo sucio que se siente.

-Bosque: Es una representación del inconsciente, Salir de él significa recorrer un camino de auto conocimiento. Es en el bosque dónde se encuentran los instintos y dependiendo de lo que se vea en él se puede interpretar los instintos que subyacen en la persona.

-Casa: asociada con el útero, lo femenino y la protección. Es un símbolo del mismo soñante, la casa es la persona que sueña y su propia

percepción. Depende del estado de la casa, el tamaño y las cosas que puedan o no faltar se puede interpretar de diferentes maneras.

-Colores: Se recuerdan cuando tienen una preponderancia suficiente. Los colores tienen significados de manera individual, cuando se sueña con varios colores se debe analizar cada uno por separado:

-Amarillo: equilibrio físico y psíquico.

-Azul: serenidad, frialdad y claridad. Azul oscuro indica prudencia.

-Blanco: pureza, salud, perfección.

-Blanco y negro: indican cambios en la vida del soñante, dependiendo del color que resalte más los cambios son negativos o positivos.

-Colores pálidos o pastel: Salud armonía y equilibrio.

-Dorado y plateado: esplendor y abundancia afectiva

-Gris: enfermedad, melancolía y estado depresivo.

-Marrón: Severidad, bajeza, problemas inmediatos.

-Morado: curación o nobleza del espíritu.

-Naranja: fuerza física, cambio en la vida del soñante.

-Negro: Anuncia la muerte de una situación o conducta.

-Rojo: Si es fluido evoca amor y vida, si es estático es ira.

-Rosa: amor inocente o niñez.

-Verde: es el símbolo de la vida, de desarrollo y dinero.

-Gato: Es la representación típica de la feminidad y sensualidad, la irracionalidad e impulsividad, independencia, intuición y traición. Simboliza al mismo soñante. Se asocia con la noche por lo que puede significar que hace falta esclarecer algo oscuro sobre la vida.

-Puertas: Son pasos hacia algo importante, son el camino hacia la resolución de problemas y conectan un momento de la vida con otro. Representan oportunidades próximas. Si la puerta está abierta la oportunidad ya está frente a él.

-Río: En la mitología significa el límite entre la vida y la muerte por lo que puede significar en el sueño cambios en la vida o paso a otra vida diferente.

-Sombra: La sombra según Jung es el lado oscuro del soñante, los aspectos rechazados e inaceptables de la misma persona, la sombra que emerge se expresa con mal lenguaje y repite errores, son las partes de uno mismo que prefieren mantenerse ocultas.

En este sentido ninguna de las películas analizadas en la investigación sobre estructura de guión han explorado esta temática ya que no exploran el mundo de los sueños como tal, "Minority Report" (Frank 2002) explora sueños premonitorios y "Eterno resplandor para una mente sin recuerdos" (Kaufman, 2004) explora un lenguaje onírico pero su contenido se basa en experiencias vividas por el protagonista en su estado de vigilia.

Sin embargo películas como *La célula* exploran el mundo onírico en su máxima expresión. La protagonista, al entrar en la mente de un asesino, tiene la capacidad de observar desde adentro su inconsciente, se plantea así un rico lenguaje visual y simbólico. Los sueños como recurso narrativo

proporcionan al autor la capacidad de mostrar la vida inconsciente de los personajes.

#### **4.1.5 Trastornos del sueño:**

En psiquiatría los trastornos del sueño pertenecen a los de trastornos de la consciencia. Kaplan, Freeman y Sadock explican los siguientes trastornos del sueño:

-Insomnio: De acuerdo con Freeman, Sadock y Kaplan (1980) el insomnio es una incapacidad patológica para dormir en la cual el individuo llega a estar despierto hasta por veinte horas. Este estado se produce por niveles de excitación maníaca después de los cuales se presenta un agotamiento mortal. (p. 203).

El Insomnio matutino es característico de las depresiones en el cual la persona se duerme con sensación de felicidad pero se despierta pronto agitado y bañado en sudor. (Freeman, Kaplan y Sadock, 1980)

-Hipersomnia: Para las personas que la padecen el sueño es un escape de las luchas dolorosas con el mundo real. La hipersomnia es una inversión del ritmo del sueño, en la cual se duerme durante el día y se despierta cuando los demás ya tienen sueño.

-Coma: Para Freeman y otros es “el grado más profundo de pérdida de consciencia” (1980: p. 202), En este estado no existen las respuestas a cualquier obstrucción en las vías respiratorias o a estímulos dolorosos. En estado de coma la persona se encuentra en una persistencia vegetativa, en

la cual solo respira y su sangre circula (Kaplan, Freeman y Sadock, 1980: p.202).

Las causas del coma son variadas, entre ellas Freeman y otros mencionan la encefalitis, que es una enfermedad inflamatoria difusa del cerebro, hemorragia intercraneal, trombosis o embolia, que son enfermedades vasculares, un tumor cerebral, envenenamiento o factores tóxico-metabólico. Existe además del coma vegetal, el coma vigil, que es un tipo de coma con los ojos abiertos. (1980: p.202).

#### **4.2 FENÓMENOS PARANORMALES:**

Los fenómenos paranormales no son fenómenos científicamente comprobados, existen muchas teorías con respecto a cada uno de ellos. Para efectos de la tesis la realidad aceptada con respecto a estas teorías será la expuesta en los puntos a continuación, descartando otras teorías al respecto de menor utilidad para el desarrollo del guión. A estos fenómenos también se les conoce como *fenómenos extrasensoriales*.

Al ser un fenómeno científicamente no comprobado la bibliografía publicada con respecto a los fenómenos paranormales es escasa y poco relacionada con las teorías de interés para el proyecto, por lo que se ha tomado referencias digitales encontradas en Internet que están más en consonancia con el interés del guión a realizar.

### **4.2.1 Parapsicología:**

La parapsicología es el estudio de los fenómenos psíquicos, va al margen de la investigación psicológica normal. Se describe lo que sienten algunos sensitivos y médium al tener percepción extrasensorial tales como la clarividencia y la telepatía. Aunque ninguno de estos fenómenos ha sido estudiado con rigurosidad científica formal (Kaplan, Freedman y Sadock 1980: p.816).

Son fenómenos que no tienen explicaciones lógicas o científicas y que son causados por propiedades desconocidas de la mente o por energías inteligentes, las causas varían de acuerdo a quien afirma haber experimentado estos fenómenos o de acuerdo a creencias religiosas o populares.

Según la Enciclopedia Hispánica (1996) la parapsicología es un sistema teórico y no una ciencia,

“que se propone el estudio de fenómenos vinculados al psiquismo y cuyo carácter anormal, paranormal o, en ocasiones, pretendidamente sobrenatural los ha situado fuera del ámbito de interés de la psicología científica” (Enciclopedia Hispánica, 1996: 11:237 a)

La parapsicología se ocupa de la clarividencia o premoniciones, la telepatía y otros fenómenos en donde se habla de la intervención de diferentes maneras de alguna energía no conocida. Además en la definición de la Enciclopedia Hispánica (1996) se añade que se incluyen en su estudio los fenómenos que ocurren en las sesiones de espiritismo.

Según esta definición, la dificultad que enfrenta este sistema teórico es la de demostrar la autenticidad de estos fenómenos. Además se explica

sobre aquellos que sí se han podido comprobar como existentes también se ha podido dar una explicación lógica desde las teorías científicas.

La Enciclopedia Hispánica (1996) habla de la teoría antropológica con respecto a estos fenómenos, explicando que la parapsicología satisface una necesidad de contar con alguna creencia que reemplace creencias anteriores que se encuentren en crisis o les añadan valor.

De acuerdo a creencias populares, para que estos fenómenos ocurran hace falta que el individuo posea *facultades extrasensoriales*, es decir, la habilidad especial de experimentarlos. No todo el mundo tiene estas facultades.

#### **4.2.2 Tipos de Fenómenos Parapsicológicos:**

La enciclopedia Hispánica (1996) habla de varios tipos de fenómenos, entre ellos están las premoniciones o clarividencia, los viajes astrales, la telepatía e inclusive se ha incorporado a este estudio la posibilidad de que exista vida extraterrestre. Para fines de este trabajo se ha seleccionado y desarrollado el concepto y características de algunos de estos fenómenos, usando para esto, información de diferentes autores así como creencias populares.

##### **4.2.2.a Premoniciones o Clarividencia:**

La clarividencia es la “capacidad de ver el pasado o el presente remoto, o de predecir el futuro” (Enciclopedia Hispánica, 1996: p.11:237a). Según esta definición una persona clarividente afirma ser capaz de ver o

entender el pasado o futuro y comunicarlo a los demás, los clarividentes han existido desde tiempos inmemorables, algunos de ellos han llegado a ser famosos como Nostradamus.

Jung definió los sueños de este tipo como *sueños extrasensoriales* y los estudió haciendo exploraciones particulares en diferentes ciudades, según Las Heras (2005) Jung concluyó que existen personas receptivas y por esta razón tienen sueños de este tipo con frecuencia. Estos sueños permiten explicar el *deja vú* el cual se supone es un sueño precognitivo olvidado, que al vivirse se recuerda.

Las Heras (2005) explica las subdivisiones que le dieron los discípulos de Jung a este tipo de *sueños extrasensoriales* entre los cuales están:

-Telepatía: Transmisión o captación de un sonido mental sin que esa captación intervenga ninguno de los cinco sentido.

-Clarividencia: Conocimiento de un hecho contemporáneo, cuya adquisición no fue a través de ninguno de los cinco sentidos.

-Precognición: Es el conocimiento cierto de un hecho futuro al que no puede accederse por razonamiento, ni por inducción ni inferencia lógica.

Jung calificó lo extrasensorial como algo único y le dio la razón a algunas creencias populares cuando llamaron a estas experiencias o capacidades un “sexto sentido”.

En el filme “Minority Report” (Frank, 2002), los precogs son tres seres con facultad de percibir estos sueños extrasensoriales, dos gemelos y una mujer conforman el trío de premonitores de crímenes. Gracias a sus facultades de ver el futuro con precisión existe el laboratorio de prerrimen y

no han existido asesinatos desde que usan a los precogs en el departamento de prerrimen.

Este fenómeno representa un recurso narrativo, es el flash forward del personaje que, aunque puede que ocurra o no, genera situaciones y emociones en el espectador y el personaje, lo impulsan hacia delante. La leyenda de Edipo es un ejemplo de cómo una premonición afecta y moviliza al personaje.

#### **4.2.2.b. Apariciones y fantasmas:**

Según José Manuel García Bautista en su artículo “Fantasmas I” (versión digital. 1999) los fantasmas o apariciones son la representación del cuerpo “no físico” de una persona que ha muerto que está aferrado a la vida manifestándose de diferentes formas visuales, sonoras o táctiles ante seres humanos y en diferentes lugares de acuerdo al significado que este lugar tuvo para quien falleció o sus seres queridos.

García (1999) explica que se ha comprobado que después de la muerte de una persona el cuerpo físico pierde peso, muchos suponen que se trata del peso del cuerpo astral, mejor conocido como alma. También explica que estas son meras especulaciones y no hay ningún método científico que hay comprobado estas teorías.

Este fenómeno, que algunos describen como poco certero, ha sido el argumento principal de películas de amor como *Ghost* hasta comedias como *Ghostbusters*, pasando por verdaderas historias de suspenso como *Sexto sentido*, película en la que el misterio que implica las apariciones fantasmales

proporcionó un tema interesante que despiertan curiosidad y sorpresa en el espectador.

#### **4.2.2.c. Viajes o proyecciones astrales:**

Los viajes astrales se pueden explicar de varias formas, existe una teoría estudiada por la ciencia y otras tantas más definidas por diferentes culturas a lo largo de la historia, de estas hay una en específico que interesa para el presente trabajo. A continuación se da la explicación científica y la metafísica.

La explicación técnica la da el autor Antonio Las Heras, licenciado en parapsicología en el Instituto de Ciencias Técnico Humanísticas San Juan Bautista de la Salle, en su libro “Sueños: el lenguaje onírico revelado” define diferentes tipos de sueños y sus significados, además del proceso completo del ser humano al soñar.

Ya se han tratado las etapas del sueño de manera específica y el viaje astral está relacionado con un salto en varias de las etapas del sueño.

El Dr. Colombo, citado por Las Heras, afirma que las cinco etapas se pueden resumir en dos, una de recuperación física de aproximadamente unos setenta minutos y la segunda, de veinte minutos de duración, es en la que se producen las alucinaciones oníricas. En esta segunda etapa el cerebro segrega sustancias que causan parálisis en el cuerpo con el objeto de que no se haga daño mientras sueña, la paradoja entre la gran actividad cerebral y la actividad física nula le ha dado nombre a este sueño, el cual se ha definido como *sueño paradójico*. (2005: p. 33).

Las Heras cita a Van Eeden, quien definió el sueño lúcido como aquel en el que se toma consciencia de que está soñando, éste se da cuenta de que eso que ve no ocurre en la realidad física. (Las Heras, 2005: p.35) estos sueños lúcidos pueden ser de tres tipos, uno de los cuales se define como viaje astral:

-DILD: *Dream Induced Lucid Dream*. El soñador se vuelve lúcido de repente durante el sueño.

-WILD: *Wake Induced Lucid Dreams* Cuando el soñador entra directamente en la etapa MOR sin embargo se sabe dormido.

-OBE: *Out of Body Experience o viajes astrales*. La persona que sueña entra directamente en la etapa MOR pero el soñador cree que está despierto, lo que genera una gran confusión en él.

Esta es la explicación científica de los viajes astrales, este además es el único fenómeno paranormal que se puede explicar a través de la ciencia, sin embargo hay ciertas características propias del viaje astral que no se explican con esta teoría.

La explicación más conocida con respecto a los viajes astrales sin embargo, habla de que el alma sale del cuerpo y viaja. Sobre esta teoría se ha encontrado información en un artículo llamado "La proyección astral" publicado en Internet en formato digital por una institución llamada Psicostasia, el artículo no especifica autor. En él se describe el proceso y la definición del viaje astral desde otro punto de vista, sumamente adecuado como impulsor de situaciones en el guión.

En el artículo Web de Psicostasia (2002) se explica que todo ser tiene un cuerpo celeste o alma. Muchas tradiciones asumen que dicho cuerpo

tiene la capacidad de abandonar el cuerpo animal, si las condiciones son favorables para esto.

El cuerpo físico se puede abandonar voluntaria e involuntariamente, además ambos “la salida” del alma fuera del cuerpo no es visible por otras personas en estado de vigilia. El alma que abandona el cuerpo está unida a él con “el cordón de plata”, según creencias populares la muerte se da en lo que el cordón de plata se rompe y la separación entre el cuerpo material y alma se hace definitiva. (Psicostasia, 2002).

Tanto el sueño como los fenómenos paranormales son ejes temáticos del proyecto, su estudio representa la adquisición de un nuevo bagaje de información y recursos narrativos y visuales, así como la ampliación del abanico de situaciones posibles dentro de la historia.

## **PROYECTO**

### **LOGLINE**

(Idea)

Dos historias. Por un lado está León, un periodista con facultades paranormales, que despierta un día convencido de que la noche anterior fue víctima de un secuestro, a pesar de que todas las pruebas indican lo contrario. Por otro lado está Eva, enamorada perdidamente de Andrés, su vida cambia cuando Andrés afirma haber sido secuestrado y después aparece muerto. A partir de esto cada uno de ellos investigará el origen de los secuestros y paulatinamente León y Eva se encuentran en la búsqueda, afrontando la investigación juntos. Lo que no saben es que detrás de esas coincidencias se esconde un oscuro secreto del pasado de León y Andrés y una tecnología que atenta en contra de la vida de ellos y, aún más grave, de la privacidad de los sueños de la humanidad.

## SINOPSIS

Dos historias se tejen enrevesadamente como una telaraña.

Después de despertarse de una pesadilla, León afirma haber sido secuestrado la noche anterior junto con sus dos hijos, sin embargo, sus hijos no recuerdan haber sido secuestrados. Más allá de esa contradicción otro elemento extraño acompaña un injustificado dolor de cuello, León no recuerda sus sueños a partir de ese día y eso no es normal en él.

Por otra parte, Eva y Andrés se han enamorado, se encuentran a diario en paisajes diversos de Buenos Aires. Hasta que un día Andrés llega a Eva asegurándole que lo han secuestrado. Eva, preocupada, pregunta detalles a los que Andrés no responde por miedo de ponerla en peligro.

A partir de ese encuentro fuera de lo común Andrés todos los días le dice, como si fuera la primera vez, que lo han secuestrado. Eva piensa que su amor ha sufrido pérdida de la memoria desde ese evento traumático. Todo cambia cuando, en uno de sus encuentros, Andrés le confiesa angustiada a Eva que lo van a matar. Ella se percata de que hay gente vigilando su conversación y huyen. Andrés y Eva son succionados por un hueco en la tierra apareciendo en Caracas, donde una telaraña gigante lo envuelve a él y lo engulle.

Eva despierta gritando el nombre de Andrés en la cama de un hospital, había estado en coma y su amado, que conoció en sueños, desapareció de su memoria en lo que despertó.

Días después llega el recuerdo de ese idilio onírico y a la vez la angustia de aquel secuestro y posterior muerte. Un impulso muy fuerte la lleva a viajar a Caracas. Sabe que no ha conocido personalmente a Andrés, pero está segura de que existe o... ¿Existió?

Después de comprobar que Andrés efectivamente murió, comienza una investigación que la lleva a León, amigo de la infancia de Andrés, quienes compartían en común el hecho de tener facultades paranormales desde niños.

¿Esa amistad infantil está relacionada con los secuestros? ¿Qué ocurrió en el pasado de ambos? ¿Quién es el autor de los secuestros? y ¿Qué obtuvo con sus acciones?

Eva y León descubrirán que usar las facultades paranormales sin cuidado puede tener repercusiones graves ya que la delicada línea entre la vida y la muerte se vuelve más delgada, e incontrolablemente las almas de los vivos y los fallecidos se pueden mezclar sin distinción en una realidad más profunda que la conocida.

León deberá afrontar un secreto oscuro de su pasado: la razón de la muerte de su amigo de la infancia, Martín, oculta por más de veinte años.

Más importante para ambos será descubrir que una compañía clandestina le está robando los sueños a León, como en un pasado lo hizo con Andrés, y que ambos están a punto de ser asesinados. Las facultades paranormales de León y un mensaje premonitorio que Andrés le transmitió a Eva a través de un sueño, serán la carta bajo la manga para salvar sus vidas y tomar ventaja de la compañía que los persigue y que se ha adueñado de sus territorios más íntimos: sus sueños.

## TRATAMIENTO

En una urbanización tranquila de Caracas, hace casi treinta años, cuatro niños de diez años de edad, León, Martín, Andrés y Anthony, se encontraban durante las tardes a jugar, tenían un club que a primera vista era como cualquier otro. El ático de la casa de León, fungía de guarida de los chicos, de espacio de juego y de encuentro, la diferencia entre estos niños y otros de su edad es que sus juegos no eran comunes a todos los seres humanos. Todos poseían facultades paranormales que aprendieron a utilizar en las sesiones del pequeño “Club araña”.

Los cuatro eran capaces de desdoblarse, es decir, de hacer que su alma salga de su cuerpo durante el sueño y viaje. Además de esto, cada uno de ellos, a excepción de Martín, tenía otra facultad especial.

León a veces tiene premoniciones durante sus sueños, a pesar de la dificultad para interpretarlas, encontraba a menudo que las vivencias que soñaba se cumplían en la vida real, a veces en seguida, otras veces varios días después.

Por su parte, Anthony, descubrió con temor que percibe espíritus y fantasmas, muchas veces sólo es capaz de escucharlos, otras veces los puede llegar a ver y, en su mayoría, siente su presencia. Anthony descubrió, además, que no puede controlar esta facultad y su temor es cada vez mayor ante su delicada percepción extrasensorial.

Andrés, por último, tiene un don realmente excepcional, es capaz de introducirse en los sueños de otras personas. Aunque para el momento en el

que descubrió esta facultad, no podía controlarla, a medida que pasa el tiempo es cada vez más capaz de hacerlo y puede viajar a su antojo al sueño de cualquier persona que desee.

La tía de Andrés, Prisilla, también tiene facultades paranormales pero en menor medida, ella es quien ayuda a los niños a entender qué les ocurre y por qué, además de cómo controlar estas facultades que ella llama “regalos divinos” o “dones excepcionales”.

Una tarde, reunidos en el viejo ático de la casa de León, los chicos deciden jugar a desdoblarse en pareja, esto es algo que no han experimentado nunca. Ante la propuesta de uno de ellos Andrés y Martín se acuestan en el suelo de madera, con la fiel intención de salir del cuerpo, encontrarse como almas y viajar juntos. León y Anthony se quedarán despiertos, vigilando que nadie los descubra y listos para despertar a sus compañeros en caso de que algo ocurra. El primero en salir del cuerpo es Martín, detrás lo sigue Andrés. Después de unos segundos los niños son arrastrados hacia una casa que no conocen. Anthony, al sentir que las almas de sus amigos no están, le dice a León que sus amigos han dejado el ático.

Andrés y Martín llegaron sin querer a la habitación de Ángel, socio de Marcelo, padre de Martín. Ángel y Marcelo habían fundado hace unos años los concesionarios alfa, la compañía estaba en su apogeo para ese momento. Martín llega, en forma de alma, al cuarto de Ángel, quien yace tendido sobre la cama, moribundo y débil. Marcelo, quien está en un sillón a un lado de la cama, lo amenaza de muerte al no darle a Ángel las pastillas que necesita para poder vivir.

Ante la mirada horrorizada de Martín, quien no es percibido ni por Ángel ni por Marcelo, su padre asesina a Ángel. Mientras tanto Andrés, quien

está en casa de Ángel pero sin posibilidad de entrar a la habitación, llama a Martín e intenta despertar de este viaje astral.

Ángel muere por la falta del medicamento que Marcelo le ha quitado con alevosía, al iniciar la muerte su alma sale de su cuerpo y, en ese estado, logra ver el espíritu de Martín, aún en la habitación. Ángel en forma de alma le pide ayuda a Martín, pero este desaparece, ya que en el ático León y Anthony comenzaron a despertarlos.

Al despertar Andrés les dice a los otros amigos que había unas voces extrañas y que escuchó a alguien pidiendo ayuda. Martín lo interrumpe desconcertado, diciendo que se siente mal y se despide. Al salir llama a Andrés aparte y le pide que por favor no comente nada a más nadie. La impresión de Martín por haber visto a su padre asesinando no lo permite quedarse a jugar más con sus amigos, siente vergüenza y está realmente desilusionado.

Después de este episodio Martín deja el club por un tiempo, sus amigos, molestos por su decisión, siguen jugando como de costumbre pero extrañan a Martín. Un día Martín vuelve al ático, está desesperado por contar lo que le ha ocurrido, se ha decidido al fin a relatar lo de su padre, sin embargo, antes de que pueda pronunciar palabra, los demás le dicen que tiene que desdoblarse para poder reivindicarse con ellos. Martín acepta a regañadientes, pero con la firme intención que al despertar les dirá a sus amigos lo que ha ocurrido.

Martín no sabía que no iba a despertar más, durante el viaje astral comenzó a convulsionar, ante lo cual sus amigos no supieron reaccionar. Martín muere desdoblado. Los niños entran en crisis y no logran, a pesar de sus intentos, despertarlo.

Marcelo se considera el hombre más desdichado de la tierra ante la muerte de la única persona que amaba en el mundo, su propio hijo, después de acusar a los chicos en repetidas ocasiones, de ser culpables de la muerte de Martín, un día desaparece y no vuelve más. La razón que lo hizo desaparecer es que se atrevió a amenazar a Andrés y acusarlo de asesino, a lo que el pequeño niño respondió con valentía diciéndole que el presencié como mataba a su socio Ángel. Marcelo horrorizado al saber que el impertinente niño sabía tomó sus cosas y huyó de la vida de todos.

La vida de cada uno de ellos tomó un rumbo diferente, treinta años después aún a veces se hablan o se llaman, sin embargo, desde la muerte de Martín no son los mismos amigos inseparables.

Andrés es el fundador y productor principal de una productora audiovisual, está comprometido con Natalia, un mujer de cabellos negros y completamente devota de él, lo que ocurre es que Andrés no la ama y decide terminar su compromiso con ella, en una visita sorpresa de Natalia a la oficina. Ante la noticia su novia sale estrepitosamente de la oficina y Andrés, con algo de sentimiento de culpa, la deja ir.

Andrés ante ésta decisión había pautado una cita psiquiátrica, quería analizar por que es incapaz de enamorarse. En el camino a la psiquiatra Andrés queda dormido en la autopista, al encontrar una tranca que lo atrapa durante horas en la misma. A pesar de todo llega al psiquiatra, encontrando que la Dra. Maia no está, su compañera de habitación, Eva abre la puerta y Andrés no puede evitar sino sentir atracción a primera vista. Andrés la invita a salir y, después de que Eva termina de anotar sus datos e interrumpidos por una pequeña araña que cae sobre los hombros de Eva, finalmente Eva acepta salir el día siguiente.

Al mismo tiempo en Buenos Aires, Argentina, una dulce viejecilla vive un drama clínico. La señora tiene internado en una clínica a un familiar que está en coma. Debido a su poca capacidad económica el Dr. Martínez, tratante del paciente, le informa que deben transferirlo a un hospital de pocos recursos, ya que los estados de cuenta de Juliette son negativos. El mayor miedo de Juliette es saber que en el hospital no tienen la infraestructura y equipos suficientes para salvarle la vida a su pariente en caso de que llegara a ocurrir una emergencia.

Mientras tanto, en otro lado de la ciudad, León vive una vida ajetreada, de apuros y carreras, es periodista del periódico “La verdad” su fuerte son las entrevistas a personas relacionadas al mundo del espectáculo y la farándula, a pesar de que ese ambiente le resulta falso y lejano a su mundo. Siempre llega tarde ya que debe repartir su tiempo entre compartir con sus hijos, pelear con su ex mujer, Valeria, entrevistar a diferentes personalidades y escribir sus artículos, para, al final del día llevarlos al periódico, siempre con el límite de tiempo sobre su cuello.

