



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

Imágenes visuales de un testamento literario

Adaptación cinematográfica de la novela
Uno, ninguno y cien mil de Luigi Pirandello

Tesista
Andreína Ojeda Firgau

Tutor
Ana O'Callaghan

Caracas, septiembre de 2012

*A papa, mi abuelo, Topiropi nindo,
porque sé que estarás muy orgulloso*

Gracias,

A mi papá, que es mi ejemplo
A mi mamá y al inmenso amor que nunca me falta
A mi hermano, porque no hay nadie más especial
A mi madrina, por estar ahí siempre
A mi tío Catire, por su cariño incondicional
A Lulú, por hacerme sentir un ejemplo
A Asdru, por sus terapias psicológicas
A Sami, porque te extraño mucho
A toda mi familia,
por enseñarme el significado de la palabra unión
A Marquitos, por acompañarme
A Anita por ser tutora, amiga y ejemplo siempre
A Jose por lanzarme la bota
A Virgi por mostrarme la fresa que me puedo comer
A Medatia, mi fresa
A Tucab y su gente, porque me han enseñado tanto
A Danna por confiar en mí
A Laila por sus ganas de dar
A Alpha por mostrarme oportunidades
A todos mis amigos de la 02, por la experiencia
A mis profesores
A la Ucab
A Venezuela,
por ser tan dura, pero tan divertida.

ÍNDICE

Introducción

MARCO TEÓRICO

Capítulo I

1.1 Una vida construida por visiones	11
1.2 Los preceptos ideológicos en la obra de Pirandello	24
1.3 Uno ninguno y cien mil	31

Capítulo II

2.1 El cine como medio	39
2.1.1 El guion cinematográfico	40
2.1.1.1 El paradigma de Syd Field.	41
2.1.1.2 La creación del personaje	45

Capítulo III

3.1 Roland Barthes y el análisis estructural del relato	49
3.1.1 Nivel de las funciones o los acontecimientos	50
3.1.2 Nivel de las acciones o los personajes	58
3.1.3 Nivel de la narración	60
3.1.3.1 Relación autor-narrador-lector	61

MARCO METODOLÓGICO

Capítulo IV

4.1 Planteamiento del problema	64
4.2 Objetivos	65
4.2.1 Objeto de estudio	65
4.2.2 Objetivo general	65
4.2.3 Objetivos específicos	65
4.3 Delimitación	65
4.4 Justificación	66

Capítulo V

5.1 El análisis narrativo de <i>Uno, ninguno y cien mil</i>	68
5.1.1 Nivel de las funciones o los acontecimientos	68

5.1.2 Nivel de las acciones o los personajes	111
5.1.2.1 Signos del ser	112
5.1.2.2 Signos de acción	114
5.1.2.3 Signos de relación	116
5.1.2.3.1 Duetos de Greimas	119
5.1.3 Nivel de la narración	121
5.2 La estructura y la imagen de una reflexión.	123
Capítulo VI	
6.1 La idea	132
6.2 La sinopsis	132
6.3 Tratamiento de la historia	133
6.4 El paradigma de Syd Field	139
6.5 El desarrollo de los personajes.	141
6.5.1 Contexto (recuento biográfico)	141
6.5.2 Punto de vista.	145
6.5.3 Necesidad dramática	147
6.5.4 Actitud	147
6.5.5 Cambio	148
6.5.6 Descripción de las distintas variaciones de cada personaje	148
6.6 Guion literario	153
Capítulo VII	
7.1 Propuesta visual	252
7.1.1 Dirección de fotografía	252
7.1.1.1 Iluminación	252
7.1.1.2 Profundidad de campo	253
7.1.1.3 Composición del encuadre	254
7.1.2 Dirección de arte	255
7.2 Propuesta sonora	259

Capítulo VIII	
8.1 Desglose de producción	262
Conclusiones y recomendaciones	297
Fuentes consultadas	302

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1: <i>Ejemplo de funciones distribucionales</i>	53
Tabla 2: <i>Ejemplo de funciones integradoras</i>	56
Tabla 3: <i>Recuento nivel funciones</i>	68
Tabla 4: <i>Análisis de funciones cardinales y catálisis</i>	69
Tabla 5: <i>Análisis de informantes</i>	105
Tabla 6: <i>Análisis de indicios</i>	110
Tabla 7: <i>Nivel narrativo (esquema)</i>	121
Tabla 8: <i>Nivel narrativo (análisis)</i>	122
Figura 1: <i>Paleta de color general</i>	262
Figura 2: <i>Paleta de color en la fase de invierno</i>	256
Figura 3: <i>Paleta de color en la fase entre estaciones</i>	257
Figura 4: <i>Paleta de color en la fase de primavera</i>	257
Figura 5: <i>Estética de Le Silence de Lorna</i>	258
Tabla 9: <i>Desglose de producción por escena</i>	259

INTRODUCCIÓN

**No existe la verdad objetiva, porque al cabo
todos cuanto me rodean seguirán pensando en
la objetividad de su propia verdad
Laudisi**

Los movimientos artísticos, en cualquiera de sus expresiones: cine, teatro, danza o literatura, nacen de necesidades creativas y de pensamiento, que surgen, a su vez, como escape o reflejo de realidades que tocan de cerca a las sociedades donde se producen.

En una Italia en período de entreguerras, movida por el auge del fascismo, las creaciones artísticas, y en este caso las teatrales, se presentan como una alternativa de expresión. Esta realidad, provoca el surgimiento de un autor que da pie a la formación de lo que luego se llamó el Teatro del Espejo. Se trata de Luigi Pirandello, dramaturgo y protagonista de este estudio.

En el mundo, las influencias del teatro realista se hacen a un lado para experimentar formas nuevas que van desde el expresionismo hasta la desintegración misma del teatro, con planteamientos como el de Antonin Artaud. En el ínterin, el teatro y la literatura de Pirandello también tienen un espacio. Por medio de estos dos géneros, el dramaturgo busca expresar ideas recurrentes, referidas a la relatividad de la realidad.

Para el escritor italiano la objetividad no existe, pues la verdad se encuentra supedita a lo subjetivo. Cada individuo busca dar forma a lo que mira y se construye una manera de observar que es única y que sólo él puede conocer. La ilusión comienza, según el autor, cuando existe la creencia de que la realidad asimilada por uno es la misma para los otros.

Así lo expresa, de alguna u otra manera, en diversas obras como *Seis personajes en busca de autor*, *El difunto Matías Pascal*, *Así es si así os parece*, entre otras. Éstas se encuentran cargadas muchas veces de personajes que responden a los convencionalismos,

entre los cuales surge alguno que se presenta como un ente de excepción, portador de ideas nuevas y vocero del autor.

La última publicación del dramaturgo es considerada por él su testamento literario, por ser ésta la obra donde finalmente logra condensar con mayor claridad todas sus ideas. Se trata de la novela *Uno, ninguno y cien mil*, co-protagonista de este estudio.

Vitángelo Moscarda, personaje principal de la historia, se vuelve el vocero del autor en este caso. Con su palabra, busca comunicar al lector sus reflexiones sobre la realidad sosteniendo que la misma es incognoscible para los seres humanos, pues la que creen reconocer es sólo la forma que logran darles a las cosas, distinta para cada quien e imposible de hacer ver a los otros.

Moscarda le habla al mundo sobre una inevitable soledad a la que está destinado el hombre, quien en su afán por darle forma a todo, se construye a sí mismo y a los demás y vive en la ilusión de una realidad compartida.

Este estudio pretende entonces adaptar la trama y los planteamientos ideológicos de la novela al lenguaje cinematográfico. Pero, ¿por qué al cine?

El teatro y la literatura son los medios predominantes en la obra pirandelliana. El dramaturgo exploró durante muchos años estos dos géneros, llegando incluso a transformar el modo de mirar el arte escénico. El auge que tiene el cine en este momento, no era tal en aquella época; y en su lugar, el teatro era el medio más codiciado.

Hoy día, se sabe que el cine se ha vuelto mucho más accesible y masivo, incluso que el teatro. Por estas razones, el proyecto de investigación que se presenta a continuación busca experimentar y traducir las ideas de Pirandello a este nuevo lenguaje que el autor nunca se atrevió a explorar.

Las herramientas que ofrece la cinematografía, donde la palabra se vuelve imagen, pueden cargar de nuevos significados los preceptos filosóficos expresados por el dramaturgo a lo largo de su obra.

La adaptación de una obra literaria a un guion cinematográfico, necesariamente será una propuesta original, ya que es imposible que aquélla se traduzca tal como se presenta en el libro. Siempre es necesario quitar algún personaje, agregar otro, modificar, eliminar y sumar situaciones, porque la literatura es literatura y el guion es guion. Así lo expresa Syd Field en su *Manuel del guionista*.

Con ese estudio, Field plantea una estructura funcional sobre la cual puede encajarse cualquier historia si se desea hacer un buen guion. Ésta es la forma que servirá de guía a este proyecto de investigación.

Sin embargo, pretender leer la novela y saber inmediatamente cómo adaptarla al paradigma *fieldeano* es un tanto utópico, pues probablemente la relación entre las ideas plasmadas en la obra literaria y las mostradas en el guion sería menos directa. Con la finalidad de disminuir esa distancia, se realizará un análisis de la novela basado en el estudio de Roland Barthes sobre la estructura narrativa de los relatos.

Este proceso permitirá tomar la obra, desintegrarla e identificar el esqueleto conductor de la historia, para luego evaluar cuáles de todas esas partes pueden ser tomadas en cuenta, modificadas o desechadas, según sea la forma y el propósito perseguido con el guion.

La traducción de estas ideas surge de una paradójica necesidad, compartida por el dramaturgo, de comunicar una imposibilidad de comunicación entre los hombres. Para los fines de este estudio, resulta una postura y un mensaje vigente que merece tener un espacio en el mundo del arte cinematográfico, cuya condición de medio masivo, permitirá ampliar el alcance del legado pirandelliano.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

1.1 *Una vida construida por visiones*

“... ¡Ya! Se me había olvidado... Mientras yo estoy aquí tan aburrido..., debe de existir otra vida que yo no me imagino..., lejana, diversa...”

Luigi Pirandello

Muchos autores han escrito sobre Pirandello, estableciendo coincidencias e incluso contradicciones de lo que fue su vida. A continuación, se busca construir, a partir de los relatos de algunos de estos biógrafos, la existencia del dramaturgo italiano. Para ello, no se ignorarán ni las coincidencias ni las incongruencias que los autores planteen entre sí, obteniendo con esto una visión general de su vida, o al menos de las diferentes percepciones de aquellos que lo conocieron o que estudiaron sobre él. Como se verá más adelante, se trata de perspectivas que no por ser tales dejan de ser tan válidas como la propia visión de Pirandello sobre sí mismo.

Para algunos, Luigi Pirandello fue un filósofo, para otros un poeta y para todos un dramaturgo italiano nacido en Agrigento el 18 de junio de 1867.

Luigi nace de la unión entre Ernesto Pirandello y Catalina Ricci. El primero es miembro de las milicias de Garibaldi y es descrito por Josia (1969) como un hombre violento e impulsivo, pero a la vez sincero y honesto. Ambos se conocen por gracias a Roque Ricci Gramitto, hermano de Catalina y compañero de lucha de Ernesto.

Don Ernesto se instala en Agrigento, una ciudad que para el año en el que nació Luigi, se encuentra devastada por la cólera. Allí, queda encargado de la administración de una solfatara que le había dejado su hermano, luego de la muerte de su padre don Andrés,

abuelo de Luigi. Don Ernesto, ante la riesgosa situación en la que se halla Agrigento, y con el fin de reducir al mínimo el riesgo de que su hijo y su mujer contraigan la peste, instala a su esposa en una casa de campo ubicada en el Bosque del Caos.

El parto se adelanta. Algunos atribuyen tal suceso al estado de tensión y angustia que el riesgo del cólera propicia en Catalina. Según cuenta Pirandello, años después, ante la llegada imprevista de los dolores de parto, su tío se ve obligado a salir en busca de alguna aldeana que pueda ayudar a su hermana Catalina con el nacimiento del bebé.

No obstante, fue la propia madre quien se ayudó a sí misma, trayéndolo al mundo a Pirandello antes incluso de que su hermano llegara con la partera. (Pirandello, 1958. p. 28. Traducción de M. Grande, I. Grande y Velloso). Así describe el escritor, como involuntaria e impredecible, su llegada a este mundo:

Una noche de junio yo caí como una luciérnaga bajo un gran pino solitario, en un campo de olivos sarracenos, asomado a la orilla de una altiplanicie de arcilla azul, sobre el mar africano. Ya se sabe cómo son las luciérnagas. Parece que la noche hace su negrura para ellas, que, volando no se sabe hacia dónde, unas veces acá y otras allá, nos abren un momento aquel su rayo de luz verde. Alguna, de cuando en cuando, se cae; y entonces vemos centellear en el suelo aquel su espíritu verde, que parece perdidamente lejano. Pues así me caí yo aquella noche de junio, en que tantas otras lucecitas amarillas centelleaban sobre una colina donde había una ciudad, la cual aquel año padecía una gran peste. (Ídem).

Luigi crece en Puerto Empédocles, recibiendo clases particulares de Fasulo, su profesor, para quien el niño es un joven torpe que hay que disciplinar (Josia, 1969). Sin embargo, con su tutora María Stella, suele quedar fascinado escuchando las leyendas y fábulas que ésta le narra.

Tanto parece gustarle la literatura, que con tan sólo doce años de edad, Pirandello escribe su primera tragedia en cinco actos, de la cual no se conserva ningún registro. La

obra la presenta en casa con sus primas y amigos, y obtiene con ésta su primera experiencia como director y actor. La creación demuestra su prematuro interés por el arte escénico.