León tiene dos hijos, Estefanía, de ocho años de edad, y Elías de trece años. Su adoración es su hija, con quien intenta compartir el mayor tiempo posible y, con quien comparte además, las premoniciones durante los sueños, León admira la hipersensibilidad de su hija con respecto a las mismas, incluso mucho mayor que la de él.

La misma noche en que Andrés conoce a Eva, Natalia llega en estado de ebriedad a su casa, pidiéndole una oportunidad, Andrés le dice que no pueden hablar en esas condiciones y le pide que se marche a su casa, Natalia molesta y muy triste se va.

Al día siguiente Andrés y ella hablan en la oficina, Natalia baja sus niveles de agresividad hacia él y hace las paces, más tranquila de lo que Andrés se hubiera imaginado. Esa misma tarde Andrés se encuentra con Eva en un riachuelo, en el que después de almorzar, Andrés desaparece rápidamente, diciendo que debe irse al trabajo, las miradas de atracción son mutuas y la felicidad que sienten al estar en compañía del otro es radiante.

Después de varios encuentros Andrés finalmente decide pedirle matrimonio a Eva, siente que ella es la mujer indicada, bajo el agua de una fuente en la plaza central de la ciudad, Andrés le confiesa a Eva que la ama, a lo que ella responde con emoción y amor. Andrés, sin embargo siente miedo de entregarle el anillo y lo guarda, pidiéndole que se encuentren en un museo al día siguiente.

Eva llega al museo y se sienta en las escaleras a esperar a Andrés, mientras tanto Andrés está en el estacionamiento de su oficina y unos hombres lo abordan, apuntándolo con pistolas en las sienes, Andrés, calmadamente, les pide que lo dejen ir, pero estos hacen caso omiso de sus peticiones y lo meten en un carro.

Eva mientras tanto ve la hora y desilusionada comienza a caminar hacia su casa. Andrés, en el carro de los hombres, está amarrado, lo apuntan en las sienes con unas pistolas un tanto diferentes a las normales, con una especie de compartimiento sobre el cañón. Después de que le disparan en las sienes Andrés cae tendido sobre el carro.

Eva está bañándose en su casa cuando de repente Andrés irrumpe en su baño alterado, diciendo que lo han secuestrado. Eva sale vestida de la ducha y le pregunta qué le ha pasado, al salir del baño se encuentran en una

tienda de animales vacía. Andrés le dice a Eva que no puede informarle más sobre lo que ha pasado para no ponerla en peligro.

Después de esto los encuentros de Andrés y Eva tienen ciertas características diferentes a los encuentros anteriores, siempre hay gente viéndola, pero Andrés no parece darse cuenta de esto, además, Andrés siempre saluda a Eva explicándole que lo han secuestrado a lo que Eva reacciona pensando que se trata de un problema de memoria originado en el secuestro.

Después de varias noches, ocurre algo que cambia la vida de ambos. Eva está en el invernadero de su casa, regando algunas plantas, cuando Andrés llega alterado a decirle que lo han secuestrado, Eva acostumbrada a este nuevo episodio, reacciona de manera normal, sin embargo logra ver a través del vidrio del invernadero que varias personas la observan, Andrés dice que lo está persiguiendo para matarlo. Eva, al ver que las personas que los observan están ahora dentro del invernadero y que Andrés no nota su presencia lo hala de la mano y corre en dirección opuesta a los mismos.

Juliette ha firmado las planillas de traslado de la clínica al hospital, se siente nerviosa por el traslado, su familiar está delicado y no está segura de las capacidades del hospital. Después de rezar en la capilla se prepara para el traslado.

El invernadero se inunda y Andrés intenta desesperadamente que Eva entienda que lo van a matar y que ella debe buscarlo en el caso de que no aparezca más, Eva, al ver a las personas más cerca aún, empuja a Andrés adentro del agua, un grupo de arañas bordean a Andrés bajo el agua. Eva no comprende que ocurre, Andrés le dice que las arañas son buenas y le da un

amuleto, un pequeño atrapa sueños, para luego ser succionado por la tierra debajo de ellos, Eva está detrás de él.

Al mismo tiempo Juliette camina por los pasillos de la clínica con el Dr. Martínez y dos enfermeros. La ambulancia la espera en la puerta del recinto.

Al caer por el agujero Eva no logra ver a Andrés, está en una ciudad que no reconoce, ha caído en Caracas. Eva mira a los lados buscando, reconociendo el lugar, no encuentra a Andrés.

Juliette al llegar al hospital, caminando por los pasillos del mismo nota con desagrado la diferencia entre este y la clínica. Las paredes están sucias, los pasillos descuidados, personas duermen en el piso y otras piden dinero. El paciente en coma parece estar estable, pero de repente la situación cambia y los aparatos que miden los signos vitales comienzan a emitir un pitido peligroso, la línea que indica el pulso del paciente comienza a ser cada vez más plana. Los doctores corren para salvar la vida del paciente al tiempo que Juliette observa con miedo como la frágil vida de su familiar está a punto de perderse.

Eva busca a Andrés y llora desesperadamente, de la nada, una telaraña gigante se perfila sobre la ciudad, Andrés está en ella. Eva mira hacia la telaraña y corre intentando salvar a Andrés. La telaraña inmensa lo envuelve y Andrés desaparece. Eva grita su nombre desconsoladamente.

Para sorpresa de los enfermeros y el doctor, la paciente se levanta de un salto gritando “Andrés” Juliette corre a abrazar a su sobrina. Los doctores, impresionados ante este abrupto despertar, toman los signos vitales de Eva. Quien llora desconsoladamente sin saber por qué.

Algún tiempo después de haber despertado y a pesar de la ayuda psiquiátrica que Eva a recibido, no parece recuperarse de una inmensa sensación de vacío, no recuerda los encuentros con Andrés en los sueños de su coma, mucho menos sabe que existió en verdad y que está muerto, en otra ciudad del mundo.

En una sala inmensa, con aparatos y máquinas cuyas funciones son incomprensibles ante el espectador, Natalia, con el cabello rapado, junto a un grupo de científicos observa, proyectado en tercera dimensión, un sueño de Andrés, en el que le dice a Natalia que debe dejar de hacer lo que hace si no quiere terminar mal, luego el sueño cambia y Andrés llega a Eva, quien se encuentra en un semáforo y le dice que lo han secuestrado. Natalia al ver esto se altera y pide a unos hombres que investiguen a la mujer que aparece en el sueño de Andrés.

León por su parte ha conocido a una nueva persona en su vida, Natalia, despampanante pelirroja que se ha acercado a él durante la entrevista a un pintor en una galería de arte. Natalia se convirtió poco a poco en la novia formal de León, es amiga de sus hijos y muchas noches se queda en su casa con él.

Eva, sofocada por el ambiente oscuro y rococó de la casa de su tía y agobiada ante la sensación de vacío inexplicable decide salir a tomar aire, camina por la ciudad sin detenerse en ningún punto en específico, con la entrañable sensación de que todo es desconocido. Eva se detiene en seco y por simple impulso cuando ve el museo, es el mismo en el que esperó a Andrés. Sin saber bien por qué siente el deseo de entrar a él. Se sienta en las escaleras del mismo y al hacerlo llora suavemente, Eva no sabe por que llora.

Un día León quiere salir a almorzar con sus dos hijos y Natalia, para lo que va al colegio y busca a Estefanía, Valeria aparece de la nada regañándolo por no acordarse de que ese día no era su turno con los chicos. León resignado vuelve al carro, en el que ofrece salir a Natalia en la noche en vista de que estarán solos. Natalia rechaza la oferta excusándose con el trabajo.

Eva llega a la plaza y al ver la fuente comienza a recordar, escucha voces de sus recuerdos, y logra por fin recordar que en esa fuente Andrés y ella se confesaron amor. Sin embargo los recuerdos son muy vagos. Al irse de la plaza y caminar rápidamente por la calle encuentra en la vitrina de una agencia de viajes una foto de Caracas. Reconoce la ciudad por el sueño en el que Andrés muere en la telaraña. Eva ahora recuerda con certeza.

Conversaciones telefónicas misteriosas se perfilan, una voz dice con seguridad que esa noche León estará solo y que deben ejecutar el plan.

León llega a su edificio, viene de la panadería, tiene la ropa más cómoda que puede desear, un short bermuda y una franela roída, de la nada aparece Valeria, quien se baja del carro estruendosamente y muy acelerada, diciéndole a León que debe quedarse con los niños ya que ella ha tenido una emergencia. León saluda a sus hijos con emoción. Elías ve la heladería diagonal al edificio y pide desesperadamente un helado, petición que León complace. En camino hacia la heladería un carro se detiene detrás de ellos y, en la oscuridad de la noche, secuestra a León y sus hijos, sin que nadie sea capaz de verlos.

Eva ha tomado un avión a Caracas, después de tomar sus ahorros escondidos en la casa y dejándole una nota y algo de dinero a su tía, Eva recorre las calles de la ciudad en un taxi, reconociendo cada vez más los

paisajes de la ciudad en donde vio por última vez a su amado. Maia, su amiga de Caracas, la recibe con sorpresa y emoción en su casa.

León amanece en su cama, golpeado, llama a Natalia y le pide que lo acompañe al médico, Una vez allí León recuerda el secuestro. El Dr. Nogal lo atiende y, en un momento a solas, León llama a su hijo Elías, desesperado por no saber el paradero del mismo. León le pregunta a su hijo si recuerda el secuestro a lo que este responde negativamente. León no comprende por que no recuerda y duda sobre si fue una premonición muy real.

El doctor le explica a León que el golpe que sufrió es casi mortal que debe recibir fisioterapia diaria. León, acompañado de Natalia, se va del consultorio a regañadientes, más preocupado porque sus hijos no recuerdan el secuestro que por su golpe en el cuello.

Eva sale con Maia, quien emocionada le indica por dónde puede tomar metros para recorrer la ciudad, Eva le pide a Maia que se detenga al ver algo que le resulta increíble. En uno de sus sueños había visto esa casa inmensa y de un color tan particular, un rosa fuerte muy diferente a cualquier otro. Maia no comprende la impulsividad de su amiga, sin embargo, para hacerla feliz la deja exactamente delante de la casa, como ella lo pide.

Eva encuentra ahí a una mujer que no conoce y le pregunta si conoce a alguien llamado Andrés a lo que la señora responde que era su hijo y que ha muerto, Eva esconde su fuerte dolor e indaga un poco más. La conversación se ve interrumpida por una araña pequeña que cae en el hombro de Anne, la madre de Andrés, quien asqueada la sacude, Eva le dice que las arañas son buenas. La reacción de Anne sorprende a Eva y le da pistas sobre dónde buscar. Anne irónicamente la confunde como miembro del “Club Araña” y le dice que debería estar en el manicomio como Anthony.

Anne desconfía de su memoria y dilucida en voz alta sobre si Anthony es quien está en el manicomio o es León, para después aclarar, también en voz alta y para ella misma, que León es el articulista del periódico “La verdad”. Eva le explica que ella no es del club, le da las gracias y se va con esta nueva información.

Al día siguiente Eva decide ir al manicomio, con algún dinero que Maia le ha dejado y un mapa sale en taxi. Una vez allí habla con Anthony quien, por su pobre estado mental, no logra articular frases coherentes para Eva, pero que sin embargo tendrán sentido en un futuro, a medida que se acerque a la resolución del misterio de la muerte de Andrés.

Anthony se señala las sienes con énfasis, Eva logra ver en ellas marcas oscuras como de quemaduras pequeñas, Anthony dice que no soñó y que burló a los malos. Eva no entiende ni una palabra de lo que le dice y le pregunta por Andrés, a lo que Anthony reacciona diciéndole “Eres igual que tu padre” cada vez más alterado y repetitivo. Los enfermeros intervienen al ver la alteración clara del paciente, Eva se retira muy confundida por lo que acaba de vivir.

Camina por la calle sin saber que hacer, al salir del instituto psiquiátrico Eva está mareada y tiene náuseas, tantas que la obligan a sentarse en una de las mesas de un café en la esquina de la calle. En la mesa de al lado un señor serio se ve impaciente y mira su reloj, llega a él León. Eva, al estar tan cerca de la mesa contigua no puede evitar escuchar la conversación. Descubre así a León, quien entrevista al artista que lo esperaba. Eva confía en que él es quien Anne había nombrado. Lo sigue sin que él note su presencia.

León llega a un parque, seguido por Eva que se baja de un taxi, lo observa desde lejos mientras una mujer, Valeria se acerca a él con los dos niños.

León le pregunta a Valeria insistentemente sobre cómo llegaron los niños a la casa la noche del secuestro. Valeria molesta ante la obsesión absurda de León con el secuestro le dice que los niños llegaron bien y que debe dejar las paranoias para cuando no esté con los niños o tomará acciones judiciales. Valeria se va molesta. León juega con Estefanía en un columpio al tiempo que Elías, juega Game boy en un banco bastante fastidiado.

Estefanía responde a las preguntas de su padre sobre el secuestro de una manera poco esperada para León. Le dice que no recuerda el secuestro pero si una araña que caminaba hacia ella y le daba miedo. León tiene un flash back del secuestro en el que está amarrado en un galpón oscuro y frente a él están sus dos hijos, amarrados también, Elías tiene los ojos cerrados y Estefanía veía el piso con temor, en él había una araña.

León ahora está seguro de que si lo secuestraron y que algo le han hecho a sus recuerdos. Eva mira la escena en el fondo, sin escuchar.

Al día siguiente León despierta alterado porque no logró recordar su sueño. Natalia le pide que se calme y lo convence de que no tiene importancia, León explica que si no sueña no puede tener premoniciones y esto lo afecta. León sale a la fisioterapia, realiza su tratamiento y en el camino hacia el trabajo decide llamar a Andrés, una contestadota lo atiende, León le explica que lo va a ver en la oficina un momento porque quiere preguntarle algo sobre los sueños.

León llega a la oficina de Andrés y encuentra en ella a Prisilla, recogiendo cajas del escritorio. León se entera a través de ella que Andrés ha muerto. Ante el desconcierto León invita a Prisilla a hablar, en el camino hacia su casa ella le cuenta de la muerte de Andrés, por infarto. León le cuenta lo que está viviendo con el secuestro. Prisilla promete que lo ayudará a encontrar algo que le permita recordar de nuevo sus sueños.

Al llegar finalmente a su trabajo León encuentra en la puerta a Eva, quien lo espera desde hace algún tiempo. Eva le pide hablar, sin embargo el jefe de León sale del edificio para amonestarlo por llegar tan tarde. Eva le da la dirección de Maia a León y le dice que es sobre la muerte de Andrés.

Una vez en casa de Maia, Eva le pide a León que tome asiento, León no está muy seguro de que hace ahí. Maia también toma asiento y Eva relata toda su historia con Andrés y les explica de los episodios del secuestro y la conversación con Anne.

León se dispone a contarles su historia cuando el celular suena, es Natalia, quien lo espera desde hace hora en casa, León dice que debe irse y cuadra hablar con Eva al día siguiente, durante su fisioterapia, ya que es el único momento que tiene para hablar. Eva acepta, al irse León Maia abraza a Eva, no sabía que su amiga estaba pasando por semejante situación.

Mientras tanto, en Argentina, un hombre sospechoso llega a la puerta de la casa de Juliette, preguntando por Eva. Juliette ante las dudas le dice que Eva está en Venezuela y que no sabe cuando volverá, el hombre de manera antipática se retira.

En la fisioterapia León hace los ejercicios del cuello mientras habla con Eva sobre el secuestro, León observa con asco una particular cicatriz que el Dr. Nogal tiene en su mano. El doctor se retira de él por unos instantes

y saca de una gaveta del escritorio contiguo un aparato doble, que coloca en ambas sienes de León. Eva al ver que León tiene las mismas marcas en las sienes que Anthony y, ante el extraño proceso que realiza el doctor, le pide a León que cese su confesión.

Al salir de ahí Eva pregunta a León que tienen en común todos ellos, por que las marcas en las sienes, León le confiesa a Eva que todos tienen facultades paranormales y le dice que Martín murió en la infancia jugando a desdoblarse. Eva dice que debe haber algo más. Concluyen que de alguna manera les están robando la memoria, por las coincidencias entre el caso de Andrés y el de León y su capacidad nula de recordar los sueños después del secuestro.

El Dr. Nogal llama a Natalia y le informa que León estaba con una mujer desconocida hablando del secuestro. Natalia le pide al Dr. Nogal, que vaya a identificar a la mujer al día siguiente.

León deja a Eva en su casa y sale hacia casa de Prissilla, debe averiguar si Andrés tenía también marcas en las sienes. Prissilla no recuerda haber visto tal cosa en su velorio. León sale decidido a hacer algo que nunca creyó capaz de hacer.

Esa noche, en el cementerio, León y Eva abren la tumba de Andrés y al sacar el cadáver Eva se altera de sobremanera, León también pero toma fuerzas y revisa las sienes de Andrés. Eva y él ven las marcas en las sienes, exactamente iguales a las de Anthony y León. Eva llora desconsoladamente por ser este su primer encuentro físico con su amado. En el cuello de León hay una pequeña cuerda y guindado de ella está el atrapa sueños que Andrés le dio a Eva en su último sueño. Eva lo toma con delicadeza. León la reprende y ella le explica que Andrés quería que ella lo tuviera.

Esa noche León no puede dejar de pensar en el episodio que recién vivió. Natalia le hace insinuaciones sexuales a las que León responde de manera automática. Mientras hacen el amor León descubre que Natalia tiene la misma cicatriz que el doctor. Después de hacer el amor, Natalia duerme placidamente a su lado, desnuda y León no deja de observar con miedo y asombro la cicatriz.

Al día siguiente, sin que Natalia lo perciba, León la sigue en su vehículo hasta un edificio en el cual entra Natalia, al intentar entrar un vigilante en la puerta le dice que no puede acceder sin la contraseña. León camina alejándose del edificio, molesto y pensativo, logra escuchar a una mujer que entra al edificio, escucha la contraseña.

León está en casa de Maia, le cuenta a Eva y Maia que Natalia está involucrada en esto. Necesitan entrar al edificio a investigar que ocurre ahí dentro y que hace Natalia en él. Eva se ofrece pero su exposición ante el doctor Nogal hacen que se vea imposibilitada de ir, por el gran riesgo que corre si la llegara a descubrir. Maia se ofrece para ir. León y Eva la dejan en el edificio y le piden que llame en lo que sepa algo.

Prisilla, mientras tanto, está en el cementerio, le pide a León que baya para allá de inmediato. Al llegar Prisilla le pregunta si él es el autor de la irrupción en la tumba. León le explica por que lo hizo y le pregunta si no recuerda nada del pasado que lo ayuden a encontrar que ocurre y por qué. Prisilla le cuenta el episodio de la muerte de Ángel.

León horrorizado no comprende por qué Andrés nunca contó este episodio, Prisilla le explica que era por respeto a la petición de Martín. León se va con Eva y deciden visitar a Anthony.

Al mismo tiempo Natalia está con el Dr. Nogal, ambos observan el sueño en el que Eva aparece en el semáforo con Andrés, el doctor reconoce a Eva como la mujer que acompañaba a León. Natalia pide en seguida que comiencen a buscarlos. Le informa a Marcelo que León y Eva están tras la pista de lo que ocurre y este pide que los encuentren y que no los maten antes de que él pueda hablar con ellos.

Maia, por su parte ha ingresado sin problemas al edificio, en él le muestran un video de inducción de la DRM5. En el video explican el procedimiento para recolectar información oculta en el cerebro de las personas ofreciendo el procedimiento como un servicio de la empresa.

El video explica todo el proceso, deben analizar a la persona durante algún tiempo y determinar si es apta para el proceso o no. Una vez que el Analizador apruebe el proceso se procede a secuestrar a la persona para introducirle en el cerebro un plasma, en el que se almacenarán los sueños. Además en el secuestro se realizará un golpe en el cuello a la persona. Una vez introducido el plasma se pasará a borrar los recuerdos de la misma y se le introducen recuerdos nuevos sobre como terminó su noche anterior.

Al día siguiente la persona se despertará con dolor de cuello que requerirá fisioterapia diaria. El analizador se encargará de que esta persona vaya a la fisioterapia a diario y es ahí donde se extrae la información de los sueños a través de un aparato. Una vez recolectado, el sueño se proyecta en la DRM5 y sus computadoras anexas, las "suprapsicoanalistas" se encargarán de dividir los símbolos de los sueños y clasificarlos, haciendo mapas mentales de los mismos. Después de varios sueños y con ayuda de científicos capaces de leer las suprapsicoanalistas la información, sin importar lo antigua y oculta que esté, se podrá descifrar. Dándole así al cliente la verdad sobre la otra persona.

Después de observar la inducción le informan a Maia que debe contratar el servicio antes de salir del edificio si no le deberán borrar la memoria antes de dejarla ir. Maia queda completamente impactada.

León y Eva, por su lado, se dirigen al instituto psiquiátrico, en el que hablan con Anthony, quien no los ayuda mucho ya que ante cada pregunta responde “Eres igual que tu padre”. Al irse León molesto Anthony se tira en el piso y observa fijamente un punto justo enfrente de él y un poco más arriba. Anthony grita “Ángel” al tiempo que mira con horror el punto vacío en el espacio, como si estuviera ante una presencia de alguien invisible muy fuerte. Un enfermero se percata de esto y alcanza a León diciéndole “Señor Ángel, lo llaman” León extrañado voltea a ver a Anthony, corre hacia él y le grita a la presencia invisible que deje en paz a Anthony.

Mientras tanto Maia sale del edificio e intenta comunicarse con León, pero la contestadota sale en seguida. Juliette llama a Maia y le informa que unos hombres extraños fueron a su casa a preguntar por ella y que los hombres tenían acento venezolano. Maia agradece la información y tranca, intenta comunicarse con León de nuevo.

Al acercarse a Eva le dice que ya sabe por que ha muerto Martín. Eva lo observa a la expectativa, pero suena el celular. León atiende y Maia le explica lo que acaba de ver y le informa que están detrás de ellos.

León le cuenta a Eva sobre la llamada, Eva está alterada y León maneja como un energúmeno. Casi chocan, Eva alterada le dice a León que debe calmarse antes de que ocurra un accidente. León le explica lo grave de la situación y su peligro de muerte inminente. Eva ve el amuleto de Andrés en sus manos y le dice a León que a lo mejor la solución es dejar que atrapen su sueño. León no comprende y Eva le pide que se induzca un

sueño en el que confiese toda la verdad acerca de lo que ocurre. León descubre una nueva esperanza.

En casa de Prisilla León duerme, Eva, sentada al lado de la cama observa como Prisilla lo hipnotiza y le da instrucciones para que León pueda soñar lo que ella le pide.

Al despertar deciden ir a la fisioterapia a entregar el sueño, sabiendo del gran riesgo que corren de ir hacia allá. León dice que deben ser rápidos en salir de ahí para dar tiempo a que el sueño llegue a los autores de estos crímenes.

Entregan el sueño al Dr. Nogal, y al salir ellos, este llama a Natalia e informa que los dos están ahí. León y Eva están a punto de entrar en el carro cuando comienzan a perseguirlos, corren juntos y se escudan en un callejón. León le pide a Eva que se separen para poder dar tiempo a que el sueño llegue a Marcelo, que es quien está buscando la información en los sueños de León.

El sueño comienza a ser transferido por el Dr. Nogal, los científicos esperan en la DRM5 la proyección del sueño.

León corre y entra a una tienda, pensando que no lo han visto, pero los hombres si lo vieron entrar, después de salir por la parte de atrás de la misma un golpe lo detiene en seco, León pide que le den algo de tiempo antes de matarlo.

En el sueño proyectado aparece León, pidiendo que Marcelo vea el sueño. Los científicos detienen el sueño y corren a llamar a Marcelo, quien llega junto con Natalia a verlo.

Eva corre dentro de un centro comercial, se esconde como puede de los señores que la persiguen. Al correr viendo hacia atrás choca con un kiosco que se encuentra en el medio del pasillo central. Un guardia de seguridad la ayuda a levantarse y Eva sin hacerle caso corre de nuevo. El guardia pide detenerla y se ve imposibilitada de seguir corriendo. Los hombres la atrapan y le fracturan el brazo para cesar su resistencia.

Marcelo ve el sueño en el que León le confiesa que sabe que Ángel murió asesinado por Marcelo. Natalia observa el sueño anonadada. Marcelo tiene los ojos aguados y está muy nervioso. León además muestra el momento en el que Martín muere y promete explicarle a Marcelo que le ocurrió a su hijo realmente.

Eva y León están atrapados, dentro del carro de los hombres. Están amordazados y golpeados.

León le explica a Marcelo que Martín murió desdoblado, gracias a que al salir de su cuerpo se topó con el alma en pena de Ángel, quien se metió en su cuerpo sin permiso y lo mató, en venganza a Marcelo. Natalia se aleja de Marcelo poco a poco, quien llora como un niño. Marcelo se retira y pide a Natalia que no maten a León y Eva hasta que él no llegue allá.

Marcelo llega al galpón y habla a León y Eva, quienes no pueden responder amordazados y golpeados.

Natalia mientras tanto, en un ataque de furia, destruye la DRM5 y las suprap psicoanalistas, destruye al archivero de Marcelo y el de los sueños.

Marcelo arroja a los rehenes una llave, la de las esposas, saca una pistola y los apunta, después de jugar con ellos por unos segundos se apunta en las sienes y se dispara a quemarropa.

León y Eva salen del galpón, un niño busca a León en las afueras del mismo, es Martín, León lo sigue y Eva también. El paisaje cambia, León y Eva se convierten en niños. León se reencuentra con sus tres amigos. Andrés de diez años, al ver a Eva, corre hacia ella, se abrazan y ella le da de vuelta el amuleto, él lo toma y se reúnen los cinco, alejándose por un jardín de flores.

## CARACTERIZACIÓN

Para la construcción de los personajes se tomarán en cuenta las siguientes características:

**Vida interior del personaje:** Abarca su historia, desde que nace hasta el momento en el que inicia la aventura. Así como otras características de su personalidad.

**Vida actual del personaje:** Se enfatiza en el estado del personaje en el momento en el que su aventura comienza, sin describir la aventura ni las modificaciones que sufre el personaje. Incluye los tres aspectos definidos por Syd Field:

**Vida profesional:** la vida laboral y relaciones con personas de ese entorno. Metas en este aspecto, frustraciones y deseos.

**Vida personal:** Abarca sus relaciones personales, familiares y amorosas, así como amistades, mascotas y demás vínculos fuera de su vida laboral.

**Vida privada:** Todas las actividades o pensamientos del personaje mientras está solo, sin compañía de otros individuos.

**Vida exterior del personaje:** Abarca su vida dentro de la historia como tal.

-Función del personaje: Este aspecto define si es un rol protagónico, de apoyo o alguna otra función que pueda cumplir el personaje dentro del guión.

-Conflicto: Determina qué conflicto vive el personaje durante la historia.

-Motivación y meta: Se especifican las motivaciones del personaje para realizar las acciones que mueven la historia.

-Arquetipo del mito: Se indicará en caso de que el personaje posea características de alguno de los arquetipos.

A pesar de la división por puntos de las características específicas del personaje, la redacción dentro de cada punto será narrativa.

Los personajes se presentan a continuación en orden de importancia para la historia central del proyecto *Telaraña*.

## BIOGRAFÍA DE LEÓN

### **Vida interior del personaje:**

Nació el 4 de Octubre de 1968, vivió la infancia en las urbanizaciones tranquilas que se han ido integrando poco a poco a lo que se llama “La gran ciudad”, llamada “Las manzanas”. Su padre murió a causa de un paro respiratorio cuando León tenía apenas 3 años. Vivió solo con su madre hasta los veinte años. La madre de León, Judi, era una mujer muy exigente con él en su educación, no le permitía que se saliera de los cánones de conducta que ella consideraba correctos. León había heredado algo de esta conducta controladora y obsesiva por la perfección, es lo que se llama obsesivo - compulsivo.

León no tiene hermanos y el resto de su familia eran primos de su madre y hermanos de su padre con los cuales no había mantenido mucho contacto sino a través de su madre. Del lado de su padre había obtenido el cabello liso y los ojos color café, muy grandes y expresivos, de su madre la contextura fina de su cara y la presencia de un cuerpo ni muy robusto ni muy delgado.

León descubrió la facultad de desdoblarse, es decir, de que su alma salga de su cuerpo y viaje, de manera inesperada una noche, a la edad de 10 años, estaba a punto de dormirse cuando la sensación de que era sacado de su propio cuerpo lo asustó, no estaba soñando sin embargo estaba dividido en dos, León se había desdoblado y pudo ver por primera vez, desde su espíritu, su cuerpo sin alma. León descubrió que Martín, su mejor amigo del colegio, era capaz de hacer lo mismo desde hace tiempo.

Una tarde la madre de León recibió a Anna, y a su hijo llamado Andrés, pronto se hicieron amigos y conocieron a Anthony, el mejor amigo de Andrés.

Los cuatro poco a poco descubrieron que cada uno de ellos tenía facultades paranormales que no lograban explicar y que los otros chicos del colegio no tenían. Andrés podía introducirse en los sueños de las personas, y Anthony podía escuchar y a veces ver a los muertos, León aparte de desdoblarse podía sentir premoniciones durante sus sueños y Martín sentía que a veces podía oír los pensamientos de las personas. Poco a poco los cuatro chicos fueron experimentando cada vez más con esto hasta que descubrieron que todos, menos Anthony, podían desdoblarse. León siempre se preguntó las extrañas coincidencias que los llevaron a conocerse, siempre le hacía sonreír sarcásticamente cuando pensaba lo bizarro de que personas con características tan particulares se encontraran de esa forma, León aún cree que algún error en el orden de las cosas había ocurrido para que ellos se encontraran.

Un día Martín se desdobló junto con Andrés, y vivieron algo que los impactó mucho. A pesar de las preguntas que León hizo a sus compañeros nunca respondieron de qué se trataba, Andrés solo dijo que le pareció oír las voces del padre de Martín durante la experiencia. Martín desapareció un tiempo de las sesiones y eso les molestó a todos, cuando por fin apareció León lo obligó a desdoblarse por haber faltado antes, Martín le hizo caso para complacerlos. En el momento en que se desdobló Martín murió.

El padre de Martín, Marcelo, los acusó de haber matado a su hijo. La madre de León se encargó de alejarlo de sus compañeros para evitar que inventen juegos extraños. A partir de ese episodio León vivió encerrado por su madre, hasta que fue suficientemente mayor como para ir a vivir solo.

León se mudó a una zona más céntrica de la ciudad, mientras estudiaba periodismo en la universidad, donde conoció a Valeria, de la cual se enamoró.

Valeria y León se casaron hace seis años y se divorciaron hace uno. A los dos meses de casados la madre de León falleció y León a pesar de las diferencias que sentía con su madre, se sintió muy afectado por su fallecimiento. Después de varios años de matrimonio León y Valeria tuvieron a Elías, cuatro años después nació Estefanía.

Hace un año se divorciaron, entre tantas razones para divorciarse, una de ellas fue la incomprensión de Valeria hacia sus facultades paranormales y los traumas de la infancia de su esposo, además de las dificultades para lidiar con la personalidad obsesiva de León y la actitud agresiva de ella hacia él.

### **Vida actual del personaje:**

-Vida profesional: Hoy en día León escribe en el periódico "La verdad" entrevista a personalidades del mundo artístico y la farándula, más por su gran capacidad de envolver a las personas difíciles, como son los artistas de la farándula, que por su amor por este mundo que considera frío y muy lejano a su realidad personal

Su jefe lo estima como profesional y considera su trabajo como excepcional, sin embargo el desorden y la irresponsabilidad de León con respecto a los horarios molesta a su jefe y al editor, siempre están nerviosos por no saber si León llegará a tiempo o no.

-Vida personal: En la actualidad está divorciado, le molesta la actitud agresiva de Valeria hacia él y se preocupa y a veces llora solo por extrañar a sus hijos, Valeria ha puesto muchas restricciones de horarios a León para ver a los niños, cosa que lo hiere y lo hace sentir solo, muchas veces desdichado. Elías tiene la personalidad de Valeria, cosa que le preocupa, Estefanía se parece a su padre, cosa que le preocupa a Valeria. De vez en cuando León sale con los compañeros del trabajo y se divierte en la ciudad.

León antiguamente tenía características que muchos de sus conocidos más cercanos consideraban manías excéntricas, lo que sus amigos no sabían era que estas costumbres evitaban que tuviera viajes astrales o premoniciones. Solían llamarlo necio y pensaban que era realmente obsesivo, desde que cambió estas manías, hace un año ya, León es una persona muy diferente y relajada y sus amigos agradecen el cambio.

-Vida privada: Por las noches antes de dormir León necesitaba comer y cada dos horas se levantaba a hacerlo, esto evitaba que León pueda realizar viajes astrales mientras duerme, es decir que su alma se separe de su cuerpo. León puede hacer esto casi tan seguido como veces que durmiera pero un trauma muy fuerte de su infancia hacía que él mismo se lo prohibiera durante mucho tiempo. Gracias a esto León padecía de insomnio y de pesadillas constantes, su aspecto físico es el de alguien un poco mayor de lo que realmente es, León solía, durante esa época, estar cansado y malhumorado.

Últimamente León se ha dejado llevar por sus viajes astrales y disfruta de sus premoniciones, ha dejado que fluyan libremente cuando descubrió que su hija, Estefanía también podía tener premoniciones, y mucho más certeras que las de él, dejó entonces de negarse la posibilidad de ver las cosas que el destino o Dios le han permitido ver, León cree en el Dios

católico, sin embargo no es religioso en absoluto y se acuerda de conversar personalmente con Dios algunas noches cada ciertos meses, lo hace antes de acostarse, en silencio, con los ojos cerrados sobre la almohada.

Extraña inmensamente tener a sus hijos en casa cuando él llega a ella. Vive solo en un apartamento de un edificio sin mantenimiento alguno. Trata de compartir con sus hijos tanto como puede y está atravesando una depresión que pareciera venir de la nada y aún trata de descifrar.

En sus momentos a solas León prefiere ver una buena película de acción o algún programa de noticias, el que sea, su favorito es CNN en español. También a veces escucha música, peor no es común, lee mucho sobre comunicaciones y periodismo, le encantan los temas relacionados con grandes misterios aún no descubiertos de la humanidad. No sabe que está a punto de descubrir uno.

León tiene una fascinación especial por las mujeres de cabello rojo, no sabe por que, su icono de la belleza femenina es Lucille Ball, del show *I love Lucy*. Le encanta compartir tiempo con sus hijos, especialmente se derrite con su pequeña hija, Estefanía, con quien sueña cada vez que está preocupado y encuentra la solución. Cada vez que tiene algún problema hablar con su hija lo hace ver lo que debe hacer al respecto, bien sea porque ella ha tenido premoniciones que le aclaren el panorama o porque sencillamente se siente feliz al verla y se olvida de los problemas durante un tiempo y al regresar tiene una mejor perspectiva.

Ha dejado las obsesiones cada vez más a un lado y se ha relajado mucho más con respecto a la vida, la edad y el amor por Estefanía lo han hecho reflexionar y concluir que si algún día se va a morir no quiere que sea ahora y a causa del estrés sino que quiere vivir mucho tiempo para

acompañar a sus hijos en las diversas etapas vitales que les tocará experimentar. El cambio ocurrió después de una premonición en la que Estefanía le confesaba que sentía que él iba a morir. León escuchó la premonición como una advertencia y poco a poco fue cambiando hasta ser el empleado que siempre lleva los artículos pero mantiene a su jefe al borde del estrés por no saber si León llegará o no a tiempo con los artículos. León, siempre apurado para lograr entrevistar y llevar los artículos y las entrevistas que ha realizado al periódico a tiempo, además de poder ver a sus hijos al menos una vez al día.

#### **Vida exterior del personaje:**

-Función del personaje: Personaje principal

-Conflicto: De situación

-Motivación y meta: Su meta es descubrir quien lo ha secuestrado y por que, su motivación principal es no poder recordar los sueños a partir del secuestro.

-Arquetipo del mito: El héroe.

## **BIOGRAFÍA DE EVA**

### **Vida interior del personaje:**

Eva nació en Francia el 6 de Junio de 1975, junto con su hermana gemela Elise, es hija de un ex militar de la Guerra civil llamado Jean Baptiste y de una mujer mitad francesa mitad argentina llamada Anne. Siendo hija de un señor en la tercera edad quedó huérfana de padre a los 5 años, Fue aquí cuando su madre, Anne, decidió mudarse a Buenos Aires, Argentina. Su madre y su tía la llaman Eve.

La única familiar viva de Anne era su hermana Juliette, quien vivía en Venezuela, cuando las niñas crecieron suficientemente y se convirtieron en adolescentes Juliette se mudó a Argentina con su hermana. Después de haber quedado viuda y sola en la vida.

Elise, su gemela había decidido recorrer el mundo con una mochila a sus espaldas y desde hacía cinco años había partido del país, casi a escondidas, Eva rechazó la oferta de la hermana de recorrer el mundo porque su madre estaba comenzando a desarrollar una enfermedad extraña y ella sentía que debía cuidarla, actualmente Anne está internada en un geriátrico por Alzheimer avanzado.

Eva vive ahora en un centro clínico de la ciudad, se encuentra en coma debido a que cayó por una alcantarilla sin tapa y se golpeó en la cabeza severamente. Anteriormente trabajaba con su tía en una tienda de alquiler de vestidos y trajes de alta costura, trabajo que no le apasionaba pero si le daba lo suficiente para vivir bien. Eva soñaba con aprender pintura

desde niña y el día que cayó por la alcantarilla se dirigía a recoger los resultados de su prueba de admisión en una de las escuelas de pintura y artes plásticas más importantes de la ciudad.

Eva y Elise son altas y delgadas, de cabello castaño y ojos color miel, lo que distinguía a Eva es que sus ojos tenían un tono que inclusive Elise envidiaba, ambas tienen un tatuaje en la espalda con la figura de una hormiga roja, la de Eva miraba hacia la izquierda.

El recuerdo más grato que tenía Eva en su infancia es el de las caras de sus compañeros el primer día de clases al percatarse de que las gemelas eran idénticas. Eva y Elise muchas veces engañaron inclusive a su madre y para evitar que esta las reconociera desviaban las miradas y así no podían verles el color de los ojos.

Eva soñaba con ser veterinaria desde pequeña, su deseo desapareció después de un tiempo, durante su adolescencia quiso entrar a la escuela de medicina y salvar vidas, actualmente sueña con ser pintora y artista plástica.

Su infancia la vivió al lado de su hermana todo el tiempo, hacían las mismas actividades y mantenían las mismas amistades. Después, a medida que fueron creciendo, Eva y Elise se fueron separando, cada vez más en gustos y personalidad, Ambas mantenían el espíritu rebelde y aventurero, sin embargo Elise llegaba a extremos más radicales que los que Eva hubiera podido aceptar. Durante su adolescencia Elise se había escapado de casa muchas veces, y Eva se mantuvo alocada, sin embargo en contacto con su madre y tía.

Eva, al cumplir los diecisiete años, se fue de casa y contrajo matrimonio en un ritual propio con un muchacho llamado Boris, que para ese entonces tenía 27 años. Después de un año Eva quedó descubrió que su

empatía con Boris era casi nula, Eva siendo una persona sensible a las artes, la lectura y la escritura incluso desde pequeña no soportó vivir con alguien que no podía conversar sobre esas cosas con ella, además la adolescente estaba dejando de ser tal, cambiando y definiendo cada vez más su personalidad, lo que le hacía tener aún mayores discrepancias con Boris. A pesar de que Eva no es alguien rebelde tiene momentos de rebeldía radical, que valen por más de las que hace su hermana constantemente.

Eva se fue un día de casa de Boris, sin decirle más nada, sencillamente se dio cuenta que él no era en absoluto la persona que ella quería, esperó hasta las cinco de la mañana a que llegara de dónde sea que estuviera para informarle de frente que se iba. Eva tenía diecinueve años. Boris la estuvo buscando y acosando durante cinco años, en los que además Anne le había retirado el habla por haberse ido de su casa. Anne habló por primera vez con Eva después de que Elise se fue, el Alzheimer ya había comenzado y Anne era completamente incapaz de distinguir a sus hijas.

Gracias a esta huida Eva no pudo estudiar en la universidad formalmente, de vez en cuando y cuando la economía lo permitía tomaba cursos diferentes, siempre cortos y nunca la llenaron completamente.

Eva vivió durante un tiempo con una compañera de cuarto en un piso alquilado. Maia, venezolana, estudió psiquiatría en Buenos Aires y mientras estudió compartió piso con Eva. Después de un tiempo regresó a Venezuela y Eva regresó a vivir en casa de su tía, para ayudarla en los cuidados de Anne.

Eva cayó en la alcantarilla gracias a un encuentro inesperado con Boris, unos años después, diez años exactamente, Eva de 29 años, se distrajo caminando cuando se percató de que la silueta que tenía en frente

efectivamente era Boris, Eva sintió una especie de susto con nerviosismo, no quería que él la viera o la reconociera y quisiera hablar de lo que pasó, ella no quería volver a encontrarse con él, cuando lo vio corrió con tratando de esconderse y no vio que en la acera había una alcantarilla profunda y sin tapa. Cayó en ella y estuvo unas horas hasta que alguien la descubrió, se golpeó en la cabeza. Lo último que vio antes de su sueño profundo fue un gato, el único que se asomó desde la acera a asegurarse de cómo estaba ella. Después de esto comenzó el sueño.

### **Vida actual del personaje:**

Eva está actualmente en coma en una clínica desde hace seis meses, su vida actual se resume principalmente a eso, sin embargo durante el coma ella cree que está despierta.

Su tía Juliette es quien cuida de ella y paga las deudas, además de cuidar de Anne. Elise no está al tanto de la situación ya que solo escribe una carta de vez en cuando a Eva para invitarla de nuevo y avisarle que está bien, pero nunca dejaba dirección o teléfono donde se pudiera contactarla, porque tenía la fiel teoría de que no debía tener arraigos con lo mundano.

Se describirá aquí a la Eva justo antes del coma y a su alter ego onírico, que es su dominante durante el primer acto de la historia. Eva se divide en tres personas diferentes, antes del sueño, durante el sueño y después del sueño. Cuando se despierta mantiene sus rasgos primordiales, sin embargo su depresión y melancolía habituales se vuelven más profundas.

Actualmente Eva no sabe que está en coma, vive en un sueño profundo que ella confunde completamente con su vida real. Esta confusión la hacen vivir en un mundo onírico y aceptado para ella como verdadero.

-Vida Profesional: Antes de caer en coma Eva Trabajaba con su tía, no tenía otros empleados la tienda así que su única relación laboral era directamente con su tía, a quien obedecía fielmente como empleada, separando muy bien su vida laboral de su vida personal.

Durante su coma Eva no cree tener una profesión específica, de vez en cuando se sueña haciendo cuadros, otras veces se imaginaba salvando vidas en un hospital, irónicamente la vida que necesitaba salvar era la propia. Otras veces, en sus sueños más profundos y pesadillescos, se veía a si misma como maquilladora de muertos, los cadáveres le hablaban y le preguntaban por qué no había estudiado para salvarlos. Eva no soñaba con la tienda en la que trabajaba antes de caer en coma, tal vez como una especie de liberación de ese fatídico trabajo que desempeñaba.

Eva normalmente se veía trabajando sola, siempre sola, la mayor compañía que su inconsciente le ofrecía eran lo animales que de vez en cuando atendía cuando hacía de veterinaria. Los compañeros de trabajo existían, siempre sin cara y haciendo lo que ella les pedía, Tal vez por su afán de ser artista plástica, en el que se necesita de la compañía del artista mismo principalmente.

-Vida Personal: Durante su estado de vigilia y después de despertar del coma, Eva es del tipo de personas que sigue sus sueños, va hacia dónde ella cree que debe ir, no es del tipo de gente que se preocupa por el tiempo perdido, saca una enseñanza de cada cosa que vive, las tomaba y las internalizaba.

Con sus amistades solía ser muy desordenada, las quiere, a sus amigas del bachillerato con las cuales aún mantiene contacto, normalmente ellas la llamaban para verse y Eva siempre aceptaba gustosamente, sin

embargo ella no fue del tipo de las que llama y organiza reencuentros, si hay alguno ella asiste, si no ni siquiera se le pasa por la cabeza. Desea constantemente oír noticias de su hermana, quien no se ha reportado en mucho tiempo, esto la preocupa inmensamente.

En sus sueños, durante el coma, muchas veces se imaginó en casa de su tía, viviendo con ella, cuidándola. La principal compañera de sueños de Eva era Maia, su antigua *roomate* y mejor amiga.

Eva soñaba con melancolía los días en los que su hermana gemela estaba en casa, soñaba que a visitaba o se iba de aventura con ella por el mundo, Eva siempre tenía presente a Elise, a pesar de que prácticamente nunca hablaba con ella.

No era normal en Eva soñar con algún hombre o nuevo amor en su vida, sus sueños amorosos estaban relegados a un último plano, prácticamente inexistente.

-Vida privada: Durante la vigilia Eva tiende a deprimirse en la soledad, mantiene constantemente una sensación de vacío. Eva se alegra de que ésta sensación de vacío no se deba a la falta de un romance en su vida. Ya que sus depresiones vienen y van independientemente de si está sola o acompañada románticamente.

No va a psicólogo, como la mayoría de las personas en Buenos Aires, porque no quiere que le digan que todo se debe a su padre muerto. Eva no tiene novio, sale de vez en cuando con alguno que otro chico, no quiere tener nada serio con alguien a pesar de que sus amigas ya están casadas o queriendo casarse, su edad no le preocupa y sabe que su meta en la vida es estudiar pintura, lo que siempre ha querido hacer.

Entre las actividades que Eva detesta están cocinar, lavar los platos y hacer mercado, gracias a las innumerables veces en las que tuvo que hacer estas actividades obligada por su madre. Entre sus actividades favoritas están disfrutar de una buena película antigua, sus favoritos son sus clásicos de amores imposibles que superan todas las pruebas y pintar sobre cualquier soporte.

Cuando está sola Eva escucha música, sale a caminar o se acuesta sobre la cama durante horas pensando en las infinitas posibilidades que tiene en el mundo, después suele regañarse por perderselas en la cama, para finalmente concluir que estar en la cama es una oportunidad.

Se estresa cuando alguien está alterado o fuera de sus casillas, es tranquila, sin embargo, a veces siente que debe alzar la voz para calmar a alguien alterado. No duda en decir lo que le molesta una vez que tiene confianza con la persona, pero antes de tener confianza suele ser muy callada.

Eva es penosa, cuando está en presencia de alguien que acaba de conocer se inhibe, los momentos en los que más le ha llegado a ocurrir es en presencia de los familiares de sus novios, a los que tiene especial miedo y respeto, es una pena respetuosa que desde afuera da la impresión de antipatía o embobamiento, sin embargo el cerebro de Eva está a millón durante esos momentos de pena, analítica, busca el momento correcto para hablar, si acaso tiene algo que decir.

Eva en la soledad de sus sueños pasea por mundos imaginarios, países lejanos, generalmente sueña en colores pasteles o exaltados, muy saturados. Se imagina a ella misma cocinando tortuosamente o viendo películas, actividades que hacía en su vida de vigilia.

### **Vida exterior del personaje:**

-Función del personaje: Personaje principal

-Conflicto: De relación y de situación.

-Motivación y meta: Eva, en primer momento desea saber a qué se debe la sensación de vacío que experimenta al despertar del coma, luego de que descubre que ha tenido una relación onírica con un hombre, su motivación es el amor y su meta descubrir quien ha matado a Andrés y por qué.

-Arquetipo del mito: El héroe.

## BIOGRAFÍA DE ANDRÉS

### **Vida interior del personaje:**

Hijo de Anne, una mujer norteamericana que había venido al país en su juventud debido a que su padre trabajó en la industria petrolera y Andrés, venezolano especializado en ingeniería geofísica. Andrés nació el 31 de abril de 1968, y vivió muchos años en la misma urbanización tranquila de sus amigos de infancia León, Martín y Anthony. Las manzanas.

Desde pequeño manifestó facultades paranormales que sus amigos León, Anthony y Martín, también tenían, podía desdoblarse, es decir que su alma sale de su cuerpo mientras duerme, aunque para él esto era normal, la hermana de su madre, Prisilla, le había explicado que algunas personas sencillamente tenían dones y que dependía de ellos usarlas correctamente. Su tía Prisilla también tenía estas facultades y le recomendó no mencionarlo mucho ya que había gente que aún era escéptica ante estos fenómenos. Uno de los primeros recuerdos de Andrés fue de cuando le contó a su tía el otro don que tenía, el de meterse en los sueños de los demás, nunca olvidará la reacción de su tía “puedes meterte en los sueños de tu tío Carlos y averiguar si fue el quien me rompió mi vajilla del te”, Carlos era el otro hermano de su madre.

Estas pláticas con su tía le daban a Andrés una sensación de seguridad, su madre o padre jamás hubieran escuchado sobre estas cosas y su tía lo ayudó mucho en las tardes solitarias que pasó en su casa cuando sus padres viajaban a las refinerías de petróleo. En su casa ocurrieron

muchas de las sesiones de desdoblamiento que tuvo con sus amigos León, Anthony y Martín.

Además de los chicos de la cuadra Andrés tenía muchos amigos en el colegio, es el tipo de personas que se puede llamar líder, es confiado y gracioso, sin ser pesado. Sus amigos lo tomaban como ejemplo de cómo querían ser. Andrés no es engreído ni favoreció nunca a los niños que se metían con otros por maldad, sin embargo a la hora de hacer travesuras era el primero en alistarse para hacerlas.

Durante su infancia, Andrés se alejó de su madre, aunque él no lo supo, cuando se dio cuenta que ella no creía en sus facultades paranormales, que han sido, desde que las descubrió, su piedra angular y guía. A pesar de esto Andrés no es una persona esotérica, o mística, desde afuera podría dar la impresión de ser de esas personas más bien escépticas al respecto.

Andrés tenía un hermano mayor, mucho mayor que él llamado Joaquín, Joaquín estaba en plena adolescencia cuando Andrés era apenas un niño de diez años y siempre evitaba andar con su hermano por pena, Joaquín falleció de una sobredosis de drogas en los años ochenta, Andrés siempre tomó a su hermano como su modelo, el modelo de lo que no se debe hacer.

Andrés se desdobló con Martín hacia una casa desconocida y entre otros ruidos confusos logró distinguir la voz del padre de Martín confesando que había hecho cosas muy terribles a su socio, Andrés nunca comentó a sus amigos, ni siquiera a Martín que él había oído parte de la conversación entre Marcelo y su socio, Ángel. La siguiente vez que Martín se desdobló

murió y Andrés se preocupó por descubrir dónde quedaba la casa que había visitado con Martín en su viaje astral, nunca lo descifró.

Su infancia, aparte de la muerte de Martín y las acusaciones del padre, fue tranquila y entretenida, sus padres aún viven en esa antigua casa donde creció, él compró otra casa, cercana a la de sus padres, en la que tiene su empresa, una pequeña productora audiovisual. Andrés siempre fue apasionado del cine.

Durante su adolescencia Andrés quiso fundar una banda de Rock, su pasión por la música lo llevó a idear esta banda, pero su poco oído musical lo hicieron que se rindiera. Estudió secundaria y, a diferencia de otros chicos, no tuvo su primer amor, las chicas con las que salía no le producían nada especial a Andrés, esa sensación de la que todos hablaban llamada amor. Andrés no se preocupó por esto ya que era feliz tomando cerveza en el patio de su casa con sus amigos y hablando de cine o yendo al cine, solo o acompañado.