Cuenta Chaix Ruy en su estudio de Pirandello, que el dramaturgo de adolescente es un estudioso de los clásicos, al punto de aprender el latín a escondidas de su padre, quien lo había destinado, por ser el hijo mayor, a una carrera técnica orientada hacia el comercio y los negocios.

No obstante, con el apoyo de su madre y a escondidas de don Esteban, Luigi se inscribe en el *Gimnasio*, instituto destinado a la enseñanza secundaria clásica previo a los estudios universitarios en el *Liceo* (Ruy, 1970).

Terminado el *Gimnasio*, comienza en el *Liceo* a estudiar Letras en la Universidad de Palermo, ciudad a la que había tenido que mudarse junto con su familia. Comenzada la carrera, la familia regresa a Puerto Empédocles, pero Pirandello permanece en Palermo y reside con una tía, de cuya hija se enamora profundamente (Josia, 1969).

Don Esteban aprovecha la debilidad de su hijo y procura chantajearlo, pues la única forma de que el padre dé su consentimiento para que se lleve a cabo el matrimonio es que Luigi se dedique a los negocios, en vez de a las letras.

Sin embargo, la vocación literaria es más fuerte que el sentimiento por su prima Lina, así que rechaza el convenio del padre y en 1887 se matricula en la Facultad de Letras de la universidad de Palermo.

Sus primeros versos los reúne bajo el título de Mal Jocundo (Mal Giocondo), que publica en 1889 (Ruy, 1970).

Según Xavier Rius Xirgo, en su biografía sobre Pirandello, no es el padre de Luigi, sino la familia de Lina quienes demandan del dramaturgo un cambio en su ocupación, pues pretenden que éste se dedique a las administraciones de las inversiones familiares del negocio del azufre.

A diferencia de lo que cuenta Ruy, Xavier relata que Pirandello sí acepta trabajar con su padre y que su visión de esa experiencia queda reflejada en sus escritos *Fumar* y

Ciaula descubre la luna. No obstante, Pirandello termina inscribiéndose en el *Liceo*, luego de que su matrimonio con Lina es pospuesto numerosas veces.

Los autores ya citados coinciden en que Lina permanece en el pensamiento de Pirandello, ocupando un lugar muy importante para él, a lo largo de su vida, y atribuyen esta presencia en algunos de sus poemas, como es el caso de este verso:

¿Quién dice que el tiempo pasa?
Pasa el tiempo que no es nada.
Yo te veo, María Lembo,
como eras de muchacha,
con tu vestido nuevo
con rayas blancas y azules.
Bajo el ala y la guirnalda
de aquel tu gran sombrero de paja,
mira, el tiempo ya no pasa.
Me han dicho que has muerto;
pero eres vieja, y poco importa.
Yo también soy viejo, María;
pero ahora soy joven contigo
en el casino Valadier,
en la terraza que contempla a Roma;
quieres saber dónde está Tordinona
(Tordinona, que también ha muerto);
allí está, te digo, no temas
que tu tía te vea conmigo.
(Pirandello, 1958 p. 22. Traducción de M. Grande, I. Grande y Velloso).

No se sabe a ciencia cierta si fue a causa de la depresión por Lina, o si se debió a una fuerte discusión que mantuvo el escritor con su profesor de la Facultad de Roma, Horacio Occioni; o quizá una mezcla de ambas, pero lo cierto es que Pirandello parte a estudiar a la Universidad de Bonn, en Alemania, recomendado por su protector Ernesto Monaci al maestro Wendelin Foerster, quien luego se convertirá en una especie de mentor para el dramaturgo (Ruy, 1970).

En Alemania, Luigi vive una etapa diferente y feliz de su vida. Allí conoce y se enamora de su vecina, la estudiante alemana Jenny Schultz-Lander, a quien dedica otra gran parte de sus poesías. Además lee una obra que ejerce una gran influencia en él y lo lleva a inclinarse hacia las religiones de la India: *El mundo como voluntad y representación* de Arthur Schopenhauer (Ídem).

El 21 de marzo de 1891, obtiene el título de doctorado en la Universidad de Bonn, presentando una tesis en donde plantea un estudio sobre la lengua siciliana. Ese mismo año publica *Pascua de Gea*, un libro de poesías, y un ensayo titulado *Laute y Launtentwicklung el dialecto de Girgenti*. (Ríos).

Cuando vuelve a Italia, al poco tiempo de doctorarse, conoce a la hija de un amigo de su padre, con quien establece compromiso matrimonial, organizado más que todo por don Esteban. Cómodo con la dote familiar, Pirandello se dedica a escribir para revistas sin cobrar y a redactar cuentos y novelas por vocación. Mientras tanto, vive y mantiene a su familia con las mensualidades que don Esteban le manda, resultantes de las ganancias de la solfatara.

Durante ese período de tiempo, tiene a sus tres hijos: Esteban, Julia (Lietta) y Fausto. Mientras, su padre, don Esteban, y el socio de éste, padre de Antonieta, invierten todo su capital en el negocio del azufre.

La situación se complica cuando, debido a la anegación de las galerías, la solfatara deja de dar ganancias y la familia se arruina completamente. Pirandello, se ve obligado entonces a pedir remuneración por su trabajo y a conseguir otro medio de subsistencia. Con miras en eso, pide a la revista *Marzocco*, a la cual él le ha colaborado durante muchos años, un pago por todos los trabajos que hasta ese momento les había entregado. La revista, le envía tres mil liras y le pide un cuento para la siguiente edición.

Además de esto, el dramaturgo comienza a trabajar, en 1899, como profesor de Literatura italiana en El Instituto Femenino Superior del Magisterio de Roma. La interacción que Pirandello debe tener diariamente con las alumnas desata en su mujer unos celos demenciales (Grande, 1958).

Poco a poco, el estado mental de Antonieta se va viendo cada vez más afectado. Los autores ya citados, además de los celos, atribuyen la locura de la mujer a la ruina sufrida por la familia. De cualquier manera, sea cuál sea la causa, Antonieta sufre una depresión que la sumerge en un estado demencial que termina afectando a toda su familia.

Por lo pronto, la vida de Pirandello se debate entre el bienestar de su casa y el desarrollo de su creación artística.

Cuenta Josia (1969), que don Esteban pide a Luigi que se traslade a Sicilia al ver que no puede seguir mandándole la acostumbrada renta. No obstante, Pirandello rechaza la petición y continúa buscando medios para sostener económicamente a su familia.

En 1904, el redactor de *Nuova Antologia* le encarga la creación de una novela para ser publicada por partes en diferentes ediciones de la revista. Es en este momento cuando Pirandello comienza a escribir *El difunto Matías Pascal*.

En esta novela, el autor trata temas referidos principalmente a la formación de la identidad y el papel que juega en ello la memoria. Además, ésta es una de las obras en donde queda plasmada, en cierta forma, el profundo cariño que el autor sentía por Catalina. Éste se ve reflejado en el personaje de la madre de Matías Pascal, cuya relevancia es notoria, incluso luego de su muerte.

¡Qué mujer tan santa era mi pobre madre! ¡Arisca y tontona de suyo, tenía hartos poca experiencia de la vida y de los hombres! Oyéndola hablar hacía el efecto de una niña. Hablaba con acento nasal y se reía con la nariz, porque siempre, como si se avergonzase de reír, mordíase los labios. (Pirandello en Núñez, 1958. p. 480).

La veneración a su madre se refuerza cuando llega a él la noticia del engaño que don Esteban le hace a ésta, al verse a escondidas con otra mujer. Esto no sólo fortalece los lazos entre Pirandello y su progenitora, sino también marca un distanciamiento aún mayor con su padre. Ésta separación también se ve reflejada en la novela citada, cuando la presencia de la

figura paterna no merece mayor profundidad que seis párrafos en una novela de casi ciento sesenta páginas. Además, Pirandello en la voz de Matías Pascal lo describe como un hombre distante, preocupado por sus negocios, que no tiene mayor participación en la vida del protagonista, pues muere cuando éste cumple apenas cuatro años de edad.

Los fuertes problemas familiares adquieren proporciones mayores con la entrada de Italia a la guerra. Esteban, el mayor de los hijos de Pirandello, se une al ejército como oficial voluntario y cae gravemente herido en el Monte Calvario.

Para poder liberarlo, la petición de Austria es que a cambio le entreguen tres miembros del ejército italiano. Pirandello, a pesar de las súplicas desesperadas de Antonietta, rechaza el trato, quizás por considerar injusto un intercambio de tales características, donde el beneficio de uno significa el castigo de tres.

Mientras tanto, el caos y la angustia son huéspedes fijos de la casa de los Pirandello, y ésta cada día se hace más infernal para Julia, la única hija de Luigi. En consecuencia, y producto de la desesperación, la joven, con tan sólo veinte años de edad, se escapa al río con un revólver y busca suicidarse.

Sin embargo, el intento resulta fallido porque, al tratar de dispararse, el arma queda atascada. A pesar de ello, Julia permanece en el río y se niega a regresar a su casa. Mientras tanto, sus padres enloquecen con su desaparición. Luego de tres horas de búsqueda, finalmente la hallan cerca del Tíber con la pistola fallida en la mano (Josia, 1969).

La ardua situación familiar ejerce una influencia muy negativa en cada uno de los hijos de la pareja. Este hecho devasta a Pirandello, para quien aquéllos son lo más importante.

El dramaturgo intenta por diversos medios mejorar la situación. Con respecto a su hijo Esteban, que se encuentra en la guerra, lo máximo que puede hacer es intentar mantener siempre el contacto. Es por esto que cada dos días, durante el tiempo que su hijo está en la milicia, Pirandello le envía cartas con la esperanza de obtener una pronta respuesta.

Parte de esa correspondencia, aún se conserva. Algunos fragmentos no sólo muestran el profundo amor de un padre hacia su hijo, sino también aspectos cotidianos de la vida de los Pirandello:

Roma, 14 de febrero de 1916.

Hace tres días que no nos llegan noticias tuyas; pero ya estamos habituados a estos intervalos de silencio, largos, larguísimos, sin otro remedio que un telegrama con respuesta pagada. Pero incluso para recibir la respuesta al telegrama nos toca esperar siete u ocho días. ¡Paciencia! Sabemos que no estás mal de salud, y nos resignamos a esta pena de tenerte lejos.

Ahora, ya, nuestra vida ha recobrado un ritmo habitual. Yo trabajo por la mañana y un poco por la tarde: los martes, jueves y viernes, de trece a quince, voy a dar mis clases a la Normal; por la tarde voy a Porta Pia a comprar periódico, y me vuelvo a casa; pero una tarde sí y otra no tomo en el Viale de la Reina el tranvía municipal, hacia las seis, y llego hasta la plaza Colonna, y desde allí hasta la plaza Montecitorio, para depositar en la Cruz Roja (oficina de prisioneros de guerra) estas cartas que escribimos cada dos días. Mamá y Lietta salen por su cuenta casi siempre después de comer; a las siete y media estamos todos de regreso en casa: cenamos a las ocho; luego yo me leo los periódicos en el despacho. Hacia las nueve y media viene San Secondo, algunas veces con Borgese; hablando de arte y de la guerra, nos dan las doce, y a la cama.

Como ves nada ha cambiado. Pero ¡no hay momento en que yo no note y sienta tu falta! Sentado junto al velador; levanto los ojos y veo tu fotografía, que me mira, me mira intensamente... Y te echo de menos cuando nos sentamos a la mesa y cuando entro en tu cuarto, que te espera desde hace tantos meses... un gran peso de tristeza grava entonces el aburrimiento de esta mi monótona y amarguísima existencia, y respiro con angustia esperando días mejores. (Pirandello 1958. P. 16. Traducción de M. Grande, I. Grande y Velloso).

Por medio de otras cartas, Pirandello le relata a Esteban los avances en sus proyectos literarios. Al valerse de ello se puede construir una etapa importante de la vida de

Luigi y fijar de manera cronológica la aparición de algunas de sus obras. De esta forma, en 1916 le cuenta Pirandello a su hijo que *¡Piénsalo bien, Jacobito!*, comedia del dramaturgo, ha estrenado con éxito rotundo la noche anterior, es decir, el 10 de julio del año mencionado.

Al terminar el tercer acto, el público en masa se puso en pie, aclamándose; pero no me presenté. En total doce llamadas a escena. Toda la comedia fue escuchada con una atención que casi daba miedo. Musco estuvo inmenso. ¿Estás contento, Stenù mío? (Ídem P. 19)

Debido al triunfo de la obra y al entusiasmo de Musco, el intérprete principal, Pirandello se motiva y decide escribirle otra comedia para que también sea interpretada por él. A pesar de desarrollar, con este fin, el argumento y la trama de *Liola*, le entrega antes a Musco otra comedia llamada *El gorro de cascabeles*.

Paralelo a estos procesos, Pirandello comienza a escribir la novela *Uno, ninguno y cien mil*, movido por un profundo deseo que lo embarga:

...sueño con una casucha rústica, en cualquier burgo solitario, donde ir a enterrarme, en un tiempo más o menos lejano; solo, con las uñas largas, sucio y peludo. Mi mayor satisfacción será lanzarle desde allí un solemnísimo escupitajo a toda la civilidad. (Íbidem).

Para el dramaturgo, en un principio, resulta más motivador escribir una novela o un cuento que dedicar su vida a escribir obras de teatro. Refiriéndose a sus proyectos futuros comenta: “Luego escribiré *U cuccu*, y cerraré este paréntesis teatral para volver a mi trabajo de narrador, que me es más natural”. (Íbidem p.20).

La comedia *Liola* se estrena finalmente el 26 de octubre de ese mismo año y para Pirandello resulta tan alegre que le cuesta pensar que sea de él (ibídem). En abril del año

siguiente escribe contento a su hijo por la culminación de la obra *Así es, si os parece*, la cual le resulta muy original, lo que lo hace dudar del éxito que pueda tener. Sin embargo, resulta ser para sus amigos, así como para él mismo, lo mejor que el dramaturgo haya escrito hasta ese momento. El teatro parece continuar formando parte de su creación, a expensas de sus deseos.