Sus viajes astrales aumentaron en esta etapa de confusión y determinación de la personalidad, Andrés se metió durante mucho tiempo en los sueños de las personas pero muy respetuosamente, se paseaba por la psiquis de los demás su actividad favorita era despertarse al día siguiente y escribir en una vieja máquina del papá las historias que había vivido, pensaba con convicción que estas historias serían buenas películas. Pasaba además horas pensando en como podría inventar efectos especiales que den realidad, en el cine, a las cosas que ha visto en los sueños de los demás.

Andrés terminó la secundaria como el primero de la clase, se fue a España a estudiar cine, en esta época cada vez que tenía una tarea se conectaba con el sueño de alguien más, mide ahí tomaba ideas, después de

las primeras tareas que realizó con este nuevo tipo de creatividad, se sintió mal por no sacar las ideas de su propia imaginación e intentó controlar su incursión en los sueños de los demás. Sus gustos musicales también han cambiado, un poco y no es ya amante del rock pasado, sino que se desvió hacia el rock indie y se reencontró con el rock pop que comenzaba a surgir de manera diferente en el mundo. Su icono del cine es Chaplin.

Andrés se sabía diferente a los demás, lo descubrió en Barcelona, dónde todos son “diferentes”, sin embargo no hizo nada para resaltar esta cualidad, siempre a la moda pero no en exceso, se vestía y aún lo hace, como se siente más cómodo, con algunos toques modernos.

Después de cinco años en Barcelona regresó a Venezuela y trabajó en pequeñas empresas y producciones audiovisuales, ahorrando todo lo que podía, hace unos años logró fundar su empresa audiovisual, con él a la cabeza como productor. Andrés llevaba una vida plena, algunas novias que iban y venían, no porque no las quisiera, más porque no las amaba.

Andrés conoce a Natalia por casualidad un día en el que almuerza solo, como suele hacerlo para relajarse y ponerse en contacto con él mismo. Natalia lo atrajo inmediatamente y comenzó una relación de algunos meses, él al sentirse abrumado por las benevolencias de esta chica, por su amabilidad y dedicación a él, además de su excelente cocina, sintió que estaba enamorado de ella, sin embargo solo estaba abrumado, al sentir dicha sensación, y con la presión de su madre viuda por tener hijos y por que no dejara escapar a Natalia, que había sido tan buena con él, decidió pedirle matrimonio, aún inseguro de si eso era lo correcto o no.

Después de un mes de compromiso, Andrés está arrepintiéndose de haber decidido esto, solo por no dejar escapar a la persona correcta, Natalia,

a pesar de ser la que mejor lo ha tratado y comprendido, no es con quien Andrés siente la diferencia.

Andrés ahora tiene un trabajo que le da buenas ganancias y cierta estabilidad económica, mantiene buenas relaciones con sus padres y cada cierto tiempo visita a su tía y conversa con ella, cuando no puede lo hace en sueños. Andrés está a punto de comenzar tratamiento psiquiátrico con Maia, una psicóloga que conoció a través de un amigo, para aclarar sus problemas con respecto a su capacidad de enamorarse, que por su edad y deseos de fundar una familia, han comenzado a llamar la atención de Andrés.

### **Vida actual del personaje:**

-Vida profesional: En su trabajo es tan ecuánime como puede, es el jefe y fundador de la empresa, tiene un socio, Rafael, que se encarga de la sucursal en el interior. La pasión de Andrés es el cine por lo que ama su trabajo y las cosas que hace en él. Cada vez que debe filmarse un comercial o una película él está presente en todas las etapas del proceso y un producto audiovisual bien logrado lo hacen sentirse feliz durante meses enteros.

Sus empleados lo consideran un jefe excepcional, a pesar del gran respeto que le tienen sienten que pueden abrirse con él con respecto a problemas privados ya que Andrés, a pesar de ser exigente, es muy capaz de comprender y escuchar. A pesar de esto está claro en que es el presidente de una empresa y que cuando hace falta impone el respeto necesario.

Sabe asumir sus errores y pelear por lo que considera es correcto a la hora de trabajar y no da su mano a torcer ante problemas o acusaciones falsas que han ocurrido a lo largo de su vida laboral.

A pesar de su gran tino como empresario audiovisual no deja de soñar con aquellos años universitarios en los que realizaba filmes experimentales y surrealistas y se revelaba en contra de las corrientes que él consideraba populares, especialmente la hollywoodense. Su gran meta es hacer una película experimental en el país.

-Vida personal: Andrés no se ha enamorado nunca, está comprometido con Natalia, a quien naturalmente no ama. Su compromiso se basa en que ella es la única mujer que ha sido realmente excepcional con él. Sus cariños y delicados cuidados lo embelesan y lo hacen sentir agradecido, sin embargo, después de un mes de compromiso se ha dado cuenta que no es amor lo que siente por ella sino un gran cariño. Por esta razón ha decidido comenzar a verse con una psiquiatra que le recomendó su asistente personal.

Andrés quiere verificar que le ocurre con las mujeres y por qué no puede enamorarse debido a que considera que a su edad ya los hijos y una familia son más que una necesidad, es algo que anhela.

Sus amistades son variadas pero muy fieles. Principalmente Andrés es un hombre solitario, aunque siempre ha sabido conservar amistades. La mayoría de ellas son sus compañeros de trabajo.

Con su madre mantiene una relación estable, es decir, la visita todas las semanas y siempre le comenta las cosas buenas que le ocurren, principalmente en el ámbito laboral. Su madre lo presiona para tener una esposa e hijos y está fascinada con la noticia de la boda con Natalia, esto es

mucha presión para Andrés ya que ha decidido terminar su compromiso con ella y no sabe como reaccionará su madre, ya mayor.

Sin embargo su relación familiar más fuerte la mantiene con su tía, Prisilla, a quien ama como a una madre, su apego con ella se debe a su infancia, en la que Prisilla entendía claramente sus facultades paranormales y lo ayudó a descubrirlas y controlarlas, además de esto sus personalidades son parecidas, ambos son analíticos y calmados. Prisilla ha sido soltera toda su vida y no ha tenido problemas por esto, es su elección, Andrés admira esto en una mujer criada a la antigua.

Siempre ha ocurrido que las personas a su alrededor tienden a hablar con él sobre sus problemas, es una persona que suele inspirar confianza a los demás por su gran disponibilidad y oído atento.

-Vida privada: Cuando está solo Andrés coloca discos de Fiona Apple y lo escucha mientras escribe alguna historia surrealista, de esas que siempre ha querido producir pero nunca ha tenido la oportunidad.

Andrés intenta estar solo el mayor tiempo posible, sentarse en una plaza cada vez que tiene la oportunidad le agrada mucho, observar a la gente, escuchar sus diálogos, ver las cosas que ocurren a su alrededor.

Además de esto siempre disfruta de las parrillas, le encanta la reunión, la carne y todas las implicaciones sociales de reunirse un domingo a cocinar, hablar y comer, aparte de tomar un buen whisky.

### **Vida exterior del personaje:**

-Función del personaje: Andrés es el objeto amoroso de la protagonista, Eva, por lo que se ha desarrollado con fuerza de rol protagónico a pesar de solo llevar la historia del primer acto. Según Seger el objeto amoroso del protagonista debe estar tan desarrollado como el mismo protagonista. Es un personaje para dar otra dimensión.

-Conflicto: Conflicto de relación y conflicto de situación

-Motivación y meta: Andrés está motivado por la necesidad de enamorarse, luego de que lo logra sus objetivos cambian, su motivación pasa a ser quién lo ha secuestrado y su mayor preocupación es proteger al objeto de su amor, Eva.

## BIOGRAFÍA DE NATALIA

### **-Vida interior del personaje:**

Natalia tiene treinta años, a lo largo de su vida aprendió a manejar el desarraigo debido a que fue criada por la prima de su madre, persona adinerada y excéntrica, seca y poco acostumbrada a los niños.

Su única pasión ha sido el estudio y análisis de los seres humanos que la rodean. Callada, desde pequeña se destacó en la clase por su capacidad de envolver a las profesoras y demás compañeros, además de ser la única alumna graduada con mérito de su colegio.

Estudió psiquiatría, centrada siempre en sus estudios no permitió que alguna relación envolvente con ningún hombre la distrajera de sus estudios. Para Natalia el ser humano es un animal más, un animal que habla. Después de que su tía murió y no dejó herencia a Natalia sino a su nuevo novio de apenas veinticinco años de edad, Natalia conoció a Marcelo, conocido de su tía, lo conoció en el funeral cuando él se le acercó, interesado por los comentarios sobre la inteligencia de Natalia.

Marcelo quedó encantado con la elocuencia y calidad de estudios de Natalia y le ofreció ayudarla a pagar el final de su carrera, su alimentación y demás necesidades económicas que Natalia tuviera a cambio de que ella trabajara con él en una empresa clandestina.

Natalia, al ver esto como una oportunidad aceptó la propuesta de Marcelo. Después de culminar sus estudios se comprometió por completo a la empresa de Marcelo. Sabía que ésta era clandestina y esto atrajo a Natalia.

Su trabajo consistía en analizar personas, sin que estas supieran que estaban siendo analizadas, para luego determinar a través de un estudio, si éstas estaban aptas para ser sometidas al proceso de extracción de sueños.

Natalia está en deuda con Marcelo y le debe todo lo que tiene, es su fiel servidora y su mano derecha.

#### **-Vida actual del personaje:**

-Vida profesional: La relación de Natalia con sus compañeros de trabajo es estrictamente profesional. Es la jefa del equipo de analizadores de la compañía y no se relaciona con ellos sino para aconsejarlos y revisar sus decisiones. Además de esto tiene poder sobre los demás departamentos de la compañía y los empleados deben estar atentos a sus órdenes. Las irregularidades que se puedan presentar se le informan a ella primero y, si ella lo considera necesario las informa a Marcelo.

Las grandes responsabilidades que tiene dentro de la compañía la hacen un ser determinado y profesional. Natalia solo mantiene una relación mayor con Marcelo y de vez en cuando se da el lujo de cuestionar sus decisiones, la respuesta de Marcelo suele ser tajante y eso la molesta si está convencida de que tiene la razón. No olvida nunca que le debe la vida a él.

-Vida personal: Natalia se ha dedicado por completo a su trabajo, mantiene la menor cantidad de relaciones personales posibles. Su trabajo a veces consiste en inmiscuirse en la vida de las personas de manera rápida y, si tiene que hacerlo, se convierte en su novia, su amiga o confidente. Esto, a pesar de ser una relación laboral, suple las faltas que pueda tener en ese

aspecto. Considera que cada trabajo es su vida personal, adquiere un personaje de acuerdo a la misión que le han asignado y esto le da placer.

-Vida privada: En su soledad le gusta comprar pelucas, leer y dormir, cosa que pocas veces hace debido a el extenuante trabajo que tiene.

**-Vida externa del personaje:**

-Función del personaje: antagonico, personaje que da dimensión.

-Motivación y meta: Natalia se ve movida por su pasión laboral, se encarga de un caso personal de Marcelo y esto la hace más estricta con ella misma y sus empleados. Después de que descubre terribles verdades sobre Marcelo y asustada por haber presenciado una premonición de Andrés, en la que se vaticinaba un terrible final para ella, Natalia decide acabar con la compañía DRM5.

-Arquetipo del mito: aprendiz de brujo.

## **BIOGRAFÍA DE MARCELO**

### **Vida interior del personaje:**

Nació en 1944, heredero de la gran fortuna de su padre, Marcelo Anderi, dueño de varias fincas agrícolas y de María Consuelo Brenes, una dama de la alta sociedad larense, al morir sus padres Marcelo heredó junto con sus cuatro hermanos las fincas y propiedades de su padre y las vendieron para que cada quien pudiera realizar con su porción del dinero lo que quisiera. Marcelo perdió a sus padres cuando era joven y sus hermanos y él jugaron toda la vida a atraicionarse por dinero.

Marcelo estudió biología en el exterior, en esos años conoció a Alejandro Corominas, quien estuvo involucrado en el nacimiento de la informática y de las nuevas máquinas tecnológicas. Marcelo cultivó amistad con este científico, sin embargo, esta amistad no sería de provecho para él sino hasta años después.

Al llegar a Venezuela se desentendió de sus hermanos y rápidamente invirtió el dinero, en un concesionario de automóviles que estaban apenas comenzando a tener boom en el exterior, esto lo impulsó económicamente a niveles astronómicos, para poder hacer esto tuvo que unir sus fuerzas económicas con las de un socio, Ángel.

Se casó con cuatro mujeres distintas, con la primera de ellas tuvo a Martín, en 1968, Martín ahora se había convertido en su nueva adoración, era un niño amado y mimado por su padre. Martín vivía con su madre Raquel. Marcelo siguió casándose hasta que su cuarta esposa lo abandonó.

Quedó solo, su avaricia no lo dejaba compartir una vida con nadie y, aunque adoraba a Martín tampoco compartía ya mucho con él, los negocios consumían todo su tiempo.

Marcelo quiso terminar su sociedad con Ángel y comprarle su parte del concesionario, pero Ángel no quiso hacerlo, Marcelo a partir de ese momento comenzaría una guerra con Ángel por las acciones de la compañía hasta que cada vez más metería las manos en negocios sucios y las espaldas de Ángel. Esta guerra oculta de Marcelo hacia Ángel terminó en el asesinato de Ángel por parte de Marcelo, lo que ellos no sabían mientras Ángel moría es que Martín y Andrés estaban presenciándolo todo en espíritu, gracias a que desdoblándose por casualidad terminaron en la habitación del asesinato.

Martín murió en un viaje astral, Marcelo no sabe que fue Ángel que se vengó a través de Martín desde la muerte, cree que fueron sus otros amiguitos que le hicieron algo, Marcelo no sabe que la cusa de la muerte de su hijo fue él y quiere venganza, quiere que los niños paguen lo que le han hecho a su máspreciado tesoro.

Marcelo sabía que no podía hacerles nada mientras ellos estuvieran pequeños y cada vez les tuvo más odio, mientras ellos crecían, se casaban y se separaban, vivía cada quien su vida, preparaba su venganza, pero antes de hacerlo debía estar seguro de que ellos sí habían matado a Martín.

Por esa época se reencontró con Alejandro Corominas le habló de un grupo de científicos investigadores de una nueva tecnología, Marcelo rápidamente se interesó por ella y los ayudó secretamente tanto en lo económico como en las investigaciones científicas. Crearon así entre cuatro personas la máquina DRM5 y sus complementarios, las suprapsicoanalistas,

además habías ideado el servicio perfecto que podrían ofrecer con las mismas.

La DRM5 era capaz de recibir sueños de manera inalámbrica, extraídos directamente del cerebro de la persona, una vez recibidos los sueños estos se proyectaban en la DRM5 en un principio en dos dimensiones, después de un tiempo y varias innovaciones tecnológicas lograron proyectar las imágenes en tercera dimensión. Podían así ver los sueños en toda su amplitud.

Las suprap psicoanalistas, por su parte, estaban conectadas directamente de la DRM5 y a medida que la DRM5 proyectaba los sueños las suprap psicoanalistas recibían los símbolos de los mismos y los clasificaban en ordenes determinados, en lo que se podía descifrar, después de una correcta lectura de las clasificaciones de las suprap psicoanalistas, cualquier simbología de los sueños y así descifrar verdades y deseos del inconsciente de la persona.

Se idearon un servicio de investigación, a través del cual se podía investigar los secretos de cualquier persona y determinar hechos tales como si la persona había asesinado a otra o no. Esto serviría al gobierno y poderes judiciales de todos los países del mundo.

Después de estar listos para comenzar el servicio y legalizar su empresa, los científicos informan a Marcelo que mantendrán la máquina a escondidas y que ofrecerán el servicio de forma clandestina, ya que las polémicas mundiales producidas por la clara invasión al mundo más privado de las personas. Al no querer involucrarse en esto Marcelo acepta, comenzando así con el servicio. Su sistema mejoró al introducir en él el

borrador de memorias, gracias a lo cual podían investigar a alguien sin necesitar del consentimiento del mismo.

### **Vida actual del personaje:**

-Vida profesional: Marcelo se encuentra como director único y presidente de la DRM5, su relación con los empleados que ahí trabajan es muy fría y casi inexistente, se comunica con todos a través de los analizadores, que son las personas con más poder después de él, su pupila y principal Analizadora es Natalia.

Después de que el último de los científicos fundadores murió, los métodos de Marcelo para ofrecer el servicio se volvieron más radicales y su ambición por aumentar el número de máquinas creció a niveles exorbitantes.

Marcelo es capaz de matar a quienes considere necesario con tal de mantener el secreto de la DRM5 oculto, a todos sus empleados les ha insertado un chip en el cuerpo con el cual puede monitorear sus movimientos y detectar cualquier cosa inusual. El proceso de inserción del chip deja una cicatriz particular, que aunque nadie lo sepa, simboliza el nombre de Marcelo.

Sus empleados favoritos son los científicos que leen los suprap psicoanalistas, son personas de perfil frío, adecuado para lo que Marcelo necesita.

-Vida personal: Marcelo está solo, su vida es el trabajo y el trabajo es su vida, sus relaciones amorosas las ha perdido hace tiempo ya para dedicarse completamente a la DRM5.

-Vida privada: En la soledad Marcelo piensa en su hijo, Martín, único objeto de afecto que ha tenido en muchos años, llora al no saber por que ha muerto y se obsesiona pensando en esto.

Marcelo disfruta siempre de la música clásica y de un buen vino en su alejada mansión.

**Vida exterior del personaje:**

-Función del personaje: Rol antagónico

-Motivación y meta: Su motivación principal es su trabajo e investigar quien de los cuatro niños mató a su hijo y como.

-Arquetipo del mito: El Malo.

## BIOGRAFÍA DE PRISILLA

### **Vida interior del personaje:**

Prisilla nació el 13 de febrero de 1946, tiene dos hermanos mayores, Anne y Carlos, Anne es madre de Andrés, su sobrino favorito. Prisilla creció junto a sus hermanos con su madre y padre, ambos norteamericanos, su hermana es la única nacida en los Estados Unidos, Carlos y ella son venezolanos de nacimiento.

Prisilla, al ser la menor de los hermanos y con una diferencia amplia de edad, fue de carácter rebelde y libre. Su hermana Anne es quien recibió la educación más exigente y chapada a la antigua. Prisilla se rebeló en contra de esta educación desde pequeña, A su madre le parecía correcto que las niñas vistieran de falda, sin embargo Prisilla estaba fascinada por la libertad que le proporcionaban un par de pantalones a su hermano, en contraste a la poca capacidad de juego de los vestidos de la hermana y de ella misma. Por lo que, en lo que tuvo edad suficiente para vestirse sola comenzó a utilizar los pantalones de su hermano.

Durante los años escolares y adolescencia Prisilla se reunía a jugar con niños, sentía incomodidad en compañía de las niñas, producida por las teorías machistas de su madre, quien le enseñaba, o intentaba enseñarle, que las mujeres debían servir al hombre para hacerlo feliz, debían lucir impecables y ser todas unas señoritas, lo que sea que esto significara para ella.

Prisilla experimentó facultades paranormales desde pequeña, sin embargo ha aprendido a utilizarlas a lo largo de la vida, su proceso ha sido lento y ha implicado muchos estudios. Durante su adolescencia Prisilla imaginaba un mundo parecido al que existiría después, en los años sesenta y setenta. Fue una de las primeras personas en creer fielmente en el movimiento hippie e intentó cambiar la forma de pensar de muchos que, según ella, estaban dormidos con respecto al mundo.

Sus estudios en materia paranormal no fueron formales, Prisilla consiguió amistades muy duraderas en los años de su revolución del amor, que manifestaban tener facultades paranormales, no obstante Prisilla sabía que muchas de estas declaraciones se debían a drogas alucinógenas.

Prisilla ha trabajado en diferentes actividades durante su vida, durante un época fue voluntaria de la cruz roja, hizo manualidades para tiendas, hacía arreglos florales para eventos y muchos años trabajó dando talleres de manualidades en mercerías.

### **Vida actual del personaje:**

-Vida profesional: Actualmente está pensionada por el gobierno de Estados Unidos. Prisilla trabajaba con sus amigas, inventó pequeñas sociedades y luego las disolvía en lo que sentía que ya no quería hacer más esa actividad.

-Vida personal: Prisilla mantiene relaciones constantes con su hermana Anne, a pesar de que ella no es el tipo de persona que más le agrada, la visita y está pendiente de ella y su estado de salud, su hermano

Carlos, quien vive en estados Unidos con sus hijos y nietos, le envía dinero a ambas de vez en cuando.

Prisilla se reúne a jugar cartas con sus amigas cada ciertos días, es una actividad frecuente, también disfruta de una relajante sesión de acupuntura y de clases de Tai Chi y respiración.

-Vida privada: Prisilla medita en la soledad, también le encanta cocinar postres que le vende a sus amigas o lleva a tiendas naturistas a consignación. Lee, le encanta la poesía y una buena novela, sin embargo detesta los libros de Paulo Coleo.

### **Vida exterior del personaje:**

-Función del personaje: Personaje de apoyo, personaje que da dimensión.

-Motivación y meta: Prisilla, a pesar de saber que Andrés murió por causas naturales, presiente que hay algo que no sabe con respecto a su muerte. Su motivación principal para ayudar a León y Eva es el hecho de saber que alguien más piensa lo mismo y está investigando activamente al respecto. Su meta es protegerlos durante su aventura y proporcionar la mayor cantidad de información sobre el pasado de León y Andrés para que puedan descifrar el misterio, además de ayudarlos a inducir el sueño que soluciona todo el conflicto de la trama

-Arquetipo del mito: El hada madrina o viejo sabio. Proporciona además un amuleto a Andrés pero éste no sabe utilizarlo e indirectamente el amuleto les sirve a Eva y León, los roles protagónicos.

## **BIOGRAFÍA DE MAIA**

### **Vida interior del personaje:**

Estudió psiquiatría en Buenos Aires y medicina previamente en Venezuela. Durante los años que vivió en Argentina conoció a Eva, con quien estableció una amistad duradera y firme. Durante sus años en Argentina, Maia comenzó a tratar a algunos pacientes, pero por situaciones familiares se regresó a Venezuela, dejando algunos pacientes en Argentina.

Una vez en Caracas, Maia vivió un tiempo con su madre y padre, ayudándolos a mudarse a un nuevo apartamento, el viejo apartamento de sus padres le quedó a Maia, quien ahora vive sola y tiene un consultorio a solo tres cuerdas de su casa.

### **Vida actual del personaje:**

-Vida profesional: Maia tiene un consultorio con pacientes fijos a tres cuerdas de su casa, es un espacio alquilado. Trabaja por su cuenta, no tiene jefes ni secretarias, ella lleva sus actividades con mucho orden y rigor. En el espacio en donde está su consultorio existen otros consultorios, su “vecinos” como ella los llama son apenas conocidos, sin embargo no dejan la amabilidad y el respeto a un lado y siempre se ofrecen café o cada vez que alguno de ellos sale a comprar algo ofrece a los demás. Maia no es la excepción.

Además de esto Maia está intentando mudarse de consultorio, principalmente por la infraestructura de su consultorio actual. No le agrada irse a una zona más lejana a su vivienda, pero considera que el ambiente del consultorio actual no es representativo de sus actividades, por encontrarse en una zona industrial, con mucho ruido alrededor y ambiente visual hostil.

-Vida personal: Maia recién conoció a alguien, tiene el gran problema de analizar a todas las personas que conoce en exceso. Tiene facilidades para la conquista, pero no para enamorarse. Dice que los años de vivir sola la han hecho alguien meticuloso y quiere conseguir una relación estable sin mudarse a vivir con la persona. El chico que acaba de conocer parece ser indicado pero Maia prefiere tantear el terreno antes de desbocarse.

Maia en cambio con sus amistades es una persona completamente entregada. Se desvive por ellas y les hace falta su compañía, disfruta enormemente sentarse en su casa a hablar durante horas con sus amigos.

-Vida privada: Maia tiene una habilidad especial para cocinar pero no lo hace muy a menudo, una de sus actividades favoritas es la limpieza de su casa, que ella la relaciona con su vida, su casa representa lo que ella es en su máxima expresión. Limpia y decorada sobriamente con algunos toques de color. Maia redecora cada vez que la economía se lo permite. Adora las revistas de decoración y los programas de casa club TV y de people and arts.

A Maia no le gusta el desorden, Eva es opuesta a ella en este aspecto.

### **Vida exterior del personaje:**

-Función del personaje: Personaje de apoyo y que añade dimensionalidad

-Motivación y meta: Su meta es ayudar a su amiga a pasar a través de esta experiencia y es capaz de ponerse en riesgo ella a cambio de su felicidad.

-Arquetipo del mito: El mensajero, aunque este rol lo cumple en el tercer acto lleva un mensaje que cambia el destino de León y Eva y los inicia en una nueva aventura.

## BIOGRAFÍA DE ANTHONY

### **Vida interior del personaje:**

Nació en el año de 1968, y vivió en el mismo vecindario de León, Martín y Andrés. Sus padres eran dos adinerados que habían hecho una fortuna en su juventud gracias a la fundación de una cadena de supermercados. Anthony siempre vio o sintió la presencia de quienes habían muerto, desde pequeño podía hacer esto.

A diferencia de sus amigos él nunca logró desdoblarse del todo, al menos no en esa época infantil. Anthony vivía atormentado, su condición no lo dejaba vivir en paz, no tenía a alguien que le explicara que eso era normal y parecía tener, de todas las propiedades paranormales, la más aterradora.

Anthony tenía una hermana menor, a la cual solía fastidiar con sus amigos cuando se reunían a jugar, su hermana, Esperanza, era la razón de vivir de Anthony, a pesar de que se peleaban desde chiquito le inculcaron que el estaba ahí para protegerla.

Actualmente Esperanza es la que cuida de él, Anthony se encuentra en un instituto psiquiátrico encerrado. Su vida se ha resumido en psiquiatras y tratamientos. Anthony padece de esquizofrenia, tiene alucinaciones y dificultades importantes para comunicarse con el mundo exterior. Los que su familia no sabe, y nadie sabe es que su esquizofrenia se disparó el día que Martín murió, en el momento en que Martín moría Anthony oyó una voz de una hombre, el no lo sabía pero se trataba de Ángel, el socio de Marcelo, el padre de Martín. Esta voz lo persiguió desde ese día en adelante, le decía

cosas y le ordenaba otras, lo volvía loco y en efecto poco a poco Anthony fue perdiendo cada vez más la noción de lo que era realidad y lo que era fantasía, al menos eso decían los demás.

Actualmente es el paciente más tranquilo de la sala, aún habla con voces, aún ve cosas, pero sus estados de alteración suelen ser tan grandes que los doctores lo mantienen con tranquilizantes.

### **Vida actual del personaje:**

La vida actual de Anthony transcurre en el instituto psiquiátrico, no trabaja ni tiene relaciones más allá que un encuentro ocasional con algún enfermo mental de su instituto.

Anthony sueña con que las voces lo dejen para poder salir y ser astronauta, lo ha deseado desde pequeño. En su soledad habla con Ángel, le pide que lo deje en paz, Ángel es el socio de Marcelo, quien lo persigue constantemente.

Lo hace feliz ver a su hermana, las polvorosas y un buen asado, además de esto le fascina ver televisión en la sala común del instituto psiquiátrico. También disfruta de la visita ocasional de León o Andrés, que ocurre cada cierto mes.

### **Vida exterior del personaje:**

-Función del personaje: Personaje de apoyo, personaje para dar otra dimensión.

-Motivación y meta: Su motivación principal es dejar de ver a Ángel, el espíritu que lo persigue y al cual los doctores llaman su alucinación recurrente. Para lograr esto Anthony deberá ayudar a León y Eva en la resolución de su conflicto.

-Arquetipo del mito: el mensajero.

## **BIOGRAFÍA DEL DOCTOR NOGAL**

### **Vida interna del personaje:**

El Doctor Nogal nació en la cuna de una familia adinerada, desde pequeño demostró su dudosa adaptabilidad a la moral inculcada por sus padres, en la que la corrupción es negada y el respeto por los demás seres humanos es fundamental.

Apasionado por la medicina, de sangre fría, el doctor Nogal era capaz de experimentar, desde pequeño y sin escrúpulos, con animales vivos e inclusive seres humanos. Su frialdad con respeto a la vida lo hizo un destacado estudiante de la biología en el colegio.

Debido a esta poca adaptación a los códigos morales de sus padres, estos le retiraron el habla y le hicieron corte de las facilidades económicas, por lo que estudió fisioterapia y no medicina, como hubiera querido, fue un excelente estudiante de las prácticas y teorías de la fisioterapia pero no de su código ético.

### **Vida actual del personaje**

El doctor Nogal hace lo que siente que debe con tal de recibir una entrada extra de dinero, involucrado en varios negocios sucios, en los que debía corromper lo que la sociedad considera “correcto” a cambio de obtener un poco más de status y dinero, a los que estaba acostumbrado por su crecimiento en la alta sociedad.

-Vida profesional: Es ayudante de Natalia en el proceso de extracción de sueños. Es fisioterapeuta, se encarga de llevar a cabo los ejercicios de recuperación del paciente en los que se extraen los sueños de los investigados. Natalia se encarga de que los investigados se traten específicamente con él quien, después de explicarle a León que necesita fisioterapia diaria, comienza el tratamiento, que finaliza con la extracción de la información onírica, también tiene la misión de transferir el sueño a la DRM5.

El doctor Nogal tiene una cicatriz en la mano, ésta fue producida por la inserción de un chip a través del cual la compañía DRM5 puede vigilar las actividades del doctor, al ser este un empleado externo a la compañía.

Está atento a cualquier irregularidad que presente el investigado y debe informarlas de manera inmediata al analizador que le asigne el caso, en este caso Natalia es su analizador jefe. Entre las irregularidades que puede ver en León se encuentran: La resistencia al borrador de memoria aplicado en la etapa final del secuestro y su insistencia en la investigación para descubrir quienes lo han secuestrado. Estos movimientos irregulares en el paciente indican que existe peligro de descubrir a la compañía DRM5, que opera clandestinamente.

-Vida personal: Mantiene muchas relaciones amistosas, sin embargo, el no las considera amistades sino resguardo personal. Sus conocidos son personas con las que ha hecho negocios de una u otra índole. Sus padres viven en Europa, de vez en cuando se comunica con ellos, con la esperanza de que no se olviden de incluirlo en la herencia cuando se mueran.

No está comprometido amorosamente con nadie, no le interesa ya que le parece una pérdida de tiempo y dinero.

**-Vida exterior del personaje:**

-Función del personaje: Personaje que da dimensión

-Motivación y meta: Su meta es trabajar para la compañía tan bien como pueda, su motivación es no perder la relación con la misma ya que la entrada económica que le proporciona es astronómica.

-Arquetipo del mito: El hombre de ciencia, aliado del malo.

## ESCALETA DEL GUIÓN “TELARAÑA”

ESC. 1 - IMAGEN INICIAL DE LA PELICULA.

ESC. 2 - SILLÓN DE CONSULTORIO – INT – DÍA

Marcelo habla si que se distinga su cara, dice que no importa cuanto intente comprender, las facultades paranormales son inentendibles para él.

ESC. 3 - EXT -JARDÍN CASA DE LEÓN PEQUEÑO –DÍA

LEÓN, de diez años, está con MARTÍN, ANTHONY Y ANDRÉS, también de diez años de edad, Detrás de ellos en un árbol hay una gran telaraña, ninguno de ellos la ve. Andrés tiene a los otros chicos alrededor muy interesados en su historia.

ESC. 4 - COCINA DE EVA – INT – ATARDECER

EVA se encuentra hablando sola y llorando, se descubre que está picando cebollas

ESC. 5 - INT – PASILLO TRABAJO ANDRÉS, – ATARDECER

Hay un cuarto de conferencias. ANDRÉS, de unos treinta y cinco años, sale del cuarto de conferencias hablando Ad Libitum con compañeros, Andrés camina hacia su oficina y a través de los vidrios transparentes de la misma

observa una silueta femenina. Andrés no entiende que acaba de ver y se apura en entrar a la oficina.

#### ESC. 6 - INT –OFICINA ANDRÉS, –ATARDECER

Andrés ve a NATALIA, de unos treinta y dos años, en la oficina, tiene una botella de Moet Chandon en la mano y Natalia se ve confiada y segura de sí misma, está parada con una pose sexy y pícara. Andrés se congela delante de ella, sin saber que hacer, se muestra inseguro. Natalia quiere oficializar compromiso en la oficina, Andrés le dice que no se casará. Natalia lo ve fijamente impresionada, las lágrimas comienzan a brotar de sus ojos, comienza a irse hacia fuera de la oficina. Andrés la sigue con la mirada, está preocupado, se siente mal por lo que le acaba de decir. Natalia se detiene un segundo, da media vuelta y mira a Andrés mientras se seca las lágrimas, sigue su camino hacia la puerta, Andrés duda y se va detrás de ella, Natalia sigue caminando y Andrés se va detrás de ella, salen de la oficina.

#### ESC. 7 - INT – PASILLO TRABAJO ANDRÉS, – ATARDECER

Andrés intenta detenerla pero se frena por una tensión muscular que siente en la espalda. Natalia se va. Andrés la ve yéndose retorcido del dolor.

#### ESC. 8 - HABITACIÓN CLÍNICA – INT. – ATARDECER

JULIETTE entra a la habitación de la clínica donde se encuentra su sobrina, la saluda y la besa en la mano, se sienta en una pequeña silla al lado de la cama.

#### ESC. 9 - EXT. – DESIERTO – ATARDECER

LEÓN, de unos treinta y cinco años de edad, camina por el desierto, está sudado, a sus espaldas lleva un cadáver, que carga con dificultad, los pies del cadáver pegan de la arena y se quedan allí, a medida que León avanza el cadáver mantiene los pies en el mismo sitio y se va haciendo más largo y estirado. En el piso hay varias arañas que caminan rodeándolo a medida que León avanza, haciendo un círculo a su alrededor. El cadáver le habla a León sin que se vea que mueve la boca. León está exageradamente desesperado, suda y está lleno de tierra, lucha muy fuertemente por avanzar.

#### ESC. 10 - HABITACIÓN DE LEÓN – INT. – DÍA

LEÓN se despierta con expresión de dolor, se toma el cuello, intenta levantarse pero no puede, con mucha dificultad alcanza el teléfono de la mesita de noche y llama a Natalia para que lo ayude. MARCAS EN LA FRENTE DE LEÓN, BRAZO DOLIDO, CUELLO MALTRECHO.

#### ESC. 11 - COCINA DE EVA – INT – ATARDECER

Eva termina de cocinar y se sirve en un plato la comida, la AMIGA de Eva se despide de ella y le dice que no volverá hasta tarde. Eva le dice adiós y en lo que escucha la puerta camina hacia la sala y toma una película de amor.

#### ESC. 12 - SECRETARÍA OFICINA ANDRÉS – INT. – ATARDECER

Andrés llega al escritorio de su secretaria y le dice que se marchará más temprano para su primera cita con la psicóloga. La secretaria le pica el ojo.

ESC. 13 - INT CARRO ANDRÉS. – AUTOPISTA –ATARDECER.

Andrés está manejando y ve carros parados, frena y se asoma hacia delante intentando ver que ocurre, solo se ven camiones de bomberos y gente afuera de sus carros viendo hacia adelante, se acuesta sobre el volante suspirando.

ESC. 14 - HABITACIÓN CLÍNICA – INT. – NOCHE

Juliette se encuentra sentada y llega el DR. MARTÍNEZ le dice a Juliette que deben hablar sobre la situación del paciente. Juliette se asusta y acepta, el Dr. La cita en su consultorio.

ESC. 15 - INT – GALPÓN –NOCHE (FLASH BACK)

León, sin marcas en las sienes, está amarrado, enfrente de él se encuentran sus dos hijos ELÍAS, de doce años de edad y ESTEFANÍA, de siete años de edad, también amarrados. Estefanía está despierta, León la ve asustado, no hay sonido alguno, solo un gran silencio. León mira hacia arriba pero está encandilado y no distingue nada. FIN DE FLASH BACK.

ESC. 16 - AMBULANCIA – INT – DÍA

MARCAS EN LA FRETE DE LEÓN. León despierta alterado y los enfermeros lo calman, le inyectan un líquido transparente. León vuelve a estado de inconsciencia. Natalia está con él.

ESC. 17 - INT- SALA DE CASA DE EVA –NOCHE

Suena el timbre, Eva deja el plato en la mesita al lado del sofá y le coloca pausa a la película. Se levanta hasta la puerta. Andrés le pregunta por la

psicóloga. Eva se asoma por el ojo mágico y ve a Andrés, se seca las lágrimas de la cara, abre la puerta a medias con la cara hinchada y roja. Eva le abre la puerta y Andrés entra, le dice que la psicóloga se fue y que va a anotar sus datos. Andrés intenta convencer a Eva de que le diga que le pasa y de invitarla a salir. Eva no responde porque una araña se posa sobre ella y se asusta, Andrés le dice que las arañas son buenas.

#### ESC. 18 - INT – CONSULTORIO DR. MARTÍNEZ –NOCHE

Juliette toca la puerta y entra al consultorio, El Dr. Le abre la puerta, la hace pasar y hala una de las dos sillas que se encuentran frente al escritorio hacia atrás para que se siente, Juliette se sienta, claramente está asustada y a la expectativa de lo que dirá el Doctor, quien informa que han decidido cambiar a la paciente a un hospital porque el presupuesto de Juliette no está bien y le informa sobre el hospital al cual la llevará.

#### ESC. 19 - SALA DE CASA DE EVA – INT. – NOCHE

Andrés y Eva se despiden con caras de atracción mutua, hay miradas fijas y sonrisitas leves. Andrés promete llevarla a comer al día siguiente para ayudarla a distraerse. Eva acepta.

#### ESC. 20 - INT CARRO ANDRÉS. – AUTOPISTA –ATARDECER.

Andrés se levanta del volante adormecido, la cola delante de él parece estar disipándose, al voltear a la ventana ve a un hombre parado frente a la puerta del piloto viéndolo fijamente, Andrés se asusta un poco, el hombre sigue de largo hacia atrás, Andrés lo sigue con la mirada a través del retrovisor y el

hombre se monta en un carro. Andrés mira hacia delante y el tráfico comienza a disiparse.

#### ESC. 21 - HABITACIÓN CLÍNICA – INT. – NOCHE

Juliette dice chao a su familiar y se va de la habitación.

#### ESC. 22 - CAMILLA DE EMERGENCIA CLÍNICA – INT - DÍA

MARCAS EN LA FRENTE DE LEÓN. León despierta y observa una mano que se le acerca, es la mano del DOCTOR NOGAL, se ve una cicatriz en la mano y León le explica que el golpe se produjo durante un secuestro, el Dr. Pone cara de extrañeza y se excusa. Sale. León toma el celular y llama a ELÍAS, su hijo mayor, le pregunta por el secuestro y su hijo no recuerda ningún secuestro.

#### ESC. 23 - APARTAMENTO DE ANDRÉS – INT – NOCHE

LA ESCENA TRANSCURRE CON IMÁGENES SUPERPUESTAS EN TRANSPARENCIAS Suena el timbre, Andrés se levanta en pijama y abre la puerta, Natalia está afuera, Natalia le dice que quiere hablar con él, se nota que ha tomado, Andrés le dice que en la mañana hablarán, Natalia pregunta si hay otra mujer y Andrés se obstina por las preguntas. Natalia se va llorando y tambaleándose, Andrés tiene un leve impulso de seguirla y la deja ir.

IMÁGENES QUE SE SOBREPONEN EN TRANSPARENCIAS EN LA ESCENA ANTERIOR

- a) Natalia y Andrés se conocen.

- b) Natalia llega al trabajo de Andrés, se besan.
- c) Andrés y Natalia están en una cena familiar.
- d) Andrés y Natalia están en una cama y él nota una cicatriz en su brazo, le pregunta de dónde salió, Natalia lo besa.

FIN DE IMÁGENES CUANDO NATALIA LAS ATRAVIESA AL IRSE DEL APARTAMENTO DE ANDRÉS.

ESC. 24 - CAMILLA DE EMERGENCIAS CLÍNICA – INT. –DÍA

MARCAS EN LA FRENTE DE LEÓN. El Doctor vuelve, Natalia entra con el doctor quien le explica a León que necesita fisioterapia diaria para recuperar el movimiento y mucho reposo. León no se muestra muy contento al respecto.

ESC. 25 - OFICINA DE ANDRÉS – INT. – DÍA

Andrés está en una reunión con una mujer y Natalia llega incómoda, Andrés se excusa y sale a la puerta, Natalia le pide perdón por todo y Andrés trata de explicarle que es lo mejor, Natalia se va llorando y promete no molestarlo más, Andrés trata de seguirla pero observa a la mujer con la que está reunida esperándolo.

ESC. 26 - CONSULTORIO DOCTOR NOGAL – INT. – DÍA

MARCAS EN LA FRENTE DE LEÓN. Natalia observa mientras El Dr. Le explica a León que el procedimiento consta de ejercicios y posterior a todo un aparato inalámbrico le medirá la capacidad de movimiento de las articulaciones y demás tejidos dañados. IMAGEN RÁPIDA DEL GOLPE EN

EL CUELLO CAUSADO POR LOS SECUESTRADORES. El Dr. Se despide y lo cita para el día siguiente. León le da las gracias y se va, pensativo.

#### ESC. 27 - RIACHUELO - EXT. – DÍA

Eva se encuentra caminando sobre unas piedras en el riachuelo, detrás de ella varias personas celebrando una especie de parrilla. Eva se aleja de las personas cada vez más y Andrés aparece al otro lado del río. Eva salta hasta llegar y lo saluda, Andrés tiene preparado un picnic. Lo abren y comen, Andrés le explica que debe irse, Eva se va con él pero él va más rápido, Andrés desaparece.

#### ESC. 28 - EXT. – HOSPITAL MEMORIAL – DÍA

Juliette se baja de un taxi, frente a ella un edificio, es el hospital Memorial, en la fachada se ve el nombre, una vez allí mira alrededor, varias personas salen del hospital, no tienen buen aspecto, son personas humildes, sus ropajes lo delatan, hay varias personas en la puerta del hospital pidiendo dinero con carteles. Juliette camina directamente hacia el hospital, mirando todo con horror disimulado.

#### ESC. 29 - PLAZA DE LA CIUDAD – EXT. – ATARDECER

Andrés le dice a Eva que después de todas las citas que han tenido no ha podido evitar enamorarse de ella, Eva responde que también lo ama. Se besan, Andrés saca un anillo del bolsillo de atrás de su pantalón y Eva se separa de él y lo abraza, Andrés guarda rápido el anillo y le pide que se encuentren en un museo al día siguiente. Eva acepta, se despide. Andrés se queda viendo el anillo mientras Eva se va.

ESC. 30 - INT. – HOSPITAL MEMORIAL – DÍA – MONTAJE DE IMAGENES

A- Juliette entra y ve la recepción

B- Juliette pasea por los pasillos, una Enfermera la acompaña

C- Se asoman a un cuarto con personas en las en camas, el aspecto del hospital es deprimente.

D- Caminan hacia el cafetín del hospital, hay moscas.

E- Juliette se dirige hacia la puerta del hospital muy cabizbaja.

FIN DEL MONTAJE

ESC. 31 - APARTAMENTO DE LEÓN – INTERIOR – TARDE

MARCAS EN LA FRENTE DE LEÓN. León llega a su apartamento y revisa sus cuentas bancarias mientras Natalia le sirve agua y le da las pastillas, todo esta en orden.

ESC. 32 - GALPÓN ABANDONADO – INT. – NOCHE

SIN MARCAS EN LA FRENTE León ve a sus hijos dormidos, le apuntan en las sienes y le disparan, en seguida le golpean en el cuello, se desmaya viendo a sus hijos dormidos y amarrados.

ESC. 33 - SEC ESCENAS SECUESTRO ANDRES Y ESPERA DE EVA

a) Eva se viste en su casa.

b) Andrés sale de su oficina nervioso, se le acercan unos hombres que bajan de un carro y ofrecen llevarlo.

c) Eva sale de su casa y camina hacia el museo.

- d) Andrés le dice que no a los hombres y estos lo obligan.
- e) Eva llega al museo y se da cuenta de que es temprano, comienza a recorrerlo.
- f) Los hombres golpean a Andrés y le apuntan pistolas en la cabeza.
- g) Eva ve la hora, es tarde y se preocupa, espera en las escaleras de afuera del museo.
- h) Eva se para y se va a su casa molesta. Lloro.

#### ESC. 34 - CASA DE EVA – BAÑO – NOCHE

Eva está tomando un baño, Andrés llega diciendo que lo han secuestrado, comienza a aparecer personas que los ven, Eva sale vestida ya y pregunta que paso

#### ESC. 35 - INT. – TIENDA DE ANIMALES - DÍA

Andrés se niega a contarle para no involucrarla porque sabe que no lo hicieron por dinero. Eva se preocupa, se escucha un pitido y Andrés desaparece.

#### ESC. 36 - EXT. – PARQUE INFANTIL – DÍA

León está en el parque, tiene el collarín, las marcas en las sienes y el yeso. Elías está en un banco del parque jugando con un game boy, Estefanía está a un lado, en un columpio. VALERIA, de unos treinta y cinco años, está frente a León. Discuten sobre el secuestro y Le deja a los niños en el parque.

ESC. 37 - CUARTO DE LEÓN PEQUEÑO – INT. – DÍA

FLASH BACK León sueña con una rama de un árbol que cae sobre mucha gente, León pequeño se despierta y se asoma por la ventana de su cuarto, y ve a su madre debajo de una rama de árbol grande y a punto de caerse, corre hacia abajo y la empuja, la rama le cae y le fractura el brazo. FIN  
FLASH BACK

ESC. 38 - CALLE – EXT. – NOCHE

Eva se encuentra en una esquina esperando para pasar el semáforo y llega Andrés. Hay gente viéndolos por todos lados. Eva pregunta sobre la noche anterior y Andrés no recuerda nada. Lo último que recuerda es el día que pautan la cita. Andrés se va al tiempo que suena un pitido.

ESC. 39 - INT. – CAPILLA CLÍNICA – DÍA

Juliette está sentada en el asiento de madera de la pequeña capilla vacía, ella ve hacia el infinito, pensativa y meditabunda, se persigna al terminar de meditar y suena la puerta, al voltear el Dr. Martínez, quien apenas se asoma, sonríe suavemente y le pregunta si está lista. Juliette asiente con la cabeza y se para dirigiéndose hacia la puerta.

ESC. 40 - INT. – CASA DE EVA, INVERNADERO –NOCHE

Eva riega las matas y llega Andrés diciendo que ha investigado algunas cosas, Eva le pregunta que si del secuestro y Andrés no recuerda haberle dicho, Andrés pregunta que cuando se verán en el museo, Eva no comprende que pasa, El invernadero se comienza a inundar, Andrés y Eva tienen el agua hasta las rodillas, corren afuera. Muchas personas observan el

invernadero inundado desde afuera, el invernadero parece ser más grande, no salen.

#### ESC. 41 - INT. – PASILLO DE CLÍNICA –DÍA

Juliette va con el Dr. Martínez y los dos enfermeros detrás de la camilla. Uno de los enfermeros arrastra una mesita con aparatos que indican el estado del paciente.

#### ESC. 42 - INT –INVERNADERO –DÍA

Eva corre y Andrés le pide que guarde una información muy importante, Mientras corre Eva voltea para atrás, las plantas han crecido. Andrés intenta hablar mientras Eva corre delante de él. La hala por el brazo y la detiene. Una araña flota en el agua, bordeando a Andrés, ninguno se percata de ella. Andrés dice que lo matarán porque se acercó más de lo que debió. Le pide que averigüe sobre él después. Las personas que observan desde afuera están ahora dentro del invernadero, el agua les llega al cuello. La araña sigue bordeando a Andrés y este la ve, Eva también. Eva al ver que la gente se acerca cada vez más lo hunde bajo el agua. Un torbellino lo envuelve como si la tierra se lo quiere tragar. Entre el torbellino se entienden algunas palabras que dice Andrés. Eva lo agarra fuerte. La araña lo sigue bordeando aún bajo el agua turbia. Eva intenta que Andrés le de más información pero otro torbellino envuelve a Andrés desde abajo, lo hala y él se hunde cada vez más. Andrés y Eva solo están tocándose por la punta de los dedos, Andrés comienza hundirse por un nuevo torbellino. Tratan de hablar pero no pueden, no sale sonido de sus bocas.

PITIDO AGUDO (IGUAL QUE ESCENAS ANTERIORES)

Eva suelta a Andrés, se agarra las orejas, cierra los ojos y los abre, Andrés cae hacia abajo por un hueco, la araña se va detrás de él.

#### ESC. 43 - INT – PASILLO DE HOSPITAL –DÍA

Los enfermeros caminan y se acercan a la recepción del hospital. Están dentro de la clínica. Juliette está pendiente de la ambulancia que ya llegó. De repente comienza a sonar un pitido del flat liner, la vida de la persona familiar de Juliette pende de un hilo, el doctor reacciona con sorpresa y urgencia al oír el pitido del aparato. El Dr. Martínez se prepara para revivirla, da órdenes, Los enfermeros cumplen las órdenes y mueven una cantidad de aparatos, Juliette la observa aterrorizada. Juliette se retira hacia atrás y comienza a llorar.

#### ESC. 44 - INT - BAJO EL AGUA –NOCHE

Eva cae detrás de él en una ciudad solitaria, Caracas, el agua cae encima de ella, Eva ve con detenimiento el Ávila, con colores verdes y morados exaltados. Lluve y las gotas son del tamaño de lechosas, Eva mira a los lados, no hay nadie. Eva está parada en la plaza del obelisco, ve el obelisco con detenimiento, mira a los lados y una inmensa telaraña cubre la ciudad como un velo, Andrés está en medio de ella y una araña inmensa lo envuelve en la telaraña, desaparece. Eva llora y grita el nombre de Andrés.

#### ESC. 45 - INT –HABITACIÓN CLÍNICA –DÍA

Eva, despierta y se sienta de golpe gritando y llorando. El pitido cesa. Eva grita Andrés. El doctor y los enfermeros que estaban sobre ella se retiran del susto hacia atrás. Juliette al verla corre y la abraza, Eva llora

desconsoladamente. Juliette la consuela. Eva sigue llorando, el Dr. Se acerca y le toma la muñeca y le mide el pulso.

#### ESC. 46 - EXT. – PARQUE – DÍA

León está con Estefanía en los columpios, León detiene el columpio e intenta que Estefanía le diga que recuerda de la noche anterior, solo le habla de una pesadilla de la araña. León ve el reloj y les dice que deben irse, Eva, con otro aspecto está detrás de ellos viéndolos. Camina con sus hijos por el parque.

#### ESC. 47 - INT – SILLÓN DE CONSULTORIO –DÍA

Marcelo cuenta que cuando era niño quiso siempre ser del estilo Martín, con amigos de su misma calle, reunirse a jugar. Crear amistad verdadera. Dice que nunca fue de ese tipo, nunca creyó que nadie sería para toda la vida. Solo una vez, pero el dinero le llamó más la atención.

#### ESC. 48 - INT – CASA DE JULIETTE – DÍA

Eva tiene un estilo muy diferente al de todas las escenas anteriores, se nota que ha pasado algún tiempo, tiene el cabello más largo, La casa de Juliette es pequeña y tiene una decoración rococó, asfixiante, con muebles muy oscuros, Eva está sentada en la mesa con un café. Juliette le pregunta si la psiquiatra no la ayuda, Eva responde que no importa qué, se siente vacía y no sabe las razones. Eva pregunta sobre como entró en coma y le responden, de repente comienza a llorar, se para de la mesa y dice que necesita aire fresco.