En julio de ese año, comienzan a resonar en la cabeza de Luigi los seis personajes que, rechazados por su autor, se empeñan en encontrar otro que los acoja. La obra de teatro que Pirandello crea con ayuda de Fantasia, una agilísima criadita que lo atiende y le sirve, tal como lo cuenta en el prólogo de dicha obra, se convertirá, una vez terminada, en lo que para muchos es la expresión más audaz y cercana del entramado pensamiento del autor y la base que daría pie a la transformación que sufre el teatro, luego del involuntario paso de Pirandello por este mundo.

Seis personajes en busca de autor: novela por hacer. Quizá tú lo entiendas. Seis personajes, cogidos en un drama terrible que andan detrás de mí para que los meta en una novela. Una obsesión. Y yo no quiero saber nada, y les digo que es inútil, que me tiene sin cuidado de ellos y que ya no me importa nada de nada, y ellos mostrándome todas sus llagas, y yo echándolos de aquí, y así, al final de la novela, estará todo hecho. Y otros muchos proyectos que tengo en la mente. Pena de vivir así, cuento largo. La divina realidad... otro cuento largo, casi una novela. Pero antes quiero terminar Uno, ninguno y cien mil. (Ibíd. P. 21)

Pirandello goza en vida de la fama y la aceptación de sus obras. Sus libros se venden con facilidad y sus comedias divierten al público. Trabaja escribiendo cuentos para revistas que no dejan de solicitar y publicar sus historias. Sin embargo, su vida personal no goza de la misma prosperidad. En su casa, los celos de su mujer cada vez son peores, su hijo mayor finalmente llega de la guerra, pero en un estado de decaimiento absoluto, producto de la tuberculosis.

Luigi se aprovecha de la enfermedad contagiosa de su hijo para enviar a Julia a vivir a casa de su tía y así aliviar, aunque sea sólo para uno de sus hijos, la situación difícil presente en casa.

Al mismo tiempo, Antonietta es internada en un sanatorio, a pesar de que Pirandello en un principio se opone, e incluso llega a realizar varios intentos fallidos para sacarla de la clínica.

En 1918, Antonietta fallece y en la vida de Pirandello se produce un giro que le permite dedicarse tiempo completo a la escritura, al punto de llegar no sólo a redactar obras de teatro, sino algunas veces incluso dirigirlas y hasta actuarlas. (Ruy, 1970).

Luigi finalmente culmina *Seis personajes en busca de un autor* y al estrenarla por primera vez, en el Teatro Valle de Roma, contrario a lo que pudiera pensarse, se genera una disputa entre críticos y partidarios del autor, al punto de llegar a una batalla de manos. El análisis de este hecho y el impacto que éste causa en Pirandello, afirma Chaix Ruy, lo llevan, más tarde, a construir una visión de la realidad que quedará plasmada en la obra *Cada uno a su manera*.

A pesar de este fracaso aparente, Pirandello vuelve a alcanzar el éxito con otras obras como: *Enrique IV*, *Vestir al desnudo*, *La vida que te di*, *Diana* y *la Tuda* y *Esta noche se improvisa*. Durante esta etapa, conoce además a Marta Abba, actriz a quien confía su amistad y la interpretación de muchos de sus personajes.

En 1924, publica la novela *Uno, ninguno y cien mil*, donde el protagonista Moscarda, inicia una incansable búsqueda de sí mismo, concluyendo finalmente que la identidad del hombre vive en constante construcción y se forma a partir de la mirada de éste sobre sí, en conjunto con la mirada que le ofrece el otro. Para Moscarda, y podría decirse que también para Pirandello, quien pareciera hablar a través de su protagonista, el hombre nunca llega a conocerse a sí mismo, porque no puede verse vivir. Así, lo que conoce de él son las diferentes máscaras que tiene delante de los demás, y mientras más esfuerzos realiza por descubrirse a lo largo de la novela, más se acerca a su posterior conclusión, donde el

individuo está conformado por tantas identidades como miradas caigan sobre él, que lo convierten no en uno sino en cien mil individuos, o lo que es lo mismo, en ninguno.

No más la Verdad hecha Dios; no más la *tranche de vie* que fotografiar. No existe verdad o falsedad; no existe virtud o error; no existe nada de objetivo, de fijo, de inmutable y mucho menos de eterno; no existe una ley por encima de ella y tampoco en ella; no existe una realidad afectiva fuera de nosotros; nosotros mismos no somos como creemos ser, sino tan sólo como de vez en vez nos construimos o como le parecemos a éste, a aquel, a aquel otro; la vida, en fin, no es más que una fúnebre farsa en la que nosotros recitamos, más o menos inconscientes, los papeles más diversos, como pobres títeres en las manos de un destino ciego. (Pirandello en Josia, 1969. p. 164).

Para Pirandello, esta novela constituye la obra donde logra expresar con mayor claridad sus ideas. En un ensayo escrito por Silvio D'Amico y recopilado por Josia, el crítico describe al dramaturgo como “el interprete de un desesperado nihilismo, de un mundo que, saliendo de un cataclismo sin nombre, creyó disolverse en la nada” (1969, p. 165).

El 10 de diciembre de 1934, dos años antes de su muerte, Pirandello recibe el premio Nobel de la Literatura, en Estocolmo. A diferencia de otras veces, la decisión tomada por la Academia Nobel de otorgar el premio al dramaturgo no halló oposición, dado el prestigio de Pirandello y su reconocido aporte a la literatura moderna:

Había pasado ya el tiempo en que su ahora innegable maestría dramática fuera tachada de puro virtuosismo; ya no discutía nadie la importancia decisiva, la originalidad de su aportación a la escena moderna. Y, sobre todo, los problemas psicológicos abordados en su teatro tienen, como apunta certeramente uno de los miembros de la Comisión dispensadora de los premios, un trasfondo filosófico, que antes no se había sabido apreciar en su justo valor, de la más honda significación para la existencia del hombre. (Núñez, 1958. pp. 09-10. Traducción de M. Grande, I. Grande y Velloso).

Exactamente dos años después de recibir el premio, el 10 de diciembre de 1936, muere el dramaturgo de una congestión pulmonar que se le agrava. “¡Ya! Es una cosa que se hace todos los días. Morir. Lo hacen los demás, claro (...) Ya no debería impresionarnos. Cualquiera sabe en qué consiste morir” (ídem).

Su único gran pesar pudiera decirse que fue no haber terminado la pieza *Los Gigantes de la Montaña*, en donde, según Ruy: “su creación artística alcanzaba el nivel de una desnudez total” (Ruy, 1970). Pirandello tuvo un último deseo, citado por muchos de sus biógrafos.

Que mi muerte pase en silencio. A mis amigos, a mis enemigos, ruego, no sólo que no hablen de mí en los periódicos, sino que ni siquiera den la noticia de mi muerte. Que no me amortajen. Que me envuelvan desnudo en una sábana. Y nada de flores sobre el lecho mortuario ni cirios encendidos. Carroza fúnebre de ínfima clase: la de los pobres. Desnudo. Y que no me acompañe nadie, ni parientes ni amigos. La carroza, el caballo, el cochero, y basta. Quemad mi cuerpo. Y en cuanto mi cuerpo haya ardido dejad que se dispersen las cenizas, porque ni eso quiero que de mí quede. Pero, si no fuera posible, llevad la urna funeraria a Sicilia y amuralladla en cualquier tosca piedra del campo de Agrigento, donde nací. (Íbidem P. 21).

A pesar de su muerte, Pirandello ha trascendido a lo largo de la historia de la dramaturgia, convirtiéndose en influencia notoria para autores posteriores como Bertolt Brecht y Antonin Artaud.

Más adelante, sus preceptos servirán de base también para manifestaciones del teatro del absurdo, donde dramaturgos como Becket e Ionesco se aproximan a muchas de las ideas trabajadas por Luigi y las transforman conceptualmente, transgrediendo la palabra y adoptando una forma donde el mensaje se vuelve carne y sangre de la puesta en escena. (Guerrero, 1961).

Sobre esta influencia se profundizará más adelante, en el apartado siguiente, donde se busca ubicar a Pirandello dentro de una corriente teatral que se viene gestando en la

época, que surge de una necesidad colectiva y que, a su vez, permite que los mensajes del dramaturgo cobren una fuerza aún mayor.

1.2 *Los preceptos ideológicos en la obra de Pirandello*

El siglo XIX cierra con una contestación al teatro realista/naturalista, por medio de una obra y un autor que pasarán a la historia como una revolución del arte escénico: Alfred Jarry, con *Ubú Rey*.

Se ha afirmado, a lo largo de la historia, que fue esta representación la que influyó y dio pie al teatro del absurdo y al surrealismo. De alguna u otra manera, este autor probablemente haya sido el que, con su forma de mirar, haya inspirado a un nuevo siglo a atreverse a cuestionar y a innovar de distintas formas la manera de hacer y ver teatro, propiciando así el surgimiento de numerosas posibilidades, tanto en los temas, como en las técnicas actorales y escenográficas, de las que el mundo será testigo a lo largo del siguiente período.

El siglo XX comienza entonces con el impulso de nuevas perspectivas que rompen con las visiones simbolistas y naturalistas predominantes del siglo anterior y dan pie a lo que Chiaromonte llama un teatro de reflexión y contestación (en Josia, 1969).

El expresionismo, por ejemplo, que tiene su auge entre los años 1910 y 1925, da importancia a lo subjetivo, alegando que nadie puede conocer la realidad en sí. De este modo anula la existencia de una objetividad, proponiendo la capacidad del hombre para cambiar su entorno y dándole primacía al mundo onírico del inconsciente.

La búsqueda de lo real da pie al surgimiento de pensamientos que se atreven a cuestionar lo establecido, incluyendo el lenguaje, los sistemas de comunicación y la palabra como único recurso expresivo del ser humano. Así lo indica Maurice Maeterlinck, un dramaturgo belga, que a pesar de haber tenido una relación directa con el teatro simbolista, comparte un aspecto en común con Pirandello: la influencia del pensamiento germánico. Lo que escribe Maeterlinck sirve para comprender la visión que se venía gestando sobre el significado de la palabra.

No hemos de creer que la palabra llegue a servir en algún momento a la comunicación verdadera entre los seres (...) Existe un trágico más real, mucho más profundo y mucho más conforme con nuestro ser verdadero que lo trágico de las grandes aventuras (...). Se trata de hacer ver lo que hay de sorprendente en el hecho de vivir. Se trata, más bien, de mostrar la existencia de un alma en sí misma, en medio de una inmensidad que no es nunca inactiva. Se trata de hacernos escuchar, por encima de los diálogos ordinarios de la razón y de los sentimientos, el diálogo más solemne e ininterrumpido del ser y de su destino (en Oliva y Torres. 1990. Pp. 304 y 305).

Este contexto justifica el impacto de la obra de Pirandello, cuyo aporte viene a ser, tal como lo expresa Chiaromonte, “una inquietud intelectual que socava los cimientos mismos de la realidad de todos los días y pone en cuestión el sentido de esta vida que nosotros nos resignamos generalmente a llevar (y que llamamos “normal”)” (en Josia, 1969, p. 155).

Pirandello, a lo largo de toda su obra, mantiene un discurso que no puede ser catalogado, como han hecho algunos autores, de nihilista, pues el dramaturgo no asegura que nada exista, sino asevera que, de existir, jamás podría ser conocido por el hombre.

El autor revive este planteamiento de las teorías de Gorgias que, dos mil años antes, pensaba además que el hombre, aun si pudiera conocer la realidad, nunca podría comunicar su conocimiento a los demás.

Juan Guerrero, autor de *Historia del teatro contemporáneo*, hace un estudio de la obra de Pirandello y refiriéndose a ésta expresa: “La realidad se encuentra en alto estado de disolución o descrédito, la verdad se supedita a lo subjetivo y la comunicación es impracticable” (1961, p. 172).

Partiendo de una imposibilidad de comunicación entre los seres humanos, podría decirse que la obra de Luigi nace entonces sobre una paradoja o contradicción, pues por medio de ella, el autor busca comunicar dicha imposibilidad y lo hace a través de

personajes que se vuelven portavoces de su pensamiento. “Toda obra de Pirandello no es sino un proceso de difamación en el que los difamadores son antipirandelianos y pirandellianos los difamados” (Forti en Guerrero, 1961, p. 172).

Y es que Pirandello asume, tal como afirma Guerrero, que el mundo pertenece es a los difamadores que siguen pensando que la única verdad es sólo aquella que son capaces de ver. Por ende, Luigi se resigna a esta condición y su obra surge respetando las bases de la existencia humana, sus leyes y lo establecido o normal; pero dejando reflejado su pensamiento en personajes que se salen de los parámetros y se convierten en seres de excepción (1961).

Es por esta razón que el teatro pirandelliano, cuyas bases guardan relación con aquellas que dieron fuerza al movimiento del absurdo, no puede ser; sin embargo, enmarcado dentro de este estilo; donde exponentes como Beckett, Jarry e Ionesco proyectan en el acto escénico la deformación o desintegración del lenguaje.

Los personajes de Pirandello, en cambio, conservan la palabra, en su sentido lógico, como medio de expresión y explican sus ideas tratando de convencer con ellas. Para Guerrero, los personajes de Luigi *hablan* de la soledad incomunicada, a diferencia de aquellos presentes en el teatro del absurdo, cuyos representantes hacen suyos los preceptos ideológicos, pero trascienden los límites semánticos y modifican la forma de expresión de estas ideas. Guerrero continúa su descripción, refiriéndose a los exponentes del absurdo nombrados anteriormente:

Han asimilado aquella soledad (la soledad incomunicada) hasta trocarla carne, sangre y cimiento del drama, cuyos elementos se configuran diferenciada e íntegramente al tenor de aquella soledad sustancial. Se ha fraguado una barrera. Se ha pasado del teatro dialéctico al teatro ontológico en el que aquel dictado, la soledad incomunicable, no es meramente una afirmación ni una controversia (...), sino un primer principio, un axioma según el cual se procede pero con el cual no se especula, una presencia física (...); o sea: un consistir del drama. (Guerrero, 1961, pp. 173, 174).

Pirandello puede ser considerado entonces un predecesor de este estilo teatral, cuya base ideológica se centra en la imposibilidad gnoseológica del ser humano y, por ende, en la existencia de una incomunicación constante en la interacción del individuo con su entorno, pues lo que éste cree conocer de la realidad no es más que la construcción subjetiva que hace de la misma; distinta per sé de aquellas construidas por los otros que, a su vez, son diferentes entre sí.

... El mal estriba en que vosotros, queridos amigos, no sabréis nunca, ni yo podré comunicaros nunca, cómo se traduce en mí lo que vosotros me decís. No habéis hablado en turco. Hemos usado, vosotros y yo, la misma lengua, las mismas palabras. Pero, ¿qué culpa tenemos, vosotros y yo, si las palabras, por sí mismas, están vacías? Vacías, queridos amigos. Y vosotros, al decírmelas, las llenáis con vuestro sentido; y yo, al acogerlas, inevitablemente, las lleno con mi sentido; hemos creído que nos entendíamos; no nos hemos entendido en absoluto. (Moscarda trad. Velloso. 1958, p. 549)

Hasta ahora se ha hablado de la manera como Pirandello concibe la realidad y la forma como, según él, ésta es percibida por los demás. Sin embargo, en la obra del autor, se manifiesta también la influencia que tiene esta imposibilidad de conocimiento de la realidad en las interacciones humanas y cómo afecta, además, la formación de la identidad.

Para Fernando Yurman la identidad, en parte, es un cruce entre lo que se mira y lo mirado. Esto podría tener relación con la definición que hace Gombrich de lo que él llama *constancia perceptiva* que no es más que la “comparación incesante que hacemos entre lo que vemos y lo que ya hemos visto” (p.86).

El estudio de Gombrich citado por Aumont, se refiere específicamente al papel que cumple el espectador frente a una imagen, siendo ésta construida por la mirada del observador; y el observador, a su vez, construido por dicha imagen. Si este planteamiento se traslada a la formación de la identidad, se obtiene una visión ofrecida por Yurman, quien textualmente dice: “el rostro del otro permite configurar el mío. Este proceso

llamado *transitivismo*, nos señala que el núcleo duro de mi identidad está formado por el otro”. (2008, p 22).

Ahora bien, si se toma como cierta esta afirmación de Yurman y se relaciona la misma con lo planteado por Pirandello; se tiene que el ser humano crea una realidad subjetiva de lo que mira, comparando dicha visión con sus saberes laterales, es decir, con todo lo que ha visto antes, y formándose, en consecuencia, una percepción que asume como verdadera. Si la construcción de identidad está supeditada a la mirada del otro, entonces ésta será distinta para cada quien.

Una de las obras de Pirandello donde se ve reflejada esta ecuación con mayor claridad es la novela *Uno, ninguno y cien mil*, donde Moscarda, el protagonista, busca, a lo largo de toda la trama, construirse una identidad que lo defina, pues se da cuenta de que las personas que lo rodean lo ven completamente diferente a como él se ha visto a sí mismo toda su vida. Comienza entonces una búsqueda constante por descubrir quién es realmente: si el Moscarda visto por él o el visto por los demás. No obstante, termina concluyendo que su identidad está formada por tantos Moscarda como veces lo miren, pues cada persona se crea una realidad a partir de como lo ve y nace un nuevo Moscarda, distinto del reconocido por los otros y por él mismo.

Vitángelo Moscarda, cuando se mira a un espejo, con la intención de verse como los demás lo ven, percibe que se da a sí mismo una conformación voluntaria que no corresponde a la suya natural (...). Pensarse es inventarse, o sea alterarse (Guerrero, 1961, p. 182).

El espejo surge así como un a figura que se repite a lo largo de la novela, pues el deseo del protagonista de verse vivir lo manifiesta tratando de descubrirse ante el espejo e intentando ver su imagen sin otorgarle un significado; sin involucrar la percepción que tiene de sí mismo, sino como un cuerpo sin fondo, exterior a él.

Busca, ante el espejo, quedarse a solas, pero en una soledad incluso sin él mismo. No obstante, vivir y verse vivir son dos acciones mutuamente excluyentes, siendo la segunda aún más difícil.

Pienso que la vida es una burla triste; pues hay en nosotros, sin que podamos saber ni conocer por qué ni por quién, la necesidad de engañarnos continuamente con la espontánea creación de una realidad (una para cada uno, nunca la misma para todos) que bruscamente se revela vana e ilusoria. Quien advierte el juego no puede engañarse ya; pero quien no logra engañarse no puede hallar gusto ni placer en la vida... Mi arte está lleno de compasión por todos los que se engañan; pero esta compasión no puede evitar que la siga la feroz irrisión del destino que condena al hombre al engaño. (Pirandello en Guerrero, 1961, p. 179).

Entonces, se visualiza la figura del espejo como reflejo múltiple, donde cada persona es espejo del otro y donde la visión que pueda tener un individuo frente a su propia imagen implica una toma de conciencia de la falsa consistencia de su ser, construido por difamaciones.

No obstante, un individuo no sólo se construye y reconstruye a sí mismo constantemente, al mismo tiempo que conforma a los otros a través de su mirada; sino que a diario juega los distintos roles y varía sobre esta multiplicidad de formas siendo de una manera particular ante cada quien y determinando su comportamiento según sea la situación: como quien usa una *máscara*.

El espíritu divino entra en nosotros y se hace fantoche. Fantoche yo, fantoche usted, todos fantoches. ¡Dios santo! Debería bastarnos con haber nacido así, fantoches por la voluntad divina: ¡Pues no! Cada uno se hace fantoche por su cuenta: el fantoche que puede... o que cree ser. Y entonces... empiezan las luchas, porque cada fantoche, señora mía, quiere que se le guarde respeto. No tanto por lo que cree ser... como por lo que quiere aparentar. Por dentro, ninguno está contento de su papel. Todos, si tuviéramos delante a nuestro propio fantoche, le escupiríamos en la cara... ¡Pero no toleramos que le escupan los demás! (Pirandello en Guerrero, 1961, p. 183).

Por fantoche se entiende al ser humano en su versión grotesca o creada. Es el individuo que vive a través de una máscara o apariencia que se coloca o asume para responder a esa imagen dada por el otro y que suele diferir de la que concibe éste para sí mismo. Por ello, Pirandello afirma que el ser humano, si pudiera verse vivir, se asquearía al no reconocerse, pues se vería como usando una máscara.

La vida es, pues, una trayectoria en constante movimiento donde, por ende, no tiene cabida la consistencia, es decir, la forma fija. (Guerrero, 1961). Un ser humano se conforma de una manera, que al instante siguiente se vuelve otra.

Para Pirandello, un personaje, a diferencia de un hombre, nace con una realidad creada e inmodificable (como se observa en el caso de El Padre y la Hija de *Seis personajes en busca de un autor*). “Un personaje tiene una vida verdaderamente suya, con carácter propio, por lo cual es siempre ALGUIEN. En tanto que un hombre puede ser NADIE” (Pirandello en Guerrero, 1961. P. 199).

Un personaje posee entonces un grado de verdad mayor al del ser humano, quien por su cualidad móvil no puede definirse, pues, como dice Guerrero (1961), quien es en este instante será otra al minuto siguiente.

La vida entonces sólo es movimiento sin consistencia; y el teatro, en cambio, reúne ambos componentes, pues es consistencia en la medida en que constituye una forma fija que se repite y es movimiento porque el espectador le da vida y cada punto de vista que se forma cada persona en el público, es lo que le otorga ese movimiento.

Así lo expresa Guerrero en su estudio sobre Pirandello, donde agrega: “una obra de arte, en cuanto creada, se libera de la vida, se aquieta en su inmutabilidad y, si vive, es sólo parasitariamente, en quien lo considera” (1961, p. 199). Esto es lo que da pie al nacimiento de la *metateatralidad* o *teatro en el teatro*.

Se podría decir que Pirandello ve al ser humano como un ente que nace, muere y revive constantemente. Es decir, un individuo es de una forma, que varía al minuto siguiente, de tantas maneras como veces lo miren.

La obra donde, según el autor, mejor quedan plasmados estos preceptos, es la que compete a este estudio. Se trata de la novela *Uno, ninguno y cien mil*, última publicación del dramaturgo en 1924.

En el apartado que se presenta a continuación se trabaja con mayor profundidad aspectos referentes a la obra. De esta forma, no sólo se pretende mostrar un breve resumen de la historia, sino también las diferentes lecturas que otros han hecho de la misma.

1.3 *Uno, ninguno y cien mil*

“Será como mi testamento literario, después de su publicación debería callar para siempre”

Luigi Pirandello

La vida es un circuito movible, llena de cambios constantes y fluidez de emociones que hoy son unas y mañana otras, completamente distintas e incluso contradictorias; un choque de visiones y de imágenes.

Sin embargo, quien la vive es el hombre y éste, definido como ser social, se rige por las normas y las leyes que impone la sociedad, y detiene cualquier impulso o instinto para convertirlo en forma y construirse. Pero esa movilidad persiste aún ante cualquier intento del hombre por evadirla y hace que se transformen las diferentes máscaras que éste adopta basado en un concepto de sí mismo que también cambia. Así lo explica Alfredo Galletti, cuando intenta traducir, en su estudio sobre literatura italiana, las ideas expuestas por Pirandello a lo largo de toda su obra (en Josia, 1970).

Por otra parte, para Bontempelli, escritor italiano y admirador de Pirandello, la obra completa del dramaturgo puede ser definida como un único inmenso drama dividido en

cien actos, donde cada acto es una obra. A ese gran drama, Luigi lo llama *Máscaras desnudas*.

A lo largo de toda su creación, Pirandello va madurando poco a poco sus ideas y ese proceso puede evidenciarse de alguna u otra forma en toda su literatura. Pero es con *Uno, ninguno y cien mil* que el dramaturgo logra, finalmente, satisfacer su necesidad de decir, y condensar en un personaje la totalidad de su conciencia, si esta es definida, tal como lo plantea el autor en su ensayo sobre el humorismo, como “el espejo interior en el que el pensamiento (...). Es el pensamiento quien se ve a sí mismo, ayudando a lo que éste hace espontáneamente” (trad. Velloso. 1958, p. 1057).

La novela es la última publicación del dramaturgo italiano y sale a la luz en el año 1924, diez años antes de que el autor reciba el premio Nobel de literatura, y doce previos a su muerte.

Sus páginas sirven de voz a Vitángelo Moscarda, un hombre nacido en la ciudad de Richieri, con una vida que, en lugar de vivirla, lo vive a él.

La mayoría de los proyectos a los que ha estado destinado Moscarda desde siempre, han sido impuestos por su padre. De éstos, sólo ha conseguido lograr muy pocos, entre ellos su compromiso con Dida.

La relación y el matrimonio entre el protagonista y su mujer también ha sido programado por don Francisco Antonio Moscarda, su padre, con la finalidad de que procrea un heredero del apellido. Pero ni eso consigue Vitángelo.

Al morir don Moscarda, el protagonista hereda las acciones de la Banca que aquél administraba; pero los asuntos relativos a la compañía quedan a cargo de Esteban Firbo y Sebastián Quantorzo, dos amigos del heredero.

Antes de morir, Francisco Antonio había procurado encaminar a su hijo hacia un propósito que fuera “correcto” y asegurarle cierto bienestar o éxito, según el entendimiento que éste tenía de esos términos. No obstante, aunque lo había intentado de todas las maneras, buenas y malas, no había conseguido que su hijo terminara nunca nada.

No es que, ¡cuidado!, yo me opusiera a seguir las sendas por las que mi padre me encaminaba. Todas las seguía. Pero caminar por ellas, lo que se dice caminar, no. Me detenía a cada paso; a lo primero me dedicaba de lejos, luego cada vez más de cerca, a girar alrededor de cada piedrecita que encontraba, y me asombraba bastante de que los demás pudieran pasar delante de mí sin hacer ningún caso de aquella piedrecita que para mí, mientras tanto, había asumido las proporciones de una montaña insuperable, mejor dicho, de un mundo en que hubiera podido, sin más, fijar mi residencia. (Moscarda trad. Velloso. 1958, p. 521)

Moscarda lleva entonces una vida que considera normal; y se halla conforme con lo que le ha tocado experimentar, con la esposa que tiene, con su situación económica y con la que, hasta ese momento, considera su forma de ser.

Pero esta situación de estabilidad comienza a cambiar luego de que su esposa Dida le hace notar un defecto que tiene en la nariz, cuyo lado encuentra un poco torcido hacia la derecha. Moscarda, quien nunca antes había visualizado esa característica en su rostro, se sorprende ante este descubrimiento.

Su mujer continúa señalando otros defectos en cejas, manos, piernas... Moscarda se encoleriza al hallarse, para los demás, completamente diferente de quien había creído ser durante tanto tiempo. Es entonces cuando se le mete en la cabeza que no es para los otros lo que dentro de sí imagina ser.

Caminando una tarde con Esteban Firbo, Moscarda se sorprende de improvisa en un espejo de la calle. Su reflejo imprevisto dura unos instantes y luego, apenas se percata de él, vuelve a tomar la forma preestablecida que suele tener para sí mismo. Vitángelo afirma haber visto por un segundo al extraño que los otros perciben en él; extraño para sí y no para los demás que lo conocen perfectamente porque lo han construido ellos mismos.