#### ESC. 49 - INT – FUNERARIA – DÍA

En una urna está Andrés, tiene marcas en las sienes pero maquilladas, no es un detalle fácil de percibir. PRISILLA, su tía de unos sesenta años de edad, está frente a la urna, con lágrimas en los ojos, a su lado ANNE, la madre de Andrés, alguien se despide de ambas, se hace saber quien es cada quien en la vida de Andrés.

#### ESC. 50 - INT – CASA DE PRISILLA – DÍA

La imagen tiene estética del cine de los setenta, Andrés, de diez años de edad, está al lado de su tía y le dice que se metió en el sueño de una niña, la tía le sonrío y dice que no había oído hablar de eso pero que averiguará, Andrés le pide que no le diga a su mamá, la tía le dice que ella ni siquiera habla de cuando le pasa a ella porque sabe que Anne no comprenderá.

#### ESC. 51 - EXT. – CALLE – DÍA

Eva camina por la calle, está profundamente deprimida y confundida, no parece pertenecer a la ciudad, la observa como por primera vez.

#### ESC. 52 - MONTAJE:

- a. Eva pasa frente a un restaurante con gente de alta clase hablando afuera
- b. Eva pasa frente a un colegio, los niños salen y cruzan la calle, Eva pasa hacia el otro lado.
- c. Eva pasa delante de una tienda de ropa de última moda y analiza tratando de entender, con mirada analítica

d. Eva camina por delante del museo y se detiene en seco, sube por las escaleras y se sienta en ellas, en el mismo lugar en dónde se sentó antes cuando Andrés la embarcó. Eva llora suavemente, sin ningún gesto, apenas se sienta en ellas FIN DEL MONTAJE.

#### ESC. 53 - INT – PASILLO PERIÓDICO – DÍA

León antes del secuestro, de aspecto muy diferente, llega corriendo con un pen drive en la mano hasta un cubículo con un muchacho muy joven en él, le dice que ahí está el artículo, el chico le dice que va tarde, León se sonríe y le dice que para no perder la costumbre. El jefe de León llega y le dice que no puede tardar más en el siguiente artículo. León sonríe y dice que en seguida.

#### ESC. 54 - EXT – PLAZA – DÍA

Eva llega a la plaza y se sienta por inercia en el mismo banco dónde se sentó con Andrés en la escena del pasado. Se sienta con la mirada perdida. En su cabeza, y de manera que el espectador lo escuche se oye a Eva diciendo “me ama... me ama”

#### ESC. 55 - INT. – CARRO DE LEÓN CALLE – DÍA

León llama por el celular manos libres a la persona a la cual entrevistará, se da cuenta de que va tarde y le dice que en cinco minutos estará ahí.

#### ESC. 56 - INT – GALERÍA DE ARTE – DÍA

León está entrevistando a un artista, hablan del arte y su nueva exposición. De fondo Natalia, quien observa cuadros y de vez en cuando a León con

miradas seductoras, León no puede evitar sonreírle de regreso, luego disimula y sigue la entrevista. El aspecto de Natalia es muy diferente al que tenía con Andrés.

#### ESC. 57 - EXT – PLAZA – DÍA

Eva mira la fuente y se sobrepone la imagen de Andrés y Eva en la fuente besándose. Eva se acaba de acordar de Andrés y dice su nombre.

#### ESC. 58 - INT – GALERÍA DE ARTE – DÍA

Natalia está más cerca de León, quien termina la entrevista con el artista, se dan la mano y se despide. León la ve en un cuadro cercano y va al cuadro de al lado y anota en su libreta el nombre del cuadro. Natalia se acerca a él y le habla sobre el artista, León se presenta y la invita a salir.

#### ESC. 59 - EXT. – CALLE FRENTE A AGENCIA DE VIAJES – DÍA

Eva camina por la calle sumamente confundida, las voces de los recuerdos vuelven en desorden. Eva cruza la calle y llega a la vitrina frontal de la tienda, donde hay un afiche inmenso con una foto del Ávila tal como ella lo vio en el último sueño con Andrés. Se escucha en las voces de sus recuerdos su grito desgarrador.

#### ESC. 60 - INT - RESTAURANTE - NOCHE

Natalia y León cenan y ambos hablan picadamente sobre su atracción mutua.

ESC. 61 - INT – CASA DE LEÓN – NOCHE

León abre la puerta y entra besando a Natalia, los dos se están quitando la ropa.

ESC. 62 - INT – PASILLO LEÓN – NOCHE

León y Natalia van por el pasillo de su apartamento mientras se quitan otras prendas de ropa.

ESC. 63 - INT – HABITACIÓN DE LEÓN – NOCHE

León y Natalia están haciendo el amor, al finalizar León se acuesta a su lado y le acaricia la cara suavemente, Natalia le responde, no se percibe una noche de solo sexo, más bien una atracción muy grande de parte de ambos.

ESC. 64 - INT – CASA DE JULIETTE, SALA – NOCHE

Eva llega a la casa y llama a su tía, se da cuenta que no hay nadie, se asoma a la cocina y el cuarto mientras la llama.

ESC. 65 - INT – CUARTO DE EVA – NOCHE – MONTAJE

- a. Eva toma un dinero que tiene guardado en una cerámica floja del piso de la habitación.
- b. Lo guarda en el bolsillo,
- c. Eva saca una maleta de su closet
- d. Abre el closet y mete ropa en la maleta sin distinguir mucho que lleva, algunos pantalones, desodorante y cosas personales, algunas camisas,

pantaletas y medias, sostenes, cepillo de peinarse entre otras cosas la foto de su tía.

d. Eva toma de su escritorio un papel y un lápiz, INSERT PAPEL “Tía, me fui de viaje de emergencia, te llamo al llegar, te amo, gracias por todo, disculpa que sea así”.

e. Eva sale de la habitación apagando la luz. FIN MONTAJE.

#### ESC. 66 - INT – CASA DE JULIETTE, SALA – NOCHE

Eva deja la nota sobre el comedor junto a algo de dinero. Va hacia la puerta.

#### ESC. 67 - INT – SALA DE CASA DE LEÓN, COMEDOR – DÍA

Natalia esta en la mesa del comedor llevándole comida a Estefanía y Elías, quien le sonrío, Natalia lo besa en la cabeza, Estefanía no ve bien a Natalia.

#### ESC. 68 - INT – AVIÓN – AMANECER

Eva entra en el avión y pone su pequeña maleta en el compartimiento del equipaje de mano, pide permiso a los otros dos pasajeros y llega a la silla de la ventana. Apenas se sienta cierra los ojos y oye la voz de Andrés pidiéndole que le diga a los demás lo que le pasó.

#### ESC. 69 - EXT – COLEGIO – DÍA

León se baja de su carro y Estefanía corre abrazarlo, él le da un beso y un abrazo muy fuerte y le pregunta como le fue, Valeria interrumpe la escena diciéndole que hoy no le tocaba buscarla y que tendría a los niños esa noche

para llevarlos a casa de su abuela. León y Valeria discuten sobre el desorden de horarios con lo de los niños. Al despedirse de su hija entra en el carro y Natalia, sentada en el puesto de copiloto le pregunta que pasó, León dice que ya que no está con los niños si quieren hacer algo, Natalia le dice que prefiere que no ya que debe trabajar desde temprano.

#### ESC. 70 - INT – LUGAR CERRADO – DÍA

Sin distinguir bien en dónde se encuentra, un hombre recibe una llamada telefónica, solo se puede ver su boca y el celular del otro lado, dice que así lo cumplirá. Al trancar el teléfono voltea y solo se ve su boca mientras dice “Va a estar solo hoy... tiene que ser hoy”. Una voz le responde que hoy es muy pronto. El hombre dice que el ANALIZADOR ha dado la orden y que no puede ser luego.

#### ESC. 71 - INT – AEROPUERTO – DÍA

Eva llega con las maletas al aeropuerto y mira hacia todos lados perdida, sale de él.

#### ESC. 72 - EXT – AEROPUERTO – DÍA

Eva levanta la mano para tomar un taxi, uno se detiene y montan las maletas en él, Eva se monta en el carro.

#### ESC. 73 - EXT – CALLES DE LA CIUDAD – DÍA

Eva está dentro del carro viendo la ciudad:

a. La subida desde el aeropuerto

- b. Eva mira por la ventana la ciudad y los edificios
- c. Eva mira el Ávila a medida que suben por una calle ancha
- d. Eva llega a un edificio y se baja, le paga al taxista, Eva ve el edificio con dudas.
- e. Maia abre la puerta del apartamento y la saluda sorprendida, la ayuda con la maleta. FIN DEL MONTAJE

#### ESC. 74 - INT – CASA DE MAIA, SALA – DÍA

Maia le dice que no puede creer que después del coma haya decidido visitarla, le dice que estuvo pendiente de su tía, Eva le dice que estaba tan pendiente de ella que soñó con ella durante el coma, soñó el momento en el que se fue de Argentina hace unos cinco años.

#### ESC. 75 - EXT – PB EDIFICIO DE LEÓN – NOCHE

León está entrando a su edificio con una bolsa de panadería, Valeria llega de la nada en su carro y se baja, le dice a León que debe dejarle a los niños porque le surgió algo, Elías y Estefanía se bajan del carro y saludan a su papá. León le pregunta que hubiera pasado si él hubiera tenido planes. Valeria se molesta y se va, Elías dice que quiere helados, León no duda en complacerlo y caminan a una heladería diagonal al edificio, Estefanía no quiere ir y llora, León la regaña y la carga caminan hasta allá.

#### ESC. 76 - EXT – FRENTE A HELADERÍA – NOCHE

León y los chicos están casi frente a la heladería cuando un carro se detiene detrás de ellos, Estefanía lo ve primero y llora más, León la regala de nuevo.

Unos hombres se bajan del carro y los agarran, tapándoles la boca y metiéndolos en el carro sigilosamente, Los hombres cercioran que no hay nadie voltean a ambos lados y efectivamente no hay testigos del crimen.

#### ESC. 77 - INT – GALPÓN – NOCHE

En forma de flash con pequeños fragmentos de imágenes Se escuchan voces diciendo:

Estefanía: Una Araña Hombre: Plasma introducido, al tiempo que León ve las pistolas -Hombre: químicamente listo, al tiempo el flash permite ver a Estefanía viendo algo en el piso asustada - Hombre: Borrando memoria, al tiempo que están los tres dormidos -Hombre: Insertando recuerdos nuevos, al tiempo que se ve la misma boca del hombre de la escena anterior en la que hablaba por celular -Hombre: Iniciar traslado, al tiempo que se ve a León en su casa dormido, en la misma posición de la primera escena de León.

#### ESC. 78 - INT – CUARTO DE EVA, CASA DE MAIA – DÍA

Maia toca la puerta y entra al cuarto, Eva está sobre la cama viendo al infinito, Maia pregunta si quiere que la lleve a algún metro para que conozca la ciudad ya que tiene que ir a trabajar, Eva dice que si, se para de la cama.

#### ESC. 79 - EXT. CALLE – INT. CARRO – DÍA

Eva mira por la ventana mientras Maia le indica dónde puede bajarse para tomar el metro, Eva ve la casa de Anne y le pide a Maia que la deje ahí donde están, Maia extrañada la deja ahí y le pregunta si estará bien. Eva responde rápido y camina hacia la casa.

## ESC. 80 - MONTAJE

- a. León en la ambulancia con Natalia
- b. Consultorio del doctor nogal, le explica a León como será el tratamiento, se ve de nuevo el aparato
- c. Natalia y León en la casa, el habla por teléfono.

## FIN DEL MONTAJE

## ESC. 81 - INT – CUARTO DE LEÓN – DÍA

León se despierta angustiado, a su lado está Natalia, le dice a ella que no soñó, Natalia le dice que no es para tanto, el le explica que no ha soñado en dos noches, Se levanta de la cama, Natalia está aún con sueño, intenta entender que pasa.

## ESC. 82 - INT - BIBLIOTECA LEÓN – DÍA

León busca entre sus libros y no encuentra nada de lo que busca, Natalia aparece detrás de él con el collarín y se lo da, León lo deja a un lado y ella le pregunta que busca, León le dice que un libro que habla sobre los sueños y las razones por las que no se recuerdan, Natalia pregunta para que quiere recordarlos y él le dice cortante que sin ellos no tiene premoniciones. Natalia le recuerda de la fisioterapia.

## ESC. 83 - EXT. – CASA DE ANNE – DÍA

Eva camina hacia la casa de Anne y la ve sentada en el porche, conversan sobre Andrés y la araña, Anne le dice sobre León y Anthony.

ESC. 84 - FLASH BACKS DE EVA CON LOS SUEÑOS DE ANDRÉS SOBRE LAS ARAÑAS.

ESC. 85 - FLASH BACK DE LOS CHICOS HACIENDO EL CLUB EN EL ATICO.

ESC. 86 - FLASH BACK DE LA TELARAÑA INMENSA QUE SE TRAGA A ANDRÉS.

ESC. 87 - INT. – CONSULTORIO DR. NOGAL – DÍA

León recibe el tratamiento y al final le colocan el aparato en las sienes, Natalia ve el proceso y acompaña a León en su dolor. León ve la mano del Dr. Nogal con asco al notar la cicatriz.

ESC. 88 - INT – SALA DE CASA DE MAIA – DÍA

Eva está lista para salir, se asoma a los lados y llama a Maia, pero nadie responde nada, en la mesa está un celular, una nota, un mapa y dinero.

ESC. 89 - EXT – CALLE FRENTE A EDIFICIO MAIA – DÍA

Eva toma un taxi y pregunta por el instituto psiquiátrico, el taxista le dice que la lleva rápido.

ESC. 90 - EXT – INSTITUTO PSIQUIÁTRICO – DÍA

Eva se baja del taxi en el instituto y lo ve desde afuera.

ESC. 91 - INT – INSTITUTO – DÍA

Eva pregunta por Anthony sin saber bien su nombre dice que es una prima lejana y la hacen pasar, va a su habitación.

ESC. 92 - INT – HABITACIÓN ANTHONY – DÍA

Eva habla con Anthony, quien le señala sus sienes, Anthony le dice la frase “eres igual que tu padre”

ESC. 93 - INT – DRM5 – DÍA

Proyección de sueño de León, él está parado delante de un desierto y no ve hacia delante, se ve a él mismo pequeño corriendo hacia él grande y lo toma de la mano, se van juntos.

ESC. 94 - EXT – CALLE CON ÁVILA DE FONDO – DÍA

En la calle a lo lejos hay un café con mesas, Eva camina por la calle y se da cuenta que está en el mismo punto en el que Andrés desapareció en su sueño, Eva se siente mareada y se sienta en una mesita del café, a su lado, en otra mesa, un señor está sentado, llega León y lo saluda excusándose por la tardanza y se sienta con él. Eva lo escucha diciendo su nombre, comienza la entrevista, Eva lo mira detenidamente. León está herido.

ESC. 95 - EXT. – PARQUE – DÍA

Eva mira a León y a Valeria desde lejos, es la misma escena en la que ellos discuten, solo que esta vez es desde la visión de Eva.

ESC. 96 - EXT. – PARQUE – DÍA

León camina hacia el carro y voltea a ver a Eva, ella no deja de verlo, él la ignora, entra en el carro.

ESC. 97 - INT – SALA DE CASA DE LEÓN – NOCHE

León entra a la casa y enciende la luz, ve en la mesa una nota de Natalia.  
INSERT NOTA “León amor, recuerda mañana la fisioterapia, no te voy a poder acompañar, te deje algo rico en el microondas, Nat”

ESC. 98 - INT – CUARTO DE LEÓN – NOCHE

León está en su cama duerme inquieto y sudoroso, se hace de día y se levanta con dolor de cuello.

ESC. 99 - INT – CONSULTORIO DEL DR. NOGAL – DÍA

León está incómodo por los ejercicios, el Dr. Nogal coloca el aparato a León en las sienes y le dice que han terminado el proceso.

ESC. 100 - INT. - CARRO – DÍA

León maneja mientras busca en una agenda un numero, marca y casi choca, León deja un mensaje, “Andrés, hermano, no sé si este es tu número todavía, tengo años sin hablar contigo, voy a pasar por tu oficina un momento para visitar y contarte unas cosas, espero que recibas el mensaje antes”

ESC. 101 - INT – COCINA DE CASA DE MAIA – DÍA

Maia se para diciendo que ya busca la información. Eva recoge los platos y los deja en el fregadero, nota un calendario con paisajes de la ciudad, lo ojea, ve en uno de los recuadros INSERT “Cita con Andrés” y abajo escrito a Lápiz INSERT “No vino”. Natalia llega con el libro y le dice que si era lo que ella pensaba, lee el significado de la araña según Jung.

#### ESC. 102 - INT. – PASILLO OFICINA ANDRÉS – DÍA

León llega hasta la oficina de Andrés y a través de los vidrios ve a Prisilla recogiendo algunas cosas, saluda extrañado, ella parece no verlo.

#### ESC. 103 - INT – OFICINA ANDRÉS – DÍA

León entra y saluda a Prisilla, quién no se acuerda de él, ella va saliendo, afuera en la puerta de la oficina un seños quita el nombre de Andrés con una espátula. León le informa a Prisilla quien es él. Ella lo saluda con amor, León naturalmente le pregunta por Andrés. Prisilla, con los ojos aguados, responde que Andrés ha muerto. León no lo puede creer.

#### ESC. 104 - INT – CASA DE PRISILLA – DÍA

Los cuatro niños de diez años están sentados frente a una silla, en la que Prisilla les habla sobre desdoblarse, ellos afirman cada vez que escuchan algo que les ha pasado. Prisilla les dice como deban hacer para desdoblarse.

#### ESC. 105 - INT – DRM5 – DÍA

Los científicos ven un video proyectado en el que León busca dentro de una pecera inmensa unas burbujas como perlas gigantes, irrompibles, las busca

pero no las encuentra, una araña le saca una burbuja y él no la toma. La araña se va y aparece una mujer que le da una de las bolas, dentro de la bola hay niños.

#### ESC. 106 - EXT. – AFUERAS DE UN PARQUE DE AGUA – DÍA

Prisilla le dice a León que ya han llegado a su casa, León le dice que intentó ver a Andrés porque le dio una corazonada, León le dice que no sabe quienes lo secuestraron, ella le pide que use la capacidad de desdoblarse y se conecte con los secuestradores, León dice que no puede desde el secuestro, que es como si le hubieran robado su sensibilidad. Prisilla promete averiguar lo que pueda con amigas o literatura. León se despide de prisilla.

#### ESC. 107 - EXT. – PERIÓDICO – DÍA

Eva está afuera en la puerta de entrada, León pasa a su lado corriendo Eva lo llama, León se detiene y Eva le dice que era novia de Andrés y necesitaba Preguntarle unas cosas, León sorprendido se detiene a escuchar, Eva comienza a hablar pero desde adentro del edificio el jefe de León le hace señas, León dice que no puede hablar pero que deben encontrarse más tarde, Eva le da su dirección.

#### ESC. 108 - INT. – CASA DE MAIA – NOCHE

León llega a casa de Maia, le dice que de verdad no sabe bien que hace ahí, Maia no entiende tampoco que pasa, Eva comienza a contar lo que le ocurrió con Andrés.

## ESC. 109 - MONTAJE:

Al mismo tiempo que se ve a Eva contando su historia, se superponen en transparencias las imágenes de sueños en el siguiente orden:

- a. Andrés llega a casa de Maia.
- b. Ellos se enamoran en la fuente,
- c. Eva espera en el museo y secuestran a Andrés
- d. Hablan sobre el secuestro en la tienda de animales
- e. Eva se extraña de que el no recuerde los sueños
- f. Andrés desaparece en Caracas en la telaraña gigante
- g. Eva decide viajar a Caracas
- h. Ve la casa de Anne cuando pasean
- i. El sueño del semáforo en el que se ve la casa de fondo
- j. Eva habla con Anne
- k. Nombra las arañas
- l. Se ve a Eva sacudiéndose la araña y Andrés la agarra
- m. Eva habla con Anthony, se ve a Anthony diciendo la frase
- n. Eva ve a León desde el parque
- o. Eva agarra a León.

## FIN MONTAJE

Eva dice que siente que están viéndola. Suena el celular de León, atiende, es Natalia, le dice no podrá acompañarlo a la fisioterapia. León avisa que debe irse y que necesitan seguir hablando. León le dice que se encontrarán en el

consultorio que queda cerca de ese edificio. Eva se despide. Cierran la puerta y Maia la abraza.

#### ESC. 110 - EXT – CONSULTORIO FISIOTERAPIA – DÍA

Eva espera a León quien se baja corriendo del carro, entran juntos a la fisioterapia después de saludarse. León dice que él no le pudo contar su parte de la historia.

#### ESC. 111 - INT – CONSULTORIO DR. NOGAL – DÍA

León está haciendo los ejercicios con el Dr. Nogal y le dice a Eva que a él también lo secuestraron. Cuando el Dr. Nogal levanta el cabello de León Eva ve las marcas en las sienes y se sorprende. Eva le dice a León que se calle.

#### ESC. 112 - EXT. – CONSULTORIO DR. NOGAL – DÍA

Eva le dice a León que tiene las mismas marcas en las sienes que Anthony y le pregunta si se las hicieron de niños. León le dice que cuando eran niños tenían un club pero nunca se hicieron marcas, que esas las tiene desde el secuestro, Eva le dice del aparato. León se detiene en seco. Eva dice que cree que le están sacando información porque Andrés no podía recordar lo que soñó con ella después de eso. León le pregunta si Andrés tenía las marcas y Eva dice que nunca lo vio en la vida real. León la deja en la casa y le pide que no salga mucho, que tiene días sintiendo que lo vigilan. Que la buscará en la noche.

#### ESC. 113 - EXT. – CASA DE PRISILLA – DÍA

León llega a casa de Prisilla y ella no está, espera un momento, sueña el celular y es el jefe de León diciendo que dónde está el artículo. León dice que va en camino cuando ve a Prisilla caminando hacia la casa, tranca sin hablar más y le dice a Prisilla que si Andrés tenía marcas en las sienes. Prisilla no sabe de lo que él habla. León disimula y le pregunta dónde en el cementerio se encuentra él.

#### ESC. 114 - EXT. – CEMENTERIO – NOCHE

León y Eva excavan en la tumba de Andrés, cuando tocan el cemento que tapa la urna Eva se asusta, León le pide ayuda para moverla, les cuesta mucho, lo sacan y ven el ataúd. León comienza a abrirlo con desagrado, Eva dice que no puede ver y se voltea, León lo abre y la llama, Eva no puede voltear, León le dice que tiene que ver eso. Eva se voltea y ve la cara de Andrés muerto, con las marcas en las sienes, está descompuesto sin embargo es él, Eva grita horrorizada y llora de pánico camina hacia atrás y cae en la grama, llora desesperada, León le dice que tienen que dejar todo como está. Eva tarda en componerse. León la abraza y también está muy impresionado.

#### ESC. 115 - INT. – CARRO DE LEÓN – NOCHE

Eva le pregunta a León que tienen en común los tres que hacen eso. León le dice que ellos jugaban a desdoblarse en u club pequeño que tenían, pero que uno de ellos se murió un día y no sabe por qué.

#### ESC. 116 - INT. – ATICO LEÓN PEQUEÑO – NOCHE

FLASHBACK DE MUERTE DE MARTÍN

#### ESC. 117 - INT. – HABITACIÓN DE LEÓN – NOCHE

León está obre la cama viendo al infinito, Natalia le pregunta que le pasa y él no contesta, Natalia lo comienza a besar, y él cede ante sus incitaciones, sexuales, ella desviste a León y se desviste, comienzan a hacer el amor. León no está concentrado del todo, Natalia se voltea de espaldas a él y León observa algo extraño, es una cicatriz exactamente igual a la del Dr. Nogal en la parte baja de la espalda. León no deja de hacer el amor, Natalia le pregunta que pasa y él dice que está cansado ella sonrío y sigue.

#### ESC. 118 - INT. – HABITACIÓN DE LEÓN. - DÍA

León está dormido, Natalia también está dormida. León se despierta y le ve la cicatriz con detenimiento, Natalia se mueve y el se acuesta disimulando, está muy impresionado y asustado, la vigila.

#### ESC. 119 - EXT. – ESTACIONAMIENTO EDIFICIO DE LEÓN. – DÍA

Natalia se despide de León recordándole la fisioterapia, León dice que si ambos salen juntos cada uno en un carro.

#### ESC. 120 - EXT. – CALLE FRENTE A EDIFICIO DE LEÓN - DÍA

León se detiene afuera del edificio, espera que ella avance y la sigue disimuladamente.

#### ESC. 121 - EXT. – EDIFICIO DE LA DRM5 - DÍA

Eva llega a un edificio plateado. León detiene su auto en frente del edificio y se baja, la ve escondido mientras ella entra por la puerta principal sin identificación. El edificio no tiene identificativo alguno. León intenta entrar, lo detienen y le piden identificación. Dice que no las tiene y disimula haberse perdido. El vigilante le dice que no debe entrar. Antes de irse una mujer se acerca a la puerta, León comienza a irse lentamente, la mujer dice una contraseña y la dejan entrar. León escucha esto.

#### ESC. 122 - INT. – SALA DE CASA DE MAIA. – DÍA

León le dice a Maia que debe intentar entrar ella al edificio con la contraseña que escuchó, le dice que las cicatrices no pueden ser casualidad. Maia no quiere ir, Eva la convence.

#### ESC. 123 - INT. – CARRO DE LEÓN FRENTE A EDIFICIO DRM5 – DÍA

Maia pregunta que va a hacer, León le pide que disimule que sabe y que averigüe sobre que es el edificio y si puede que hace Natalia ahí. Le da una foto de Natalia. Maia se baja del carro. León y Eva la ven como camina hacia el edificio y la dejan entrar, suena el celular de León, es Prisilla quien le dice que deben verse en seguida.