Soy aquel extraño que sólo puedo ver vivir así en un instante impensado. Un extraño que sólo pueden ver y conocer los demás, y yo no (...) [un extraño] que no podía detener delante de un espejo porque en seguida se convertía en

mí mismo, tal como yo me conocía; aquel que vivía para los demás y yo no podía conocer; que los demás veían vivir y yo no. (Ibídem, p. 530).

La conciencia que cobra de pronto sobre su imposibilidad de verse vivir, hace que Moscarda se obsesione con la idea de descubrir quién es realmente. Con este fin, pasa días enteros frente al espejo tratando de encontrarse una vez más con ese ser extraño de aquel reflejo en la calle. Sin embargo, no consigue eliminar la postura posada que automáticamente construye al verse y que lo alejan cada vez más de ese individuo diferente que es cuando no se mira.

En muchos de sus intentos, Vitángelo procura recrear expresiones que tendría en diversas circunstancias. Entonces, prueba asustarse, mientras se observa al espejo, o colocar la expresión que cree tener cuando, por ejemplo, se molesta con alguien o se adentra en discusiones con su esposa.

El protagonista en un principio cree que reviviendo las sensaciones podría imitar el semblante que ha tenido en aquellos momentos y verse como otros lo han visto. Pero muy pronto se da cuenta de que sus intentos son sólo poses fingidas, distantes de las que podría tener en su día a día mientras interactúa con otros o, mejor dicho, cuando los demás se relacionan con el extraño que habita en él; diferente de sí mismo.

Pues bien, hasta ahora el extraño sólo sale cuando Moscarda se encuentra rodeado de personas que al mirarlo lo construyen. Ante alguien más, Vitángelo se vuelve realidad creada, una forma desconocida por él. Pero, ¿acaso el extraño no es también alguien más? Esta es la forma como, tiempo después, logra finalmente conocerlo: interactuando consigo mismo ante el espejo.

Estaba allí como un perro perdido, sin dueño y sin nombre, al que uno podía llamar *Flik* y otro *Flok* a placer. No conocía nada, ni se conocía; vivía por vivir, y no sabía que vivía; le latía el corazón, no lo sabía; respiraba y no lo sabía; movía los párpados y no se daba cuenta de ello (...). Aquella imagen estaba delante de mí, casi inexistente, como una parición en sueños. Y yo

podía perfectamente no conocerme así (...). Y, sin embargo, yo era para todos, sumariamente, aquellos cabellos rojizos, aquellos ojos verdosos y aquella nariz; todo aquel cuerpo de allí que para mí era nada; eso es: ¡nada! Cualquiera se podía llevar aquel cuerpo para hacer con él el Moscarda que quisiera, hoy de una manera y mañana de otra, según los casos y los humores. Y también yo... ¡sí! ¿Acaso lo conocía yo? (ibídem, p. 537).

Comprendiendo la condición cambiante de su identidad y su nula consistencia, Moscarda cae en cuenta de que, durante veintiocho años, ha vivido en la ilusión de creerse *uno* para sí y ese mismo para todos, sin percatarse de que su visión es sólo una porción de realidad construida por sus saberes, experiencias y sensaciones; diferente de otras realidades que, al igual que él, otros también crean constantemente sobre cada cosa que miran.

El ser humano, según Moscarda, vive en el afán de dar forma a todo lo que lo rodea y encasillar cada elemento dentro de un límite concreto que le de existencia. La acción natural de nombrar es sólo otra señal de esa necesidad humana, pero sobre todo de la ilusión en la que todos viven.

Os preocupáis de vivir para vosotros, y hacéis bien, sin pensar en lo que mientras tanto podéis ser para los demás, no porque no os importe nada el juicio ajeno, ya que, al contrario, os importa muchísimo, sino porque os encontráis en la feliz ilusión de que los demás, por fuera, tienen que representaros en sí como vosotros os representáis a vosotros mismos (ibídem, p. 540).

En Moscarda, varias reflexiones se desencadenan a raíz de este descubrimiento. Es así como la comunicación entre las personas se le vuelve un acto impracticable, pues ante una conversación, por ejemplo, cada interlocutor busca darle un sentido a lo que dice y escucha, que necesariamente es diferente del que le otorga alguien más.

Para Vitángelo, las palabras están vacías y cada quien las llena con el significado que quiera darles. La ilusión comienza cuando las personas, ante una percepción, piensan que el sentido que le dan a ésta es igual al que le otorgan los otros. De esta forma asumen que su manera es única y verdadera, cuando en realidad es una entre muchas, todas igualmente válidas.

La realidad que yo tengo para vosotros está en la forma que vosotros me dais; pero es realidad para vosotros y no para mí (...) Reconozco que para vosotros mismos, dentro de vosotros, no sois como yo, desde afuera, os veo (...). Entonces, amigos míos, hay que consolarse con esto: que no es más verdadera la [realidad] mía que la vuestra, y que duran un momento tanto la vuestra como la mía. (Ibídem, pp. 548, 550, 559).

Moscarda se convence además de que los actos, como hechos, son sólo formas establecidas que se convierten en injustas cárceles porque son realidades igualmente construidas, que se le atribuyen a todas aquellas personalidades que convergen en un mismo cuerpo, cuando pertenece sólo a una. Esto ocurre porque un individuo es un ser cambiante, que se concibe a sí mismo de diferentes maneras dependiendo de las circunstancias y de quién lo mire.

Conozco a Fulano. Según el conocimiento que tengo de él, le doy una realidad: para mí. Pero vosotros también conocéis a Fulano, y, sin duda, el que vosotros conocéis no es el mismo que conozco yo, porque cada uno de nosotros le conoce a su manera y le da a su manera una realidad. Ahora bien: también para sí mismo Fulano tiene tantas realidades como *nosotros* conoce, porque de una manera se conoce conmigo y de otra manera contigo, y con un tercero, con un cuarto, y así sucesivamente, aun teniendo la ilusión también él, mejor dicho, él especialmente, de ser uno para todos (ibídem, p. 580).

Una persona es capaz de sentirse una frente a alguien y otra ante alguien más. Es así como resulta posible que un acto, cometido por dicha persona, sea irreconocible para ella un minuto después, en el momento en el que, siendo otra, le atribuyen un hecho que en, esa nueva condición, nunca haría. “Nos damos cuenta, quiero decir, de que no estamos todos en aquel acto, y que, por tanto, sería una atroz injusticia juzgarnos por él solo, tenernos enganchados y suspendidos de él” (ibídem, pp. 580, 581).

Entonces surge en Moscarda el deseo de descubrir quién es para las personas que le son cercanas y divertirse desintegrando ruinmente esa identidad que le dan.

Tras varias experiencias, Moscarda experimenta el horror de una soledad que trasciende el hecho de estar físicamente solo. Su postura se refuerza y el protagonista comprende que, reconociendo la realidad como una ilusión, le resulta imposible vivir dentro de ella. Cualquier visión, percepción o palabra son para él formas inútiles en las que ya no puede creer.

Quando la vista de los demás no nos socorre para construir en nosotros la realidad de lo que vemos, nuestros ojos no saben ya lo que ven; nuestra consciencia se extravía, porque esto que creemos la cosa más íntima nuestra, la conciencia, quiere decir *los otros en nosotros*; y no podemos sentirnos solos. Me puse en pie aterrorizado. Conocía, conocía mi soledad; pero solamente ahora tocaba y reconocía su horror, ante mí mismo, por cada cosa que veía, si levantaba la mano y me la miraba. Porque la vista de los demás no está y no puede estar en nuestros ojos si no es por una ilusión, en la que ya no podía creer (...). (Ibídem, pp. 625, 626).

¿Qué es realidad para Moscarda?

Pirandello renuncia, a través de ese personaje, a toda posibilidad de conocimiento. El hombre “vive comúnmente sin conocerse y sin darse cuenta de su propia vida, y si procura escudriñar en sí mismo y comprenderse de verdad provoca catástrofes”, tal como señala Galletti refiriéndose al tema de la novela (en Josia, 1969, p. 182).

La finalidad de la obra de Pirandello, según Bontempelli, es hablar del afán que sienten los hombres por convertirse en personajes, ya que éstos, a diferencia de los individuos, dice Bentley (1964), gozan de un conocimiento pleno de sí mismos, de sus sentimientos y propósitos; y caminan directamente hacia el logro de los mismos, sin detenerse, por ejemplo, a lavarse las manos o a ir al baño.

Sin embargo, la movilidad anárquica de la vida hace que el hombre sea, a cada momento, diverso de la máscara que se ha creado y del concepto que tiene de sí mismo, dice Galletti, citado por Josia (1969). Es por esto que Moscarda se vuelve incrédulo ante estas formas, luego de haber reconocido esa movilidad y de haber descubierto la ilusión.

Quizás Moscarda sea entonces la excusa que encuentra Pirandello para dar una forma fija, de personaje, a sus ideas naturalmente cambiantes. De cualquier manera, cuando al dramaturgo se le ocurre la idea de que en un solo individuo conviven innumerables hombres, cree “haber conquistado para su arte un mundo maravilloso” (Galletti en Josia, 1969, p. 182).

CAPÍTULO II

2.1 *El cine como medio*

Para Aristóteles toda historia nace de la necesidad que naturalmente tiene el hombre de imitar. Según el filósofo, dependiendo del género que adopte la imitación, la estructura de ésta cambia en medio, objeto y manera. Es decir, el carácter, propósito y forma de contar la historia no será igual en una comedia, en una tragedia o en un drama.

Las maneras de mostrar una narración también varían notablemente según sea el medio a través del cual ésta sea transmitida. Las técnicas para escribir una obra de teatro, una novela, un cuento o una poesía son muy distintas entre sí y a la vez difieren en lo absoluto de la forma de escribir cine o televisión.

Cuando se intenta adaptar las ideas de un lenguaje a otro, el escritor no puede pretender trasladarlas de manera exactamente igual, pues cada medio tiene su forma y sus herramientas, que otorgan distintos significados al mensaje.

Así lo expresa Syd Field en su estudio titulado *El manual del guionista*: “cuando adapta un libro o una novela debe considerarla un guion **original basado** en otro material. No puede adaptar una novela literalmente y esperar que funcione”.

En la literatura predomina la palabra, y ésta, en el cine, se subleva ante la imagen. Son dos instrumentos distintos de los que se vale el autor para transmitir un mensaje. La iluminación, los efectos sonoros, la composición, el encuadre, el movimiento de cámara, son algunas de las herramientas que permiten recrear una idea otorgándole un significado distinto al que puede tener en la imaginación del lector, cuando lee un libro.

Una novela, un cuento o cualquier creación literaria es una obra en sí misma. En cambio, el guion o escritura en imagen, es la base sobre la cual un colectivo, compuesto por director general, director de arte, de iluminación, de fotografía, entre otros, se organiza para construir una historia visual. Es pues una guía, un instrumento vivo que, como tal, puede sufrir cambios y modificaciones en el camino.

Ahora bien, este estudio tiene la intención de adaptar la novela *Uno, ninguno y cien mil* a este nuevo lenguaje, nunca explorado por su autor, y experimentar, con esa adaptación, las nuevas formas que puede adoptar una idea cuando el medio varía.

2.1.1 *El guion cinematográfico*

Continuando con las ideas de Aristóteles, es bien sabido que toda historia, independientemente del medio, debe estar constituida por tres partes fundamentales: principio, medio y final.

El filósofo expone seis elementos propios de una representación: la trama y fábula, los caracteres, la dicción o elocución, el pensamiento, el espectáculo y la melodía.

Como trama se entienden las acciones llevadas a cabo en la historia. La fábula es definida entonces como el conjunto de incidentes presentes en la trama y que son comúnmente superados o causados por caracteres o personajes. La dicción o elocución se refiere al discurso, a la composición del verso, a los diálogos. El pensamiento, es todo lo que define la manera de actuar y de expresarse de los caracteres. El espectáculo es la salida a escena de los actores que llevarán a cabo la acción y la melodía se refiere al tono con el cual le dan sentido a los textos.

Se puede observar una relación más directa de algunos de estos conceptos con el teatro que con la formación de un guion de cine. Incluso, fueron diseñados en un principio como componentes propios del canto épico.

No obstante, con el paso del tiempo, estos elementos se han ido transformando hacia nuevos géneros y formas de expresión. Por ello no es descabellado pensar que el guion cinematográfico, a pesar de contener un lenguaje propio completamente diferente del teatral, mantiene vivos muchos de estos principios básicos y primitivos. Así puede observarse en la estructura funcional diseñada por Syd Field, a través de la cual el autor facilita la adaptación de diversos relatos a la pantalla grande del cine.

El autor define el guion cinematográfico como “una historia contada en imágenes, en diálogos y descripciones, y situada en un contexto de la estructura dramática” (Field, p. 25).

Está compuesto, en consecuencia, por conceptos visuales, detalles externos y descripciones de lo que se observa, de lo que pasa y de las acciones que lleva a cabo el personaje, las cuales, al igual que los diálogos, hacen avanzar la historia.

Syd Field señala, además, que todo personaje persigue un propósito, o como él mismo lo llama: una necesidad dramática que lo mueve a la acción. Al igual que Aristóteles, el guionista reafirma la importancia que tiene la existencia de obstáculos que dificulten la obtención del objetivo perseguido por el personaje. “El drama es conflicto; sin conflicto no hay acción; sin acción no hay personaje; sin personaje no hay historia; sin historia no hay guion” (Field, p.24). Esto hace que toda película sea un viaje que inicia en un punto A y culmina en un punto B, C o Z, distinto al inicial.

No obstante, como ya se ha señalado anteriormente, los métodos y la forma de escritura de una obra literaria distan de los usados para crear un guion, empezando porque la primera surge con el propósito de ser leída y el segundo se realiza con el fin de convertirse en imagen.

Entonces Field, retomando ciertos parámetros clásicos fundamentales de toda historia, crea una estructura que ha prevalecido a lo largo del tiempo por tratarse de un modelo dirigido a hacer películas que funcionen, es decir, cuya trama cuente con las partes necesarias para narrar la historia de modo que capture y mantenga la atención del espectador y la coherencia dramática. A este modelo lo llama *El paradigma*.

2.1.1.1 *El paradigma de Syd Field*

Aristóteles también determina un modelo para la trama trágica que divide la historia en tres etapas: prólogo, episodio y éxodo. El prólogo o inicio termina con una canción coral y a partir de allí comienza el episodio o desarrollo, el cual también culmina con una segunda canción coral que da inicio al éxodo o final.

Una vez más Syd Field parte del modelo clásico y lo adapta a su propuesta de estructura cinematográfica donde divide, al igual que el filósofo, la historia en tres partes: Acto I (Planteamiento), acto II (confrontación), acto III (Resolución). Además, tal como

ocurre con las canciones corales en el modelo aristotélico, Field propone la existencia de dos *plot point*, o puntos de giro: uno justo antes del comienzo del segundo acto y otro al final del mismo. “La función y el propósito de un *plot point* es sencillamente **hacer avanzar la historia**. Es un incidente, episodio o acontecimiento, que se engancha a la acción y le hace tomar otra dirección” (Field, p. 25).

El formato bajo el cual se escriben los guiones cinematográficos está diseñado especialmente para poder calcular el tiempo de la película. Lo más común es que ésta tenga una duración aproximada de entre noventa y ciento veinte minutos. Hay algunas que duran más y otras que lo hacen menos, pero el intervalo de tiempo indicado es el que normalmente se cumple.

El formato está diseñado especialmente, con respecto a márgenes y tamaño de letra, para que la duración por hoja equivalga aproximadamente a un minuto de película. Esto permite al escritor llevar cierto control del tiempo en la historia.

¿Pero por qué es tan importante el tiempo en el cine?

El control con el tiempo responde a una condición funcional. Para crear películas que funcionen debe estudiarse la forma como se dosifica la información. Si el espectador se halla ante una película donde lo que observa por un buen rato es un personaje en su día a día sin ser partícipe de ningún incidente o conflicto, probablemente salga de la sala de cine y no recomiende la película a sus amigos.

A lo largo de la historia, se han probado diversas estructuras cinematográficas, buscando siempre adecuarse a esa necesidad del espectador. De todas, el paradigma es una de las que ha gozado de mayor aceptación. Una de las justificaciones lógicas que se le ha dado al funcionamiento mayor de esta estructura, con respecto a otras, está relacionada con la proporción entre cada una de las partes, la cual responde a un fenómeno natural llamado proporción áurea.

Se trata de un número algebraico (1,618) descubierto en la antigüedad que, en lugar de trabajar como unidad, se utiliza como proporción. Muchos elementos de la naturaleza tienen la misma proporción que posee un guion desde el inicio hasta el segundo punto de

giro. Un dedo humano, por ejemplo, si se visualiza desde el extremo, tiene tres partes. Desde la uña hasta el primer doblez se tiene el primer acto, hablando en proporciones. El siguiente doblez sería el punto medio y el dedo quedaría dividido en tres partes de las mismas proporciones que el primer y segundo acto de una película. Así pasa con innumerables objetos de la naturaleza: una hoja, una tallo, entre otros.

Lo que se piensa entonces es que por condición natural el hombre está acostumbrado a la percepción en proporción áurea. En determinados casos, el que no se cumpla esta fracción podría generar en el espectador cierta incomodidad que se vuelve intolerante en ciertas ocasiones.

Syd Field, con su paradigma, propone una cantidad aproximada de páginas o minutos por bloque, ya que cada uno de ellos debe limitarse a mostrar las acciones y situaciones estrictamente necesarias para que puedan darse los distintos puntos de giro que hacen avanzar la historia. Con ello, quizás sin saberlo, el autor estaba respondiendo naturalmente a su propia lógica proporcional.

A continuación se presentan los tres bloques planteados por Syd Field:

ACTO I o planteamiento, es el inicio de la película donde se presenta la historia, la situación y los personajes principales y comienza desde la página uno hasta la treinta.

Syd Field recomienda hacer un planteamiento rápido y dar la información suficiente para que el espectador, a los diez minutos de película, ya tenga un acercamiento claro de la historia que se le va a presentar. Para ello, todo lo que se muestre, todas las acciones y diálogos tienen que aportar información a la trama.

La imagen del personaje, los movimientos, el entorno en el que se encuentra, la manera de relacionarse con los demás, las palabras que usa, los tonos y la forma de hablar aportan datos que el espectador utiliza para ubicarse y que deben ser claros y precisos desde el principio de la historia.

El acto I finaliza luego del primer *plot point*, donde la trama, tal como se venía mostrando, da un vuelco que la envía a otro punto distinto, que la hace avanzar y que da pie al segundo acto.

ACTO II o confrontación. Es un bloque de acción dramática que comienza con el primer *plot point* y termina con el segundo. En este espacio el personaje principal se enfrenta a los diferentes obstáculos que dificultan la satisfacción de su necesidad dramática o propósito.

El segundo acto es el de mayor longitud, pues va de la página treinta a la noventa. Al momento de escribirlo, Syd Field aconseja tener total claridad del punto de inicio y del punto de llegada, con el fin de no perderse dentro de la propia creación. Es importante también tener muy claras las diferentes acciones que lleva a cabo el personaje para pasar de un punto a otro.

Pensando en la dificultad que implica este bloque, Field estableció un *punto medio*, ubicado justo a la mitad del segundo acto. Refiriéndose al guionista, Field comenta: “el conocimiento del punto medio es una herramienta. Con ella tiene una manera de centrar la línea argumental en una línea de acción determinada. Tiene una línea de dirección, una línea de desarrollo” (p. 99). Así, el bloque queda dividido en dos unidades dramáticas de treinta páginas cada una, con un punto de inicio y otro de llegada.

Esta delimitación facilita en cierta medida al guionista el desarrollo de las situaciones y acciones del personaje. Entonces, el punto medio viene a ser una especie de *plot point* que hace avanzar la historia, no necesariamente en dirección distinta, pero que sí significa un hito importante en el desarrollo del viaje del protagonista.

El bloque continúa a partir de este nuevo sentido que cobra la historia hasta llegar al segundo *plot point* que da pie al tercer acto.

ACTO III o resolución. La proporción áurea descrita anteriormente se ve reflejada en el guion desde el inicio hasta el segundo punto de giro, que vendría siendo toda la acción de la historia. Entonces, ¿qué función tendría el tercer bloque: resolución?

El espectador, luego de que se resuelve el conflicto tiene la necesidad de conocer un poco más de la vida de los personajes e irse con una idea introductoria de cómo será su vida a partir de ese momento, luego de la transformación.

La resolución del guion tampoco se debe confundir con el final de la historia. Lo más importante a tener en cuenta es que al culminar este bloque, y por ende la película, no quede ningún cabo suelto.

Entonces, este tercer bloque dramático sirve para cerrar todos los puntos que aún sigan abiertos. Esto no significa construir siempre finales felices ni que los personajes siempre alcancen su propósito. El desenlace puede ser positivo o negativo, el personaje puede lograrlo o no y todo depende del mensaje que se quiera transmitir.

Syd Field propone una duración de treinta minutos también para este bloque. Sin embargo, la función concluyente de esta parte, da cierta libertad y hace que el cumplimiento del tiempo no sea tan estricto, en este caso. Además, el que esté fuera de la proporción áurea quizás sea otra razón que avala esta libertad.

Luego de estudiar el paradigma y conocer su forma relativamente cerrada, surge un cuestionamiento acerca de las posibilidades de adaptación de una novela reflexiva del estilo de *Uno, ninguno y cien mil* a una estructura tan limitada.

A pesar de la complejidad que pareciera tener, a simple vista, es de mayor utilidad tener una estructura limitada sobre la cual aterrizar esos conceptos. Otra forma más abierta, quizás dificultaría el proceso creativo, y los riesgos de romper con el carácter funcional de la película serían mayores.

2..1.1.2 *La creación de personajes*

Mientras más profundos sean los personajes de una historia, más matices tendrán y mayor riqueza aportarán a la historia. Es importante, igualmente, que el guionista tenga un conocimiento claro de estas características, pues mientras así sea, mejor trasladará esa información a comportamientos creíbles y bien contruidos.

Las características del entorno condicionan a las personas en muchos aspectos e influyen notablemente en su formación como ser humano: su manera de pensar, sus necesidades y su comportamiento ante determinadas circunstancias. Lo mismo ocurre con los personajes.

El contexto que rodea a cada uno de los participantes de la historia afecta su manera de comportarse y de pensar. No piensa igual alguien que ha crecido en un entorno humilde a otro que lo haya hecho en una familia adinerada. Además de la condición económica, influyen la situación política o social del lugar donde viven, sus relaciones con los demás personajes, el tipo de familia donde se crían, sus amigos, la educación que reciben, entre otros aspectos. Para Syd Field, este **contexto** es lo primero que el guionista debe definir.

Luego de definir el contexto donde se desarrolla el personaje, el autor plantea cuatro aspectos sobre los cuales aquél tiene influencia:

La **necesidad dramática**, objetivo o propósito perseguido por el personaje. Lo que quiere lograr, ganar o conseguir. Las experiencias de una persona, pueden condicionar en gran parte sus necesidades o deseos. Lo mismo ocurre con los personajes, los cuales tienen, al inicio de la historia, un objetivo que los mueve.

El **punto de vista** consiste en construir al personaje una visión de su entorno, una posición frente a cada aspecto que lo rodea. Ante situaciones imprevistas, los personajes muchas veces reaccionan de manera espontánea, no meditada o por impulso. Mientras mayor definido esté este punto de vista, más congruentes y creíbles resultarán estos impulsos, así como todos los demás comportamientos que presente el personaje.

¿Cuál es el **cambio** que experimenta? Ese es el tercer aspecto señalado por Syd Field. Muchas veces la transformación viene dada de forma explícita, muchas otras significa más bien un retorno al punto inicial. De cualquier manera, el personaje al comienzo de una película inicia un viaje que, al final, le deja un cúmulo de experiencias que lo hacen ser distinto a como era antes de recorrer el camino.

Entonces, es importante definir cómo será este cambio, de qué manera afectará al personaje, cuál es el punto de inicio y cuál es el de culminación, qué aprende, qué vive, qué

lo hace cambiar, por qué es diferente o por qué decide quedarse igual; en fin, toda la información pertinente que sirva de sustento para comprender la transformación del personaje.

Finalmente, Syd Field le da importancia a la **actitud**. Esta podría verse como las cualidades generales que lo movilizan y que lo hacen pensar o sentir de determinada manera. Normalmente, se decide entre dualidades: si es positivo o negativo, introvertido o extrovertido, divertido o aburrido, fuerte o débil, etc.

Definir estos aspectos ayuda a determinar los distintos comportamientos que presentará el personaje ante diversas circunstancias y su forma de verse frente a los demás.

Además de la identificación de estos cuatro elementos, Syd Field comenta el valor agregado que tiene, sobre una película, crear personajes dimensionales que se asemejen a personas reales como las que a diario se observan en las calles, entre los amigos o en reuniones familiares.

Para ello, el autor considera importante rescatar aspectos como, por ejemplo, la contradicción natural que experimenta el ser humano; el choque de intereses ante una situación dada o la incongruencia entre lo que se dice y se hace.

Muchas veces las personas se contradicen, se dejan llevar por impulsos irracionales o dicen y hacen cosas que no necesariamente van acorde con sus valores, principios o con su forma de ser y de pensar. Y quizás lo que intenta advertir Syd Field, en este caso, es que hay que tener cuidado para no caer en la creación de personajes, que por ser tan estructurados, se vuelvan predecibles.

Por otra parte, el autor expone varias herramientas que recomienda utilizar al momento de la creación. Entre ellas: la biografía y la investigación.

Con respecto a la primera, se trata de construir el pasado del personaje, desde que nace hasta el momento en el que se da inicio a la película. En la descripción biográfica, además de definir los datos básicos del personaje como su nombre, edad o sexo; Syd Field recomienda profundizar en tres aspectos de su vida: el *profesional* (todo lo que tenga que

ver con estudios, conocimientos, educación, trabajo, relaciones laborales, la manera como se siente en el trabajo o escuela, etc.) el *personal* (está soltero, casado, cómo se siente al respecto, cómo está conformada su familia, cómo son sus relaciones con familiares y amigos, entre otros) y el *privado* (lo que le gusta hacer cuando tiene tiempo libre, lo que piensa cuando está solo, cuáles son sus hobbies o intereses, etc.)

La investigación, por su parte, consiste principalmente en realizar entrevistas, observar comportamientos y recolectar toda la información necesaria que sirva de inspiración o que permita alcanzar una mayor profundidad en el personaje.

Esta herramienta resulta muy útil porque muchos caracteres tienen vivencias o experimentan emociones que no necesariamente han sido vividas antes por quien los crea. En ese caso, Field recomienda iniciar procesos de investigación donde el guionista pueda recolectar toda la información necesaria para crear personajes realistas y complejos.

En este proyecto, el proceso investigativo tendrá lugar con el análisis estructural que se realizará a la novela *Uno, ninguno y cien mil*, previo a la etapa creativa. Con éste estudio, se podrá conocer los comportamientos, actitudes, sentimientos, pensamientos y experiencias de los personajes, sobre todo en el caso de Vitángelo Moscarda, protagonista de la historia.