#### ESC. 124 - EXT. – CEMENTERIO – DÍA

Prisilla está frente a la tumba de Andrés, la tierra se ve recién acomodada. León llega, Eva espera un poco atrás. Prisilla pregunta si él tuvo que ver con eso. León le dice que tuvo que hacerlo. Prisilla dice que intentará que la policía deje el caso, ya que igual no cree que lo estén investigando en verdad. León le dice que eso no le importa ahora ya que necesita saber si se

acuerda de algo sobre la muerte de Martín o esa época. Prissilla le dice que Andrés le contó un hecho curioso antes de morir.

ESC. 125 - INT. – ATICO CASA DE LEON PEQUEÑO – DÍA

Andrés y Martín pequeños se desdoblán

ESC. 126 - INT. – HABITACIÓN DE ANGEL – DÍA

Martín llega a la habitación como un alma, Andrés no logra entrar, ven al padre de Martín asesinando a Ángel.

ESC. 127 - INT. – ATICO CASA DE LEÓN PEQUEÑO – DÍA

Andrés y Martín se despiertan, Martín dice que debe irse, los demás hacen preguntas, Martín dice que no se siente bien.

ESC. 128 - EXT. – CEMENTERIO – DÍA

León camina hacia Eva, Prissilla se queda atrás en la tumba, le dice a Eva que deben visitar a Anthony a lo que ella contesta que será imposible ya que él está seriamente trastocado. León dice que no hay opción.

ESC. 129 - INT. – DRM5 – DÍA

Maia llega a un cuarto con una pantalla, un hombre le dice que si ella está allí es porque ya ha estado en contacto directo con alguien de la empresa y la hace firmar un pacto de confidencialidad. Maia firma. La sientan en la sala. Comienza a proyectarse un video introductorio. En el que le explican el

proceso completo de extracción de sueños, desde el secuestro hasta el la proyección en la máquina DRM5, y posterior análisis por parte de los científicos en las pantallas de las suprapsicoanalistas.

#### ESC. 130 - INT –SILLA DE CONSULTORIO –DÍA

Marcelo se encuentra en la silla, relajado, aún se ve solo la silueta. Habla sobre la muerte y matar.

#### ESC. 131 - INT. – GALPÓN – DÍA

León y Eva están amordazados, sentados uno al lado del otro, separados aproximadamente por un metro de distancia, sus espaldas están apoyadas de una pared metálica. Ambos están golpeados y sucios, sudados, cansados, sus ojos se cierran de vez en cuando. Sus manos están atadas, detrás de su espalda, inmóviles, con un aparato metálico que funciona como esposas, en el aparato una luz verde titila lentamente. Los pies de ambos también están inmóviles, cada uno tiene otro aparato metálico, un poco más grande que el de las manos, también con una luz verde. León mira a Eva sin fuerzas, Eva está cabizbaja con los ojos entrecerrados, sube la cabeza lentamente y voltea a ver a León, están rendidos, han perdido las fuerzas.

#### ESC. 132 - INT. – GALPÓN – NOCHE

Marcelo, unos veinte años más joven, de cuarenta años de edad aproximadamente, está con tres hombres más, RAMÓN, ALEJANDRO Y MANUEL también de su edad. En el galpón hay aparatos mecánicos, computadoras inmensas, del tamaño de cuartos completos, la tecnología y constitución de las mismas es de una época pasada, como la de los inicios de la computación. Los cuatro están rodeados de estas máquinas extrañas,

con bombillos que encienden y apagan, de diferentes colores, principalmente rojos y verdes. Los otros socios le proponen a Marcelo hacer la compañía a escondidas, Marcelo se molesta y después de pensarlo acepta ya que está claro que si se sabe sobre su compañía en proceso se crearán muchas polémicas internacionales. Les da una condición y es que solo ellos pueden saber como funciona.

#### ESC. 133 - INT. – DRM5 – NOCHE

El laboratorio con la máquina reproductora de sueños está vacío, los suprap psicoanalistas están apagados. Marcelo está con dos personas, un hombre y una mujer, ninguno de ellos tiene batas, son dos personas vestidas con ropa de trabajo y lentes, ambos con carpeta para anotar en las manos, los tres están analizando la parte de atrás de los suprap psicoanalistas. Los científicos le explican a Marcelo que no es tan fácil descifrar eso, Marcelo les dice que eran cuatro personas pero que los otros murieron y que el solo no tiene la fórmula de la máquina, que la necesita para realizar nuevos proyectos con ella, los científicos vuelven a verla y anotan algunas cosas en sus carpetas.

#### ESC. 134 - INT. – OFICINA – DÍA

Natalia, con el cabello rapado, está sentada frente a un escritorio, no puede verse la persona que está delante de ella, sentada del otro lado del escritorio, su interlocutor abre una gaveta y saca de ella una carpeta, Natalia la recibe, la persona se descubre poco a poco, es Marcelo. Le dice que este caso es personal y que quiere que ella misma se encargue de él. Le explica que debe decidir como ANALIZADOR si Anthony está apto para el proceso o no. Natalia abre la carpeta y ve una foto de Anthony, la foto tiene el estilo

paparazzi, tomada sin que Anthony lo sepa en los jardines del psiquiátrico. Marcelo le explica que está en un psiquiátrico, Natalia le explica que si está allí es muy probable que no sea apto. Marcelo dice que lo investigue igual y que no lo comente.

#### ESC. 135 - EXT. – JARDÍN PSIQUIÁTRICO – DÍA

Natalia, con el mismo aspecto que tenía durante las primeras escenas, está frente a Anthony en el jardín del psiquiátrico, Anthony la mira fijamente. Natalia le habla sobre su familia, Anthony no responde.

#### ESC. 136 - INT. – OFICINA – DÍA

Natalia, con el cabello rapado, frente a Marcelo le dice que como ANALIZADORA no recomienda hacer la operación, Marcelo le dice que deben hacerla igual ya que es la única conexión que tiene para investigar lo que necesita.

#### ESC. 137 - INT. – HABITACIÓN DE ANTHONY – NOCHE

Anthony duerme, dos hombres le tapan la boca Anthony despierta e intenta luchar, los hombres lo dominan, rápidamente apuntan las pistolas a las sienes de él y le disparan, Anthony inmediatamente se duerme. Los hombres lo dejan tranquilo en la cama.

#### ESC. 138- INT. – OFICINA – NOCHE

Natalia, con el cabello rapado, está frente a Marcelo, muy molesta al enterarse que han hecho el proceso a Anthony, Marcelo la calma diciendo

que lo han dejado en paz ya que han encontrado a Andrés, Marcelo le pasa otra carpeta a Natalia, quien se calma al ver la carpeta, la abre y ve la foto de Andrés. Natalia dice que es guapo. Marcelo dice que él si podrá darle lo que necesita saber. Natalia lo mira aún molesta.

#### ESC. 139 - EXT. – CAFÉ – DÍA

Andrés está comiendo solo, se toma un café, Natalia, quien se ve como en las primeras escenas, camina hacia él y lo tropieza, el jugo de Andrés se le derrama encima y se para de su silla, Natalia le pide disculpas y se le presenta. Andrés le sonrío muy atraído por ella.

#### ESC. 140 - MONTAJE:

- a. Andrés anota el teléfono de Natalia
- b. Andrés en su auto la llama al celular
- c. Natalia y Andrés cenar
- d. Andrés está en la cama con ella, ambos se acarician
- e. Andrés está en la cocina, Natalia lo ayuda a cocinar
- f. Cena familiar, Natalia y Andrés están sentados juntos en la mesa, en ella está Anne.
- g. Andrés y Natalia están en un parque, Andrés se arrodilla y pide la mano. Natalia dice que si
- h. Natalia en la oficina de Andrés, él la bota de la oficina
- i. Natalia llega a casa de Andrés ebria.

#### ESC. 141 - INT. – OFICINA MARCELO – DÍA

Natalia camina por la oficina, tiene el cabello rapado, Marcelo se molesta con ella. Natalia le dice que no pudo evitar que él le terminara, Marcelo le pregunta si cree que está apto, Natalia dice que si deben hacerlo ahora, antes de que ella no pueda asegurarse que el vaya a la fisioterapia, Marcelo dice que llamará a avisar que realicen el secuestro, Natalia advierte que hay actividad paranormal y que no sabe si eso afecte. Marcelo dice que el sistema es infalible y que eso no importará.

#### ESC. 142 - INT. – DRM5 – DÍA

Unos científicos ven proyectado en la máquina el sueño en el que Andrés ve a Eva en el semáforo y le dice que lo han secuestrado, colocan pausa al sueño, el sueño queda justo detenido en el momento en el que Eva ve fijamente a uno de los científicos, como si no estuvieran en dos planos distintos. Una mujer que está en la sala corre.

#### ESC. 143 - INT. – PASILLO DRM5 – DÍA

Natalia, con cabello largo, está caminando por el pasillo sola, abre un casillero y se quita una peluca, su aspecto cambia radicalmente, tiene el cabello rapado. La mujer llega corriendo y le dice que hay actividad fuera de lo normal en uno de los sueños de Andrés. Natalia cierra el casillero y corre con la mujer.

#### ESC. 144- INT – DRM5 – DÍA

Natalia llega a la DRM5 acompañada por la mujer. Un hombre retrocede el sueño hasta antes de que Andrés llegue a Eva.

ESC. 145 - EXT. – MONTAÑA RUSA – DÍA

Andrés y Natalia con el cabello rapado están montados en un carrito de la montaña rusa, Andrés le dice a Natalia que debe dejar eso, Natalia no entiende, cuando el carro de la montaña rusa está boca abajo en el punto más alto, Natalia se suelta de él y cae lentamente al piso. Natalia se sienta y llora mucho, tiene muchos golpes, Andrés se acerca a ella desde el cielo, bajando lentamente, sobre ellos llueven gorras y sombreros de la gente que está en los carritos de la montaña rusa, son muchos sombreros, Natalia llora aterrorizada, Andrés la mira y se va, le dice mientras se marcha que así será al final.

ESC. 146 - INT. – DRM5 – DÍA

Natalia observa el sueño que continúa, Andrés camina por el parque de diversiones que poco a poco se transforma en la calle con el semáforo dónde está Eva, a quien le dice que lo secuestraron. Natalia pide que le pongan pausa al sueño. Está muy impresionada, con los ojos aguados. Natalia pregunta por qué él sabe que lo secuestraron, la mujer a su lado le dice que ya están investigando, Natalia pide que analicen sueño con ella. La mujer dice que el sueño no encaja en ningún patrón de análisis, que parece una especie de premonición.

ESC. 147 - INT. – OFICINA – DÍA

Natalia entra alterada a la oficina, Marcelo se para de su silla apenas la ve. Natalia le dice a Marcelo que no pudieron borrar la memoria de Andrés y que recuerda el secuestro. La mujer confirma asintiendo con la cabeza. Marcelo

pide a la mujer que salga, le dice a Natalia que deben investigar si el recuerda realmente y que si es así deben matarlo. Natalia se horroriza, pero disimula.

#### ESC. 148 - INT – PASILLO EDIFICIO DRM5 – DÍA

Natalia sale de la oficina de Marcelo, la mujer está afuera, le pide que investiguen quien es esa mujer y den indicios de dónde encontrarla, la mujer asiente.

#### ESC. 149 - INT. – OFICINA OSCURA – DÍA

Natalia entra a la oficina y dos hombres están sobre una mesa gigante diseñando el próximo secuestro, Natalia les dice que dejen eso y que deben investigar algo nuevo. Los hombres la escuchan. Pide que apenas los científicos ubiquen a la mujer que aparece en los sueños la busquen y vigilen, si es que existe.

#### ESC. 150 - INT. - CASA DE ANDRÉS, SALA – DÍA

Natalia está sentada con él tomándose un café, tiene el cabello largo, como en todas las escenas con Andrés, él tiene un collarín y marcas en las sienes, Natalia le pregunta por las marcas en las sienes, Andrés le dice que no debe decir nada, pero que cree que lo han secuestrado. Natalia disimula impresión.

ESC. 151 - INT. – OFICINA OSCURA – DÍA

Natalia llega a la oficina y dice a los mismos hombres que deben pasar a hablar con Marcelo, que tiene unas instrucciones para ellos, es un CODIGO 34. Los hombres detienen sus actividades y se dirigen a la puerta.

ESC. 152 - INT. – DRM5 – DÍA

Natalia observa con los mismos científicos otro sueño de Andrés, observa a Eva en la plaza corriendo diciendo “me ama”. La mujer coloca pausa a la proyección y voltea a ver a Natalia, le dice que la mujer si existe según las investigaciones, está en Buenos Aires, Argentina. Natalia le dice que indique a investigación que deben ir a buscarla para borrarle la memoria.

ESC. 153 - INT – OFICINA – DÍA

Marcelo le dice a Natalia que ya se han encargado de Andrés, le pide que investigue a una tercera persona, Natalia dice que no está de acuerdo con las muertes, Marcelo dice que no puede poner en riesgo la compañía, le da en una carpeta la foto de león. Natalia la toma de mala gana y se va.

ESC. 154 - INT. – GALERÍA DE ARTE – DÍA

Natalia conoce a León misma escena de la galería. OTRO ASPECTO DIFERENTE AL DE ANDRES

ESC. 155 - INT. – CARRO DE NATALIA – DÍA

Natalia, tiene la misma ropa que en la escena en la que león le dice que va a estar solo esa noche, Natalia se quita la peluca roja, toma el celular y llama.

Dice que León estará solo y que aprueba como ANALIZADORA, advierte sobre cierta actividad paranormal y recomienda aumentar la dosis de borrador de memoria si se compara con Andrés.

#### ESC. 156 - EXT. – CASA DE JULIETTE – DÍA

Juliette abre la puerta y encuentra a un hombre afuera de la misma, ella se asusta, este le pregunta por Eva. Juliette dice que quien la busca, el señor le dice que es un viejo amigo, Juliette con sospecha le dice que ella ha viajado a Venezuela y que no sabe cuando volverá. El señor da las gracias y se va.

#### ESC. 157 - EXT. – CENTRO COMERCIAL – DÍA

Natalia recorre las tiendas, ve una con pelucas y entra, el celular suena cuando una señorita se ha acercado a ofrecerle ayuda, Natalia le hace una seña de esperar con la mano y busca el celular, sale de la tienda, le dicen que Eva está en Caracas, Natalia se asusta y tranca el teléfono.

#### ESC. 158 - INT. – DRM5 – DÍA

SUEÑO LEÓN en el que el mismo carga un bulto del tamaño de un niño, Científicos ven símbolos que indican que puede estar consiente del secuestro y una señal de la muerte de Martín.

#### ESC. 159 - INT. – FISIOTERAPIA – DÍA

León y Eva hablan en la fisioterapia, se van, el Dr. Nogal llama a Natalia. Natalia dice que tarda un día procesar el permiso de los archivos porque

Marcelo no está, le pide que esté al día siguiente ahí en el edificio para reconocerla.

ESC. 160 - INT – CUARTO DE LEÓN – NOCHE

León y Natalia hacen el amor, León descubre su cicatriz.

ESC. 161 - EXT. – EDIFICIO DRM5 – DÍA

León ve como Natalia entra al edificio y la sigue.

ESC. 162 - INT. – ARCHIVO DE SUEÑOS – DÍA

Natalia entra al cuarto y enciende las luces, no hay nadie, automáticamente una señora vieja llega a ella y le pide contraseña. Natalia se la da, la señora le pregunta que necesita buscar. Natalia dice Andrés, caso reciente, personal de Marcelo. La señora le indica que la siga, enciende una luz, se logra ver un cuarto inmenso, más allá de lo imaginable, tiene archiveros redondos, son esferas transparentes, las esferas transparentes contienen esferas más pequeñas adentro, flotan en el aire y tienen un cierto halo de luz azul a su alrededor. A medida que las recorren las esferas dejan ver los nombres de las personas a las que pertenecen, después de caminar mucho llegan a una puerta cerrada, que emula las bóvedas de los bancos. La señora le pide a Natalia que se coloque unos lentes que saca de una gaveta al lado de la puerta, Natalia se los coloca. La señora abre la bóveda con una contraseña, al abrirla la señora le pide a Natalia que se quite las gafas.

#### ESC. 163 - INT – BÓVEDA – DÍA

Natalia entra a la bóveda, seguida de la señora, hay tres esferas en ella, al detenerse delante de una de ellas el nombre Anthony aparece escrito en luz, la esfera gigante solo contiene una esfera pequeña adentro, la señora camina a la siguiente esfera, hacia su derecha, se enciende el nombre Andrés, la señora toca la esfera que se enciende con un halo de luz azul más poderoso aún. La esfera desaparece y las esferas pequeñas que contiene adentro flotan en desorden, la señora pregunta a Natalia que quiere, Natalia contesta que necesita uno titulado montaña rusa. La señora lo dice y la esfera sale al frente. La toma en la mano. Se la da a Natalia y le dice que cuanta con media hora para devolverla. Natalia asiente al tiempo que toma la esfera en la mano. La señora abre una gaveta que tiene la bóveda a la derecha de las esferas, saca una bolsa pequeña aterciopelada. Se la abre a Natalia, quien introduce la esfera en ella.

#### ESC. 164 - INT – DRM5 – DÍA

Natalia está detrás de la DRM5, en ella hay un agujero del tamaño de la esfera, la saca de la bolsa y la coloca en el agujero, la esfera se enciende, Natalia da la vuelta hacia la parte de adelante del proyector DRM5, en él está el Dr. Nogal, esperándola. Natalia toma el control del proyector presiona el botón de reproducir. Delante de ellos comienza a proyectarse el sueño de la montaña rusa, Natalia presiona el botón de adelantar y el sueño se proyecta más rápido hasta que llegan a Eva detenida en el semáforo, Andrés llega a ella. Natalia pausa la proyección en la cara de Eva viendo hacia la pantalla. Le pregunta al doctor si es ella la que estaba con León. El doctor dice que si.

ESC. 165 - INT. – DRM5, SECTOR SUPRAPSIKOANALISTAS – DÍA

Varios científicos están en frente de las computadoras suprapsiokanalistas, las cuales tienen esferas de colores agrupadas en las pantallas, una mujer explica a los demás que son dos personas las que manifiestan no haber borrado la memoria y que ambas tenían advertencia de actividades paranormales. Uno de ellos dice que no tiene explicación. La mujer dice que los fenómenos paranormales tampoco.

ESC. 166 - INT. – OFICINA DE MARCELO – DÍA

Natalia le explica que ellos saben del secuestro y que Eva estaba en los sueños de Andrés y vino a Caracas y la han encontrado con León. Marcelo manda a buscarlos y pide que no los maten hasta que él hable con ellos. Natalia pide que intenten borrar la memoria antes, Marcelo le dice que sabe que no podrán hacerlo. Natalia se molesta pero no dice nada, actúa sumisa ante las órdenes.

ESC. 167 - INT. – COMEDOR DE CASA DE JULIETTE – DÍA

Juliette está en la cocina con ALANA, una señora de la misma edad de Juliette, ambas conversan, Juliette le dice que se arrepiente de haber dicho que Eva estaba en Venezuela, Alana le dice que llame a Eva y le pregunte que fue eso, para asegurarse que esté bien, Juliette asiente. Alana se despide. Juliette la deja ir y llama por teléfono a Maia, después de ver el número en un papel sobre la mesita del teléfono. Nadie contesta. Juliette tranca el teléfono preocupada.

ESC. 168 - EXT. – EDIFICIO DRM5 – DÍA

Maia sale del edificio, está muy preocupada y asombrada, llama a un taxi desde la puerta del edificio.

ESC. 169 - INT. – TAXI – DÍA

Maia indica la dirección a donde quiere ir, su casa, toma el celular e intenta llamar a León pero sale la contestadota sin repicar antes. Maia tranca preocupada.

ESC. 170 - INT. – FISIOTERAPIA – ATARDECER

Eva y León venal Dr. Nogal preocupados, León le dice que no pudo ir en la mañana porque tuvo cosas que hacer, le da las gracias por recibirlo a esa hora. Eva está muy preocupada, tiene el amuleto que le robó a Andrés en las manos, lo agarra con fuerza, el Dr. Nogal los ve con sospechas, coloca el aparato en las sienes de León, quien le sonríe a Eva. Ambos dan las gracias y salen del consultorio. El Dr. Nogal informa por teléfono que los dos acaban de salir del consultorio, al tiempo que coloca el aparato en una computadora que tiene detrás de él.

ESC. 171 - INT. –HABITACIÓN DE PRISILLA – ATARDECER

León está dormido en la cama de prisilla, Eva está sentada en una silla a su lado, Prisilla está parada al lado de la cama, le da instrucciones a león, le pide que recuerde todo lo que vivió sobre la muerte de martín, inclusive lo que no recuerda, le pide que imagine el momento en el que Andrés y Martín encontraron a Marcelo matando a Ángel y que recuerde que el sabe que Andrés murió en sus manos.

ESC. 172- INT. – SALA DE CASA DE MAIA – DÍA

Maia abre la puerta y suena el teléfono, corre a atenderlo, Juliette le dice sobre los hombres sospechosos buscando a Eva. Maia termina de hablar y llama a León.

ESC. 173 - EXT. – JARDÍN DEL INSTITUTO PSIQUIÁTRICO – DÍA

Eva y León hablan con Anthony. El celular de León suena y él lo tranca sin ver quien llama. Anthony dice sobre Ángel.

ESC. 174 - INT. – CASA DE MAIA – DÍA

Maia llama desesperada a León, al escuchar la contestadora tranca muy preocupada y desesperada.

ESC. 175 - EXT. – JARDÍN DEL INSTITUTO PSIQUIÁTRICO – DÍA

León y Eva caminan alejándose de Anthony, le dice que sabe por qué murió Martín. Suena el teléfono, León atiende mientras caminan hacia el auto, es Maia.

ESC. 176- INT. – CARRO DE LEÓN – DÍA

León le dice a Eva que les están robando los sueños para buscar información y que los hombres fueron a Argentina a buscarla. Eva tiene el amuleto en las manos, le dice a León que tal vez sea mejor que dejara que le atraparan un

sueño, le pregunta si puede mandar mensajes en ellos. León la ve y le dice de Prisilla.

#### ESC. 177 - EXT. – CONSULTORIO FISIOTERAPIA – ATARDECER

Eva y León caminan rápido hacia el carro y unos hombres se bajan de él, León los ve y le dice a Eva que corra. Eva corre detrás de él, cruzan en una esquina.

#### ESC. 178 - EXT. – CALLEJÓN - ATARDECER

León le dice a Eva que se separen para dar tiempo de que el Dr. Nogal envíe el sueño, que intenten que no la atrapen. Eva asiente y corre por la derecha, León sigue de largo por la calle.

#### ESC. 179 - INT. – CONSULTORIO FISIOTERAPIA – ATARDECER

INSERT: el aparato está iluminado, su pantalla tiene la luz verde completa, y dice “transfiriendo sueño”. El Dr. Nogal se sienta y espera el proceso del aparato.

#### ESC. 18 - EXT. – CALLE – ATARDECER.

Eva corre y voltea hacia atrás, la siguen en un carro, Eva ve un centro comercial y entra en él.

ESC. 181 - EXT. – CALLE – ATARDECER

León corre, detrás de él corren varios hombres, la gente los ve incrédulos. León cruza una calle y casi lo atropellan, el vehículo se frena bruscamente, León lo esquiva y sigue corriendo.

ESC. 182 - INT – DRM5 – ATARDECER

Una mujer está detrás de la máquina proyector DRM5, una esfera cae en el agujero y comienza a llenarse de líquido transparente azul. En la parte de delante de la máquina otras personas comienzan a recibir imágenes distorsionadas.

ESC. 183 - EXT. – CALLE CON TIENDA DE ANIMALES – ATARDECER

León voltea hacia atrás y no hay nadie, entra en la tienda, si que León se da cuenta un hombre lo ve entrando en la tienda.

ESC. 184 - INT – TIENDA DE ANIMALES – ATARDECER

León está en la tienda y busca entre los estantes dónde esconderse, ve una puerta hacia un depósito, león voltea a ver si lo vigilan y entra ya que nadie lo observa.

ESC. 185 - INT. – GALPÓN TIENDA DE ANIMALES – ATARDECER

León recorre el pequeño galpón, al fondo ve una puerta metálica a través de las rendijas de la misma entra luz, León intenta abrirla, un empleado de la tienda lo ve y comienza a pedirle que se vaya, intenta luchar con él y León lo golpea, abre la puerta después de luchar un momento con ella. Sale viendo

hacia la puerta, Asegurándose que nadie lo sigue, al voltear un hombre lo golpea en la cara y cae al piso. León desde el piso le pide al hombre que le de tiempo antes de matarlo.

#### ESC. 186 - INT. – DRM5 – ATARDECER

Los científicos ven imágenes variadas que pasan muy rápido proyectadas en la máquina. Entre ellas ven:

León pequeño en su casa actual – Estefanía – Elías - Dos perros - Un dragón - Luces en movimiento – Grama - Cigarro en cenicero - Periódicos que caen

Los científicos aprueban estas imágenes como las de la etapa cuatro del sueño.

#### ESC. 187 - INT. – PASILLOS CENTRO COMERCIAL – DÍA

Eva corre por los pasillos del centro comercial, que están llenos de gente, se sienta en la mesa con una pareja quienes la miran extrañados, la mujer de la mesa comienza a gritar que se pare, Eva se va corriendo, los hombres están cerca de ella, Eva corre viendo hacia atrás y no ve un kiosco que está en el medio del pasillo, choca contra él y cae en el piso, Eva se para como puede y un guardia de seguridad le habla y le pregunta si está bien, los hombres están más cerca de ella, Eva lo deja blando y corre, el guardia de seguridad toma su radio y habla por él, Eva corre y delante de ella hay un grupo de gente viendo una bailo terapia en el centro del centro comercial, Eva no puede pasar bien, dos guardias de seguridad la detienen, Eva pide que la suelten, los hombres se acercan a ella, le dicen a los guardias que son la policía y le muestran placas, los guardias del centro comercial le entregan a Eva a los hombres, ella lucha por zafarse, no puede, Eva golpea a uno de

ellos con los pies, uno de los hombres se cae al piso, el otro tuerce al brazo de Eva hasta que suena la fractura. Eva grita y deja de luchar. El hombre se levanta, Eva pide que le den tiempo antes de matarla.