CAPÍTULO III

3.1 *El análisis estructural del relato según Roland Barthes.*

Como ya se ha expuesto en el capítulo anterior, un guion cinematográfico cuenta con una estructura funcional que debe respetarse a la hora de escribir en imágenes. Al momento de querer adaptar una obra literaria es necesario entonces identificar la estructura contenida en ella y, de esta forma, lograr transponer esa columna vertebral de un medio al otro.

A fin de dilucidar ese esqueleto presente en la novela *Uno, ninguno y cien mil*, se considera oportuno el uso de un método que se construya con base en la teoría de la narrativa propuesta por Roland Barthes en *Introducción al análisis estructural del relato*; en conjunto con los métodos de otros teóricos expuestos por Valles Calatrava en *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistemática*. Esto, con la finalidad de desarrollar, uniendo distintas metodologías, una herramienta de análisis que se adecúe a las características de la última obra publicada por Luigi Pirandello.

Un relato puede estar en cualquier parte; dice Barthes, desde una obra literaria, cinematográfica, poética, fotográfica o teatral hasta una conversación.

En este apartado, se hablará del relato textual, definiendo texto, tal como lo hace Valles Calatrava (2008), como el soporte material de un mensaje, ya sea manuscrito, impreso o en forma de hipertexto; que se presenta de manera estructurada.

Para Barthes, lo narrado es además un sistema que, por ser tal, está compuesto por diferentes unidades que se encuentran organizadas en posición jerárquica. Así, continúa el autor, un relato es una gran frase, formado en primera instancia por muchas otras que por sí solas tienen un sentido de pequeño relato.

Cada frase puede ser descrita lingüísticamente en diversos niveles (fonético, fonológico, gramatical, etc.) y ninguno de estos niveles puede tener un sentido por sí solo. Cuando, por ejemplo, se presenta un fonema aislado o una palabra sola, estas unidades de manera individual pierden el sentido de relato, pues para tenerlo necesitan estar

relacionadas entre sí. Es por esta razón que la organización es jerárquica, no porque una unidad tenga mayor relevancia que la otra dentro del análisis, sino porque cada una toma en cuenta distintos niveles de significado, desde los más específicos hasta los más generales. Estos niveles, relacionados entre sí, le dan sentido completo al relato. Barthes llama a este ordenamiento *integración progresiva*.

En este sentido, el autor define tres niveles desde los cuales se debe abordar la obra narrativa si se desea hacer un análisis estructural de la misma: nivel *de funciones*, *de acciones* y *de narración*. Estos aspectos se relacionan, a su vez, de la manera expuesta anteriormente.

Una función sólo tiene sentido si se ubica en la acción general de un actante; y esta acción misma recibe su sentido último del hecho de que es narrada, confiada a un discurso que es su propio código (1966, p12).

A continuación, una breve descripción de cada uno de los niveles narrativos propuestos por Barthes.

3.1.1 Nivel de las funciones o los acontecimientos

En un texto, continúa el autor, todo lo expuesto tiene significancia en mayor o menor grado. Es decir, cada elemento está colocado allí porque dice algo que tiene relevancia para la historia.

Barthes se propone entonces identificar esos aspectos y clasificarlos en dos grupos (distribucionales e integradoras), según el tipo de función que ejerzan dentro del relato.

Las **funciones distribucionales** remiten a una acción consecuente y consecutiva. Por ejemplo, levantar el teléfono conlleva implícita la acción de que lo va a colgar. “Comprenden las operaciones narrativas, por lo que tienen un carácter estrictamente sintáctico”: (Valles, 2008. p. 153).

Podría decirse entonces que las funciones distribucionales constituyen bloques de acción que, relacionados entre sí, forman la sintaxis del relato. Éstas se dividen, a su vez, en dos subunidades: *cardinales (o núcleo)* y *catálisis*.

En la primera, las acciones a las que se le haga referencia inician, continúan o culminan, una alternativa consecuente. Por ejemplo, suena el teléfono y esta acción desencadena dos posibilidades: lo atiende o no lo atiende. Cada una de estas acciones (suena el teléfono, atenderlo, no atenderlo), son funciones cardinales y afectan el curso de la trama porque la dirigen hacia una u otra dirección, de allí que se les llame núcleos. Tal como explica Valles, “son acontecimientos centrales en la progresión de la acción” (ídem), entendiendo los acontecimientos como “elementos atómicos que integran la acción, que son experimentados por los actores y que se ordenan causal y cronológicamente vertebrando el esqueleto narrativo de la historia” (Valles, 2008, p. 145).

Con respecto a las funciones catálisis, se refiere a todas aquellas acciones que ocurren entre dos cardinales. Si al sonar el teléfono el personaje primero se levanta de su cama, luego se coloca los zapatos y camina hacia la mesa, antes de atenderlo, está llevando a cabo acciones catálisis.

A diferencia de las funciones cardinales, que son consecuentes y consecutivas, las catálisis pueden ocurrir seguida la una de la otra, pero no necesariamente la una surge como resultado o consecuencia de la anterior.

Por sus características, este tipo de funciones no afectan el curso de la trama y a pesar de tener un nivel de significado más débil que las funciones cardinales, las catálisis comunican un mensaje que tiene, sobre todo, una función discursiva, pues retardan, impulsan, aceleran, anticipan o resumen el discurso.

Las funciones cardinales, entonces, precedidas y seguidas por otras de la misma naturaleza, son nudos o núcleos de la historia que, de ser alterados, afectarían la estructura del relato. Por el contrario, la catálisis son acciones complementarias, cuya función es más semántica que sintáctica; son de carácter cronológico y separan dos momentos de la historia (cardinales).

Las **funciones integradoras**, en lugar de aportar a la sintaxis de la historia, tienen un nivel más significativo y metafórico. Se dividen a su vez en: *informantes* e *indicios*.

En el primer caso, los informantes son datos que por sí solos tienen una carga significativa, como por ejemplo, la edad de un personaje, la dirección, la ropa que viste, su estatura, el color de ojos, de piel, o cualquier otra información explícita que se haga sobre los personajes, el espacio y el tiempo.

Por ejemplo, cuando se dice la edad de un personaje, a pesar de tratarse sólo de un número, éste tiene implícita una carga informativa que permite al lector o espectador hacerse una imagen de dicho individuo y deducir, entre otras cosas, el grado de experiencia que éste posee.

Los indicios, por otra parte, son datos que transmiten información de manera indirecta, de modo que implican un proceso de interpretación y desciframiento por parte del lector o espectador. La información suministrada por este tipo de función tiene un carácter más metafórico, y remiten a atmósferas, sentimientos, motivaciones, carácter, filosofía, entre otros.

Por ejemplo, en una película bélica donde el cielo esté nublado y gris, éste puede transmitir una sensación de tristeza, contaminación, turbulencia, caos que le agrega contenido a la imagen, pero que va más hacia lo sensorial que hacia la acción concreta.

El teórico McFarlane piensa que es importante distribuir los elementos de un relato según su función para conocer cuáles de ellos pueden ser *transferidos* y cuáles *propiamente adaptados*.

En el primer caso, el teórico plantea una transposición del elemento directamente de la obra al cine. La adaptación, en cambio, implica una reinterpretación o transformación del elemento. Según sostiene McFarlane, las funciones distribucionales son más propensas a ser transferidas que las integradoras, las cuales suelen, por su parte, ser adaptadas, ya sea porque un actor tiene características distintas a la descripción del personaje o porque el lenguaje cinematográfico utiliza códigos diferentes en la transmisión de ciertos indicios (en Restom, 2003).

Es importante comprender en qué consiste cada una de estas funciones a nivel práctico y cómo se identifican en una obra literaria. Con el fin de alcanzar dicha claridad se ejemplificará la identificación de estos elementos, utilizando la versión de los hermanos Grimm de *La Caperucita Roja*, por tratarse de un cuento clásico universalmente conocido, corto y relativamente sencillo de estructurar. De esta forma, más adelante, cuando se llegue al análisis de la novela en cuestión, se contará con un mayor grado de entendimiento de cada uno de estos aspectos.

Se comenzará entonces por indicar las funciones distribucionales presentes en el cuento clásico:

Tabla 1: *Ejemplo de funciones distribucionales*

FUNCIONES DISTRIBUCIONALES	
CARDINALES (núcleo)	CATÁLISIS
	La abuela le regala una caperuza roja a la niña.
	La madre de la caperucita prepara una torta y le da un pedazo a la niña para que se lo lleve a la abuela.
La niña sale de la casa a llevarle la merienda a la abuela y la madre le advierte que no se aparte del camino.	
	Caperucita llega al bosque.
La niña se encuentra con el lobo en el bosque.	
	El lobo conversa con la niña, averigua hacia dónde va y la incita a desviarse del

	camino para que aproveche la belleza del bosque.
Caperucita se desvía del camino.	
	La niña busca flores para llevarle un ramo a la abuela.
El lobo llega hasta la casa de la abuela.	
	El animal gira la manilla de la puerta.
	La abuela pregunta ¿quién es?
	La puerta se abre de par en par
El lobo se traga a la abuela.	
	Caperucita se acuerda de que debe ir a casa de su abuela.
La niña llega a la casa de su abuela.	
	Se sorprende al ver la puerta abierta.
	Entra a la casa
	Saluda a la abuela
	Abre las cortinas
	Se sorprende de las orejas grandes de la abuela.
	El lobo disfrazado le dice que son para oírla mejor.

	Se sorprende también de los enormes ojos.
	“Son para verte mejor”, le dice el lobo.
	Le llaman la atención también las manos.
	“Para agarrarte mejor”, contesta el animal.
	Se sorprende de su boca.
El lobo se come a la caperucita.	
	El lobo se queda dormido y empieza a roncar.
	Un cazador pasa cerca de la casa y se sorprende de los ronquidos.
	El cazador entra en la casa y ve al lobo durmiendo.
El cazador abre la barriga del lobo con unas tijeras.	
	El cazador ve, a través de la raja, la capa roja de la caperucita.
La niña y la abuela salen sanas y salvas de la barriga del lobo.	
Caperucita llena la barriga del lobo con piedras.	
	El lobo despierta y cuando intenta saltar y correr, el peso de las piedras lo tumba.

El lobo se estrella contra el suelo y muere.	
	El cazador le arranca la piel al lobo.
	La abuela se come la merienda que le lleva la caperucita.
La caperucita aprende que no debe apartarse del camino.	

Si se observan sólo los elementos de la columna de la izquierda, puede comprenderse perfectamente la historia. Las acciones señaladas en la segunda columna, por su parte, sirven de complemento y de nexos entre un cardinal y otro. Además, tal como explica Barthes, su función es discursiva. Por ejemplo, todo el diálogo entre la Caperucita y el lobo justo antes de que éste se la coma, tiene la función de retardar el clímax y darle, por ende, más fuerza al momento en el que el lobo se traga a la niña.

El análisis del cuento clásico continúa y culmina con la identificación de las funciones integradoras:

Tabla 2: *Ejemplo de funciones integradoras*

FUNCIONES INTEGRADORAS
Informantes: - Caperucita es una niña pequeña. - Tiene una madre y una abuela enferma. - Viste una caperuza roja que le hizo su abuela. - Vive en una casita que está en una aldea cerca del bosque. - La casa de la abuela queda en el bosque, a media hora de la aldea, bajo las tres grandes encinas y los avellanos. - Está próximo el verano. - El lobo come gente.

Indicios:

- El texto de la madre, cuando despide a Caperucita, puede ser un indicio de lo protectora que es con su hija y del cariño que le tiene. “Mira, Caperucita Roja, aquí tienes un trozo de torta y una botella de vino para llevar a la abuela, pues está enferma y débil y esto la reanimará. Arréglate antes de que empiece el calor, y cuando te marches, anda con cuidado y no te apartes del camino: no vaya a ser que te caigas, se rompa la botella y la abuela se quede sin nada. Y cuando llegues a su casa, no te olvides de darle los buenos días, y no te pongas a hurguetear por cada rincón”.
- El lobo es una criatura malvada y astuta y eso se deduce de un pensamiento que tiene el personaje: “Esta joven delicada cosita será un succulento bocado, mucho más apetitoso que la vieja. Has de comportarte con astucia si quieres atrapar y tragar a las dos”.
- La descripción que se hace del bosque da la sensación de ser un lugar hermoso y tranquilo: “mira esas hermosas flores”, “el melodioso canto de los pajaritos”, “los rayos del sol danzaban, por aquí y por allá, a través de los árboles”.
- La puerta abierta de la casa de la abuela, es un indicio para Caperucita, quien se extraña al encontrarla así.

De esta forma, se observa como los informantes son datos que guardan en sí mismos información contenida y los indicios, elementos que no hacen una referencia directa a información concreta sino que implican un nivel de interpretación o experiencia sensorial para comprender la atmósfera de la historia o los sentimientos y pensamientos del personaje.

Todas las funciones, según indica Barthes, pueden relacionarse entre sí. Incluso, una misma acción o frase puede pertenecer a varias clases de funciones. A la forma como éstas se encadenan, Barthes la llama *sintaxis funcional*. Según esta teoría, las cardinales, evidentemente, se encuentran relacionadas entre sí por ser consecutivas y consecuentes. No ocurre lo mismo con las catálisis, las cuales pueden ser consecutivas pero no necesariamente consecuencias la una de la otra. Por otra parte, estas últimas, al ser acciones que complementan y separan dos funciones cardinales, se hallan en completa dependencia

de aquéllas. En cambio, dos funciones cardinales pueden existir perfectamente sin necesidad de que se encuentre presente una catálisis. Los indicios e informantes, señala Barthes, tienen relación libre entre sí.

El análisis de las funciones dentro de la novela de Pirandello servirá para identificar aquellas acciones claves y complementarias presentes en la historia que puedan ser llevadas al plano cinematográfico. Además, será de gran importancia, en el caso de los informantes e indicios, detectar todos aquellos datos que aportan información directa o indirecta y evaluar e interpretar su participación dentro de las imágenes, personajes, escenarios y otros elementos presentes en el guion.