#### ESC. 188 - INT – DRM5 – ATARDECER CASI NOCHE

León aparece proyectado en la máquina de los sueños, dice como viendo a los científicos que deben llamar al autor de esta investigación antes de continuar proyectando el sueño, un hombre pausa la proyección y corre, los demás se quedan hablando Ad Lib. Impresionados por lo que acaban de ver.

#### ESC. 189 - INT. – CARRO – ATARDECER CASI NOCHE

León y Eva están dentro del carro, amordazados, con ellos un hombre, en la parte de adelante del carro dos hombres más, Eva llora del dolor por el brazo, León se lo ve, está muy hinchado, León tiene un ojo muy cerrado por el golpe que recibió. El piloto dice que van al galpón para matarlos.

#### ESC. 190 - INT – DRM5 – ANOCHECER

Marcelo y Natalia ven el sueño junto con los científicos, Marcelo pide a los demás que se retiren. León confiesa con imágenes que Marcelo mató a Ángel y ángel a Martín en un viaje astral

#### ESC. 191 - MUERTE DE ANGEL

#### ESC. 192 - MUERTE DE MARTIN, ANTHONY PERCIBE ALGO EXTRAÑO

ESC. 193 - INT – DRM5 – ANOCHECER

León dice que lo paranormal lo salvó. Sueño se termina. Natalia ve a Marcelo impresionada. Marcelo la manda a detener las muertes hasta que el vaya para allá. Marcelo se va, Natalia se queda.

ESC. 194 - FLASH BACK

Sueño de Andrés de la montaña rusa.

ESC. 195 - INT. – GALPÓN – NOCHE

Marcelo llega al galpón se coloca en el mismo sitio de las escenas que inician cada acto y habla a ellos.

ESC. 196 - INT. – DRM5 – NOCHE

Natalia va hacia la parte de atrás de la máquina y destruye el orificio que sostiene las esferas pequeñas, con una silla metálica comienza a destruir la máquina como puede, también destruye los suprap psicoanalistas.

ESC. 197 - INT. – OFICINA DE MARCELO – NOCHE

Natalia entra a la oficina de Marcelo y abre el archivero con golpes, saca las carpetas que tiene adentro y las destruye.

ESC. 198 - INT. – ARCHIVERO DE SUEÑOS – NOCHE

Natalia entra al archivero y camina por él, comienza a destruir las esferas transparentes. Una a una, molesta.

ESC. 199 - INT. – GALPÓN – NOCHE

Marcelo les lanza la llave a León y Eva, saca la pistola y los apunta en silencio, finalmente se la apunta él y se mata.

ESC. 200 - EXT. – GALPÓN – NOCHE

León y Eva salen del galpón, un niño pequeño se acerca a León y lo toma de la mano, León lo sigue, Eva sigue detrás de ellos a cierta distancia.

ESC. 201 - INT – PALACIO – DÍA

Las afueras del galpón se van transformando en un palacio y se hace de día, León corre y se convierte en un niño, el niño que lo guiaba sube unas escaleras, es Martín, Anthony y Andrés, de diez años están arriba también, Eva llega detrás de él, León sube las escaleras y se reúne con sus amigos, Andrés ve a Eva debajo de las escaleras y corre hacia abajo al tiempo que ella corre hacia arriba. Se encuentran en el medio, se abrazan y Andrés le da un beso en la mejilla, los otros chicos han desaparecido. Eva y Andrés suben las escaleras, que se transforman en un jardín gigante.

ESC. 202 - EXT. – JARDÍN - DÍA

Eva y Andrés caminan tomados de la mano, delante de ellos caminan León, Martín y Anthony de diez años también, Eva detiene a Andrés y le da el atrapa sueños, Andrés lo mira sonriente ambos corren y alcanzan a sus compañeros.

### CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### **Conclusiones:**

El proceso de escritura de un guión, desde el surgimiento de la necesidad de contar una historia hasta su culminación, viene dado por diversas experiencias que dependen exclusivamente del proyecto como tal.

La promesa del proyecto se centra en cumplir un objetivo, lograr escribir un guión cinematográfico en género ciencia ficción, basado en el paradigma de Field y las teorías de reescritura de guión de Linda Seger. En cambio, no busca resultados de una hipótesis ni las respuestas a una interrogante en específico, por lo que no se obtienen conclusiones de una investigación sino comprobaciones del traspaso de la teoría a la práctica.

**Aplicación de las teorías como proceso:** Se comprobó lo efectiva de las teorías al ser ejecutadas en la práctica. La aplicación se realizó siguiendo cada paso propuesto por Field para la construcción de guión, a pesar de esto la falta de experiencia influyó en el proceso y se cometieron errores. Al reforzar con las teorías de Seger lo aplicado anteriormente se logró identificar y corregir dichas fallas.

Se confirmó que la escritura de guión con estructura del *american screenplay* resulta completa cuando se aplican las dos teorías y no una sola: Paradigma de Field en primer lugar y reescritura de Seger en segundo lugar. Ésta unión permite encontrar fallas que se puedan producir en la estructura,

personajes, impulso, subtramas o demás elementos, por la inexperiencia del guionista, a pesar de seguir al pie de la letra las instrucciones.

**Creación de la idea:** Por otro lado Field describe el proceso de escritura del guión a partir del momento en el que se tiene un personaje y una acción, sin embargo el guionista puede tener una idea menos elaborada. Se debe atravesar entonces un proceso que va desde esa idea hasta obtener un personaje y una acción por cuenta propia.

Esto puede inhibir a noveles escritores. Field pide al lector encontrar un tema y escribirlo en pocas frases en términos de personaje y acción. Sin embargo se descubrió, en la realización de este proyecto, que “Encontrar un tema” conlleva a un autoconocimiento. El guionista debe entender su necesidad de escribir y preguntarse ¿Por qué nació el deseo de escribir? ¿Qué se quiere expresar? ¿Por qué se quiere contar esto y no otra cosa? ¿Qué inquietudes produce éste eje temático? ¿Temor? ¿Curiosidad? ¿Fascinación? ¿Existe alguna experiencia privada relacionada a este deseo? ¿Es esta necesidad única y personal o universal?

**La estructura por actos:** El proceso de estructuración que ocurre entre el tratamiento y la escaleta se realiza de modo tal que encaje en el *paradigma*. Se descubrió que la estructuración inicial puede perder la precisión una vez que se escribe el guión, por lo que se debe redefinir el guión; este proceso implica revisión de la fuerza de los puntos de giro, de los personajes, del detonante y otros aspectos estructurales de contenido. Estas modificaciones resultan incómodas para el guionista ya que implica adaptar su planteamiento, que parece tener ritmo y una dinámica agradable, a una estructura más cerrada.

No obstante esta adaptación debe ocurrir ya que se trata, como escritor, de diferenciar los intereses personales de los del espectador o lector. Se debe confiar en el paradigma como mecanismo para mantener la atención del mismo, ya que surge de Aristóteles y a lo largo de la historia universal la estructura ha demostrado funcionar.

**La estructura matemática** del guión según el *american screenplay* no corresponde necesariamente al proceso creativo de cada guionista, esto implica que, además de las modificaciones hechas sobre la base del contenido de la estructura como detonante, planteamiento, presentación de personajes y puntos de giro, se debe adaptar el guión al número de páginas preestablecido por el *paradigma*. Apostando a la atención del público que garantiza ésta fórmula.

A pesar de que el formato de guión norteamericano es una fórmula, esto no significa que el guionista se ve limitado por un patrón o que las historias basadas en el *paradigma* resulten parecidas entre sí. Dentro de la fórmula existen infinitas posibilidades de creación y de cómo llegar a cumplirla. Por ejemplo para los puntos de giro se han definido un número de páginas específicos en los que deben encajar, no obstante el guionista puede elegir cómo será su punto de giro. Puede haber puntos de giro para el personaje, para el espectador o para ambos.

En el caso del guión “Telaraña” el primer punto de giro cambia la historia para Eva, personaje principal, y para el lector, en cambio el segundo punto de giro no lo es tal para los personajes pero sí para el espectador, le abre los ojos y le adelanta información que los personajes no poseen.

**Personajes:** Se comprobó que mientras más claridad tenga el guionista sobre el personaje y éste posea multidimensionalidad, se podrá

comprender mejor sus motivaciones dentro de la historia, y el escritor poseerá mayores herramientas para desarrollar la trama, además de potenciar la verosimilitud que requiere el género ciencia ficción.

Dentro del proceso del proyecto “Telaraña” hubo fallas en la construcción de dos personajes, que repercutieron en el guión. El primero de ellos: Marcelo, se había desarrollado como el arquetipo de malo pero prescindía de la multidimensionalidad, no poseía nada más allá de su obsesión por el dinero y descubrir al asesino de su hijo. El personaje se mostraba relegado dentro de la historia y sus acciones eran poco entendibles, al añadirle aspectos personales, modo de pensar, historia y motivaciones más fuertes el personaje adquirió fuerza.

El protagonista, León, también presentó brechas en la multidimensionalidad y contexto, por ende no se desarrolló su viaje del héroe con acciones claras sino que divagaba con poca fuerza a través de las situaciones. Una vez desarrollados sus intereses laborales, su modo de pensar reflejado en su estresante estilo de vida el personaje y sus relaciones familiares comenzó a actuar y dejó de esperar a que las acciones le ocurrieran para provocarlas él mismo.

El escritor es entonces responsable de elegir la personalidad, actitudes, modo de pensar, reacción ante las emociones, vida laboral, vida privada, vida personal del personaje. No puede saber si estas decisiones han sido correctas hasta que se enfrenta el guión literal a la revisión.

**Campbell:** Su definición del viaje del héroe y los arquetipos del mismo contribuyeron a un mejor desarrollo de la historia, durante el proceso se descubrió que existen otros autores que sirven como complemento de las

teorías. No se debe conformar con autores preestablecidos sino ir más allá en la investigación.

En este sentido el “mito del héroe” de Campbell aportó al proponer el arquetipo del mentor, que facilita información, al igual que el amuleto. Los protagonistas no son dioses que logran investigar todo a partir de sus descubrimientos porque se vuelven poco creíbles. El mentor les permite entonces la asociación de ideas que los lleven a la resolución.

**La triada de la ciencia ficción:** La idea surge ante la frustración de no poder comunicar los sueños, descifrar sus significados o almacenarlos para futuras visualizaciones. Esta problemática constituye el **mito**; a lo largo de la historia el hombre se ha visto atraído por los sueños y sus significados, desde la antigua Grecia (en la que soñar significaba que los dioses habían enviado un mensaje) hasta la actualidad. El mito, para ser tal, requiere que la temática principal sea universal.

Para gratificar ese deseo de la humanidad, la curiosidad de conocer el contenido de los sueños y sus significados, se crea una máquina capaz de realizar esto que el hombre no puede por sus propios medios. La máquina representa **la ciencia**. La contextualización de la misma, es decir, creación del mundo en el que se ha desarrollado esta tecnología y las características de su uso dan la **verosimilitud**.

Se comprueba así que la tríada de la ciencia ficción constituye una reafirmación de la experiencia de escritura de este proyecto: Nació una inquietud en el guionista que se desarrolló en forma de idea, se investigó acerca del género ciencia ficción por incluir la idea una máquina fantástica y se descubrió que la experiencia, un proceso natural, se reafirmó con la teoría.

**Caja negra:** la máquina DRM5 y las suprap psicoanalistas, además del proceso completo de extracción de sueños constituyen esta caja negra. Se descubrió una limitante con respecto a su construcción. La teoría sobre la ciencia ficción no específica que tan profunda debe ser la explicación del funcionamiento interno y contexto de la caja negra en pro de lo creíble, por lo que puede tenderse a crear una explicación parca o demasiado específica, ambas opciones le restan credibilidad a la caja negra.

La decisión de dónde detener las especificaciones es un proceso de aprendizaje paulatino, en el que se crea la teoría inicial y se va comprobando su funcionamiento dentro de la historia a medida que se desarrolla el proyecto.

**Los fenómenos paranormales** forman parte de las inquietudes gracias a las cuales se creó el tema, a medida que se investigaron y desarrollaron situaciones inspiradas en ellos se descubrió su aporte como recursos narrativos no tradicionales:

*-Premoniciones:* Equivalen al flash forward, dan movimiento a la historia porque previenen, asustan, advierten y dan pistas tanto al público como a los personajes, esto produce reacciones en el espectador o lector y al personaje que afronta descifrar el significado de la premonición. En el caso del proyecto "Telaraña" la hija de León, Estefanía tiene premoniciones que no sabe descifrar bien pero que pueden ayudar al protagonista a resolver conflictos. Por otro lado, Natalia observa la proyección de una premonición de Andrés, en la que ella se presenta destruida, esto la hace reaccionar y al final destruye la máquina para no sufrir ese desenlace vaticinado.

-*Viajes astrales*: Aparte de la curiosidad natural que suscitan es un recurso narrativo ya que permite mezclar a los vivos y los muertos en el mismo plano debido a que parte de la premisa de que todos somos almas. Además el riesgo que corre el viajante al acercarse a la muerte impulsa situaciones de suspenso y puede generar conflictos, en este plano es posible que un muerto mate a un vivo sin tener que presentarse físicamente

-*Sueños paralelos*: Genera situaciones románticas, permite que dos personas que se encuentran en ciudades e inclusive países diferentes se conozcan, enamoren e intercambien información. No sólo se presta para situaciones románticas, además, genera un entorno físico que las apoya estas. Además aporta un rico lenguaje audiovisual por su característica onírica.

-*Apariciones*: inevitablemente generan temor, producen angustia en los personajes y en el público, pues un fantasma está en el territorio de la muerte, destapa el terror a lo desconocido y lo que no se quiere conocer.

**Sueños**: Al igual que los fenómenos paranormales se descubrió su aporte como lenguaje comunicacional. La máquina DRM5 proyecta sueños que contienen información de interés al antagonista, además son el medio a través del cual se desarrollan las premoniciones que advierten de posibles peligros. Ayudan al guionista a transmitir los temores internos, las angustias y deseos de los personajes.

**Simbología de los sueños**: Se descubrió un gran potencial de significado audiovisual gracias a su estudio. Las teorías de Jung al respecto no constituyen un análisis de tipo adivinatorio sino que clasifica los símbolos

de los sueños de acuerdo a su universalidad, está relacionado con los arquetipos que el ser humano ha atribuido a cada símbolo.

Además el estudio de los sueños permitió encontrar el símbolo que hacía referencia y engloba la idea central del proyecto: La araña. Es la encargada de acompañar el alma en el paso de la vida a la muerte, además suscita temor y misterios. Es un símbolo del ser humano, la vida y sus complejidades.

Cada proceso creativo tiene una historia diferente, plantea problemas específicos y la búsqueda de sus soluciones así como el contenido de las mismas dependen exclusivamente del proyecto. Las respuestas ante planteamientos de forma, contenido y su correcta elección no son definitivas y variarán de acuerdo al proceso en sí, no existen fórmulas más allá que las de estructura e inclusive su aplicación se modifica de acuerdo a muchas variables que no se analizan aquí, ya que no son objeto de la tesis.

A pesar de lo específico de los procedimientos y su incapacidad de aplicación en otros proyectos creativos, estos pasos pueden servir de ejemplo para futuros guionistas.

### **Recomendaciones:**

-La creación del guión en formato americano se puede reforzar si se combina un soporte teórico que acompañe la creación inicial y otro que acompañe su revisión. Se recomienda utilizar el paradigma de Field en la construcción de guión unido con las técnicas de reescritura de guión de Seger y no solo la teoría de creación. La revisión es fundamental para el guión.

-Con respecto a la creación de la idea es de vital ayuda para el guionista atravesar el proceso de autoconocimiento y cuestionamiento, una vez que se ha sentido la necesidad de escribir se debe buscar el origen de esta necesidad, este proceso aporta información al guionista sobre él mismo y clarificará dudas a la vez que delimitará mejor los temas o ideas que se deseen expresar.

-Al construir un guión cinematográfico basado en el *american screenplay* es necesario mantener la noción de que la estructura es imprescindible y que, las modificaciones que se deban realizar en el guión para que encaje dentro de ella no desvirtuarán la historia sino que le aportarán el elemento de atención del espectador o lector, vital en el ejercicio de la comunicación audiovisual.

-Prestar especial atención a la caracterización de personajes, sobre este punto Field y Seger hacen especial énfasis, no obstante, resulta difícil la elección de cada aspecto de la vida del personaje, para este proceso se recomienda ser observador analítico de las personas y situaciones que se desarrollan en el entorno del guionista. Estudiar constantemente al ser humano, su comportamiento, la forma de hablar, de vestir. La observación ayuda a perfilar personajes creíbles, por ende sus acciones lo serán también y se verán reflejadas en el guión de manera positiva.

-A pesar de que los grandes teóricos del guión norteamericano son Seger y Field se recomienda revisar otras teorías que puedan complementar o nutrir necesidades que surjan a lo largo del proceso y no se puedan solucionar. En caso de no existir necesidades aparentes la revisión de otros autores puede inspirar nuevas ideas.

-En el caso de creación de guión de ciencia ficción la construcción de la caja negra representa el enfrentamiento de la creatividad versus la verosimilitud. Es importante medir paulatinamente qué tan necesario se hace especificar en mayor o menor grado el contexto y funcionamiento de la caja negra. Se corre el riesgo de explicar demasiados detalles por lo que el espectador puede comenzar a cuestionarse al respecto, en el caso contrario, cuando la descripción es parca puede generar sospechas en el público acerca de las razones por las que no se explica en mayor detalle.

-A pesar de que el estudio de los sueños, de su simbología y de los fenómenos paranormales está centrado en el guión "Telaraña", puede enriquecer otros proyectos al representar una amplia gama de recursos narrativos, simbólicos y visuales.

-Escribir es un proceso que requiere de atención constante y práctica así como de apertura y escucha a la voz interna. Es importante mantener un área de trabajo tranquila y agradable, donde no se presenten interrupciones de ningún tipo. La música es excelente acompañante de la escritura puesto que produce sensaciones, emociones y sentimientos que se traducen en liberación de la imaginación.

-En la experiencia de este proyecto en específico se realizaron dos guiones diferentes, el primero tuvo fallas importantes en la estructura y construcción de personajes y la historia no resultaba interesante. Por estas razones se hizo necesario crear un segundo guión desde la construcción de personajes, investigación, reestructuración y escritura de diálogos. A pesar de la desesperanza que produce saber que el trabajo debe rehacerse por completo, la reescritura es fundamental y no debe prescindirse de ella y de las posteriores revisiones del nuevo resultado en pro de la calidad del guión.

## BIBLIOGRAFÍA

### FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Alvaray, L. (2002). A la luz del proyector: itinerario de una espectadora. Caracas: Editorial Filigrana.

Aristóteles (1998) Poética (A. J Cappelletti, Trads.) (3a. ed.) Caracas Monte Ávila Editores.

Baiz, F. (1997) Análisis del film. Caracas: Litterae Editores.

Baiz, F. (1998). Nuevos instrumentos para la escritura del guión. Caracas: Fundación Cinemateca Nacional.

Bassa, J. y Freixas R. (1993) El Cine de Ciencia Ficción: Una Aproximación. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, SA

Breton, A. (1924) Manifiesto surrealista. Versión digital.

Biord, R. (2001). Reglas de juego para los informes y trabajos de grado. (1era. ed.) Caracas: Publicaciones UCAB.

Campbell, J. (1959). El héroe de las mil caras. México, D.F: Fondo de cultura económica.

Carrière, J .C. (1991). Práctica del guión cinematográfico. (2a ed.). Barcelona: Ediciones Paidós.

Chabrol, C. (2003). Cómo se hace una película España, Madrid: Alianza editorial.

Chión, M. (1990). Cómo se escribe un guión. Madrid: Editorial Cátedra.

Diccionario de la Lengua Española (1984) (20a ed.) Madrid: Real Academia Española

Field, S. (1994). Análisis de cuatro guiones. (3a ed.). New York: Dell Publishing.

Field, S. (1994). Screenplay, The foundations of screenwriting (3a Ed.). Madrid: Ediciones Plot

Field, S. (1998). El libro del guión, (3a ed.). Madrid: Ediciones Plot.

Freedman, A., Kaplan, H. y Benjamisn, J. (Eds.) (1975) Compendio de Psiquiatría. Barcelona: Salvat Ediciones.

Horney, Karen (1960). El auto análisis. Buenos Aires: Psique.

Horney, Karen (1959). Nuestros conflictos interiores. Buenos Aires: Psique

Las Heras, A. (2005). Sueños- el lenguaje onírico develado. Buenos Aires: Editorial Albatros.

Lowenstein, S. (Ed.) (2000) Mi primera película. España, Barcelona: Alba editorial.

Martín, M (1999) El Lenguaje del Cine, (5a. ed.), Barcelona: Gedisa.

Metz, C. (1971) Langague et cinéma. [El lenguaje del cine] Paris: Larousse.

Morris, Ch. (1992) Psicología. (7a ed). México: Prentice Hall.

Ness, C, (2000). Los secretos de los sueños Madrid, España: Taschen Editorial

Parapsicología, En Enciclopedia Hispánica (1995) (Micropedia Vol. II, pp.229) Kentucky: Enciclopedia Británica Publishers, Inc.

Parapsicología, En Enciclopedia Hispánica (1995) (Macropedia Vol. 11, pp.237) Kentucky: Enciclopedia Británica Publishers, Inc.

Pinaud, J. (2001). Guía didáctica de metodología de la investigación, en Una propuesta didáctica de la enseñanza de la metodología de la investigación en la escuela de comunicación social de la UCAB. Trabajo de ascenso no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.

Seger, L. (1991). Como convertir un buen guión en un guión excelente, (2a ed). Madrid: Ediciones RIALP.

Vidal, G. y Alarcón, R. (1986) Psiquiatría. Buenos Aires: Editorial Panamericana.

Vilches, L. (Ed.) (1998) Taller de Escritura para Cine. Barcelona: Gedisa.

## **TESIS DE GRADO**

Maduro, P y Savelli, A. (2002) Escritura de un Guión de Telenovela: Más Allá de un Simple Diálogo. Trabajo de Grado para optar al título de Licenciado en Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.

## **FUENTES ELECTRÓNICAS**

Aragónés, B. (2002) Arte del siglo XX: Surrealismo [Artículo en línea]. Consultado el día 12 de diciembre de 2005 de la World Wide Web: [http://www.spanisharts.com/history/del\\_impres\\_sXX/arte\\_sXX/vanguardias1/surrealismo.html](http://www.spanisharts.com/history/del_impres_sXX/arte_sXX/vanguardias1/surrealismo.html)

Barros, A. (2004). Premoniciones [Artículo en línea]. Consultado el día 18 de diciembre de 2005 de la World Wide Web: [http://www.ociototal.com/recopila2/r\\_aficiones/paranormal0.html](http://www.ociototal.com/recopila2/r_aficiones/paranormal0.html)

García, J. M. (1999). Boletín mensual de fenómenos extraños nº 16: Fantasmas I [Artículo en línea]. Consultado el día 12 de diciembre de 2005 de la World Wide Web: [http://www.lo-inexplicable.com.ar/profecias/index\\_profecias.html](http://www.lo-inexplicable.com.ar/profecias/index_profecias.html)

García, J. M. (1999). Boletín mensual de fenómenos extraños nº 28: Fantasmas II [Artículo en línea]. Consultado el día 12 de diciembre de 2005 de la World Wide Web:

<http://www.estrellavalpo.cl/site/apg/reportajes/pags/20040410023743.html>

Psicostasia (Ed.) (Sin fecha) La proyección astral [Artículo en línea]. Consultado el día 12 de diciembre de 2006 de la World Wide Web: <http://www.psicostasia.com>,

Stevens, P. (Ed.) (2005) European Journal of Parapsychology: Koestler Parapsychology Unit, [Artículo en línea]. Consultado el día 12 de diciembre de 2005 de la World Wide Web: <http://ejp.org.uk/>

## **FUENTES AUDIOVISUALES.**

Amenazar, A. (Director) (1997) Abre los ojos [DVD]. España.

Coppola, S (Director). (2003) Lost in translation [DVD]. Estados Unidos, Japón.

Crowe, C. (Director). (2001) Vanilla Sky [DVD]. Estados Unidos

Gondry, M. (Director) (2004) Eternal sunshine of the spotless mind [DVD]. Estados Unidos

Hirschbiegel, O. (Director). (2001) Das experiment [DVD]. Alemania.

Spielberg, S. (Director) (2002). Minority report [DVD]. Estados unidos, Suecia

Tarantino, Q. (Director). (1994). Pulp fiction [DVD]. Filme Independiente

Tarantino, Q. (Director) (2003) Kill bill Vol. 1 [DVD], Estados unidos, filme independiente.

Tarantino, Q. (Director) (2004) Kill bill Vol. 2 [DVD], Estados unidos, filme independiente.

## ANEXOS:

### ANEXO I: Estructura del paradigma de Field

Comienzo (Acto I)	Medio (Acto II)	Final (Acto III)
Planteamiento p. 1 -30	Confrontación p. 30 – 90	Resolución p. 90 – 120
Punto de giro I p. 25 – 27	Punto de giro II p.85 – 90	

El paradigma de Field es base de la construcción del guión “Telaraña”. En éste se ha realizado una regla de tres en el que el número de páginas total del guión equivalen a 142, se ha adaptado los puntos de giro y duración de actos a este nuevo número.

**ANEXO II:** Diagrama de personaje:

Este diagrama se utilizó para esbozar, ayudado por las teorías de Seger, la caracterización de cada uno de los personajes del guión “Telaraña”