3.1.2 Nivel de las acciones o los personajes

En la visión aristotélica comentada por Barthes, el filósofo les otorga una importancia secundaria a los personajes y afirma que fácilmente podría existir una fábula sin caracteres, pero éstos jamás podrían cobrar vida sin una fábula.

Los personajes, según este planteamiento, se encuentran limitados a la acción únicamente. No obstante, con el tiempo, esta visión se ha ido modificando y hoy día se le atribuye a éstos una consistencia psicológica y pasó de ser un actante a convertirse en una persona completamente constituida. (Barthes, 1966).

Ahora se puede decir que no existe en el mundo un solo relato sin personajes. Así lo afirma el autor cuando explica que como actantes, los caracteres se han convertido en elementos que le dan un sentido lógico a la acción que, por tanto, aportan significado a la descripción narrativa.

Resulta de suma importancia, por ende, tomar en cuenta la figura del personaje como participante de la acción en el análisis de un relato, pues determinados caracteres modifican el significado de la estructura narrativa.

Calatrava (2008) cita el estudio de Bobes, donde el teórico propone abordar el estudio del personaje desde la identificación de tres aspectos que lo conforman: signos del ser, signos de acción y signos de relación.

Los primeros son datos del personaje relacionados con todo lo que tenga que ver con la constitución del mismo, desde su nombre, dirección y aspecto físico hasta condición psicológica, cultural y social. Bobes lo define como signos estáticos, representados con sustantivos o adjetivos, que caracterizan de forma perenne al personaje.

Los signos de acción, son dinámicos y se manifiestan mediante verbos que cambian a lo largo del discurso. Hacen referencia a la actuación del personaje y a sus experiencias.

El tercer signo, de relación, oponen funcionalmente los personajes. Con respecto a éste, se puede considerar la teoría de Greimas, citada por Barthes, donde propone tres duetos opositores que condensan las relaciones entre los personajes y que surgen de tres ejes semánticos en los que se ordena la historia. Esos ejes son: el deseo (o búsqueda), la comunicación y la lucha. Y a partir estos tres niveles, es que se Greimas da origen a los tres duetos que se señalan a continuación.

Del nivel deseo se desprenden dos actantes el deseante (sujeto) y el deseado (objeto). De la comunicación surge otro dueto: dador (donante) y destinatario. Y, finalmente, en la lucha o prueba existen el oponente y el ayudante.

Sujeto/Objeto

El primero puede ser visto como quien lleva a cabo la acción y el segundo como el deseo o propósito que quiere lograr el sujeto. El cumplimiento o no del deseo, conlleva a una transformación del actante de un estado inicial (ser/estar) a uno final (hacer transformador).

Donante/destinatario

Como donante, puede entenderse a aquel personaje que provoca el deseo en el sujeto o, en otras palabras, el que lo incita a comenzar el viaje. Por el contrario, el destinatario es aquel que recibe el objeto o sobre el cual recae el deseo o beneficio. Así, el destinatario es capaz de reconocer o no la transformación del sujeto y validar si éste ha cumplido con su misión.

Oponente/ayudante

Greimas define a estos personajes como actantes auxiliares: el primero de manera negativa y el segundo de forma positiva. Se entiende por esto que el opositor es quien representa los obstáculos que impiden que el sujeto consiga su propósito y, en cambio, el ayudante es aquel que, con sus acciones, aporta al cumplimiento del objetivo.

El estudio de estos tres signos arrojará una visión completa del personaje principal en la novela que se pretende adaptar. De esta manera se podrá evaluar con mayor claridad aquellos aspectos que se llevarán al lenguaje audiovisual.

Además, al identificar, con el método de Greimas, el carácter funcional de los distintos personajes dentro de la trama, se podrá comprender el sentido de cada uno de los caracteres y jugar con dichas relaciones dentro de la propuesta cinematográfica.

3.1.3 Nivel de la narración

Esta etapa se refiere, entre otras cosas, a la definición de los distintos planos que componen la historia. Según Genette, todo evento estructurado “por una narrativa se encuentra en un nivel diegético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de esa narrativa” (en Calatrava, p.70).

La diégesis es entonces la historia principal, y de acuerdo a ella se determinan tres planos narrativos:

Nivel *extradiegético*, cuando un narrador cuenta los hechos desde afuera de la diégesis, es decir, no tiene participación dentro de los acontecimientos relatados.

Nivel *intradiegético*, que está compuesto por todas aquellas narraciones que forman parte de la historia principal. En este caso, personajes que se encuentran dentro de la diégesis asumen el papel de narrador.

Nivel *metadiegético*, o historia dentro de la historia, ocurre cuando un personaje dentro de la diégesis, comienza a realizar otra narración, no de los hechos principales sino

de otra historia que se enmarca dentro de aquélla. Por ejemplo, al tener un recuerdo y narrarlo o al contar un sueño. (Calatrava, 2008).

Si se diera el caso de que el narrador metadieético no aparece, y el relato se encuentra vinculado al narrador primario (el personaje de la diégesis), entonces no se estaría ante un plano metadieético, sino frente a una narración *pseudodieética*.

3.1.3.1 Relación autor-narrador-lector

El nivel narrativo consiste también, tal como señala Barthes (1966), en identificar la relación existente entre el emisor y el receptor del mensaje implícito en el relato. Con respecto al narrador, se encuentra una disyuntiva: muchos hablan del autor y otros de un personaje como el dador de la historia, quedando la duda de quién es el verdadero narrador. Con respecto al lector, la postura está más unificada.

El problema no consiste en analizar introspectivamente los motivos del narrador, ni los efectos que la narración produce sobre el lector; sino describir el código a través del cual se otorga significado al narrador y al lector a lo largo del relato mismo. (Barthes, 1966. p. 38).

Según continúa exponiendo el autor, los signos relativos al narrados son más abundantes que aquellos que hacen referencia al lector: “un relato dice más a menudo yo que tú” (ídem).

Se reconoce un signo del lector cuando, por ejemplo, la narración es sobre hechos conocidos por el emisor y desconocidos por el lector, ya que sería insólito que el narrador se contara a sí mismo historias que ya conoce. En estos casos, el narrador deja de *representar* y comienza a contar el relato.

Con respecto al código del narrador se podría citar los diferentes puntos de vista determinados por Todorov: visión *por detrás* ($N > P$), cuando el narrador sabe más que el personaje y conoce sus sentimientos y pensamientos. La visión *con* ($N = P$), cuando el

narrador y el personaje se encuentran en condición de igualdad con respecto al conocimiento que poseen, es decir, cuando se narra en primera persona; y la visión *desde fuera* ($N < P$), donde el personaje tiene más información que el narrador, y éste se limita a narrar los hechos sin profundizar en las conciencias de los personajes.

El *punto de vista*, que es implícito a la forma que tiene la conciencia de percibir y representar el mundo, se convierte en *centro focal* de la obra, imponiendo una determinada visión y modo de conocimiento de objeto o universo narrativo (...). Además este modo de representación del mundo, especialmente en el arte moderno, suele convivir con otros puntos de vista sobre tal mundo que aparecen jerarquizados. (Lotman en Calatrava. p. 212).

Los tipos de narradores también son expuestos por Barthes, quien, además de los nombrados anteriormente, distingue al autor como dador del relato, quien, al escribir, por ejemplo, una novela, experimenta una mezcla entre su personalidad y su estilo artístico; surgiendo la obra como resultado de la “expresión de un yo exterior a ella” (Barthes, 1966, p. 39). Esta concepción guarda similitud con lo que Todorov denomina visión *con*, donde personaje y narrador están unificados. Sin embargo, en este caso, el personaje es el mismo autor.

El análisis de este nivel en la novela *Uno, ninguno y cien mil*, servirá para identificar la diégesis de la historia y el dador de esa diégesis, con el fin de tomar esa información de base y traducirla al lenguaje cinematográfico.

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO IV

4.1 Planteamiento del problema

Una misma historia puede ser presentada en diferentes medios. Sin embargo, al utilizar distintos recursos el mensaje se ve necesariamente modificado. La palabra sirve de soporte en la literatura y en el cine, la imagen aporta un color particular a la palabra. Se podría pensar que son diferentes maneras de decir lo mismo, aunque algunas veces ese “lo mismo”, mostrado en una forma distinta, termine adquiriendo nuevos significados.

El teatro y la literatura son los medios predominantes en la obra de Luigi Pirandello. En su momento, el autor experimentó a fondo cada uno de estos géneros para colocar sobre una superficie sus ideas recurrentes sobre la relatividad de la realidad. Entonces, le regaló al mundo su palabra, a través de obras como *Seis personajes en busca de autor*, *Así es si os parece*, *El difunto Matías Pascal*, entre otras, cuyo éxito habla de sus grandes habilidades como dramaturgo.

Hoy día, el cine ha cobrado tal dominio que se ha vuelto uno de los medios más accesibles y masivos, luego de la televisión. Sin embargo, en su época, Pirandello veía el séptimo arte como una posibilidad lejana que difícilmente estaría conforme de experimentar.

En el presente estudio se desea, entonces, tomar las ideas predominantes en la obra de Pirandello, ampliamente tratadas por el autor en el teatro y la literatura, y transformar sus significados al lenguaje cinematográfico, por ser el cine un medio que el dramaturgo nunca se atrevió a considerar y por contar éste con herramientas que podrían darles a sus palabras un matiz distinto y nuevo.

Para lograrlo, se pretende tomar como base la novela *Uno, ninguno y cien mil*, ya que ésta, según el propio autor, es la obra donde consigue expresar sus ideas con una mayor claridad. Pirandello la define como su testamento literario, pues considera que luego de su publicación ya no le queda más nada por decir.

Es por todas estas razones, que el presente proyecto de investigación busca responder la siguiente pregunta:

¿Cómo se puede adaptar la novela *Uno, ninguno y cien mil* de Luigi Pirandello a un guion cinematográfico?

4.2 Objetivos

4.2.1 Objeto de estudio

La novela/ensayo *Uno, ninguno y cien mil* de Luigi Pirandello.

4.2.2 Objetivo general

Adaptar a un guion cinematográfico la novela *Uno, ninguno y cien mil* de Luigi Pirandello.

4.2.3 Objetivos Específicos

- Investigar la vida y obra de Luigi Pirandello.
- Estudiar la estructura de guion cinematográfico propuesta por Syd Field.
- Estudiar la herramienta de análisis estructural del relato desarrollada por Roland Barthes.
- Analizar la novela *Uno, ninguno y cien mil*, según la herramienta de análisis estructural del relato de Roland Barthes.
- Adaptar la novela *Uno, ninguno y cien mil* a un guion cinematográfico.

4.3 Delimitación

Con base en el objetivo general de este estudio, el proyecto de investigación estará limitado por la novela *Uno, ninguno y cien mil*, escrita por el dramaturgo italiano Luigi Pirandello y publicada en el año 1924.

4.4 Justificación

El producto final que se obtiene como resultado de este trabajo de investigación tiene como propósito servir de base para la realización de un proyecto audiovisual.

El cine o el video, como medios, son hoy día mucho más accesibles y masivos que otros como el teatro o la literatura.

Es por esta razón, entre otras, que resulta interesante experimentar los conceptos pirandellianos, universales y vigentes en tanto que hablan de la condición humana; reinterpretarlos y adaptarlos a nuevos lenguajes que les otorguen un sentido quizás diferente, y amplíe el alcance que tiene actualmente la obra del autor.

A esto se suma otra razón importante. La creación pirandelliana estuvo dirigida principalmente a lo literario: la novela, la poesía, el teatro. Realizar una obra de teatro inspirada en sus conceptos sería igualmente interesante, pero se estarían utilizando quizás las mismas herramientas conocidas y ampliamente exploradas por el autor original.

En cambio, El lenguaje cinematográfico, incluso fue rechazado por el autor en su momento, pues afirmaba que se trataba de un arte muerto e irreal.

Para comprender esta postura es importante reubicar el cine en la época. A la experiencia vivencial y sensorial del teatro se oponía un medio nuevo que parecía ser una fotografía en movimiento. El espectador, activo en el teatro, se volvía un ente pasivo ante la imagen distante que se le mostraba. La máquina estaba interpuesta entre el hombre y el mensaje. Por ende, para el dramaturgo, el cine era irreal, mientras el teatro era la vida misma.

Un siglo y tanto después, las herramientas cinematográficas han evolucionado a tal punto que ya no se puede ni intuir qué habría dicho Pirandello de este medio si estuviera vivo hoy.

Es por ello que la intención que mueve este proyecto es hacer uso de los instrumentos visuales y sonoros que ofrece el arte cinematográfico y reforzar con ellos el

mensaje y las ideas pirandellianas, a través de este medio que el autor, en su momento, no se atrevió a explorar.

CAPÍTULO V

5.1 *El análisis estructural de Uno, ninguno y cien mil*

A continuación se iniciará el estudio de la novela de Luigi Pirandello, según el modelo de análisis estructural desarrollado por Roland Barthes, donde el autor propone el relato como un sistema conformado por diversas unidades que pueden ser clasificadas en tres niveles: nivel de las funciones o acontecimientos, de las acciones o personajes y de la narración.

5.1.1 *Nivel de las funciones o acontecimientos*

Antes de comenzar con el análisis es conveniente recordar cuáles son los cuatro elementos que el autor propone identificar en este primer nivel. Para ello, se ha elaborado un cuadro resumen donde se refresca muy brevemente cada uno de ellos. Recordemos que Barthes divide las funciones en distribucionales e integradoras y que de cada una se desprenden dos subunidades, tal como se presenta a continuación:

Tabla 3: *Recuento nivel de las funciones*

Funciones Distribucionales	Funciones Integradoras
Cardinales (núcleo) Son las acciones o acontecimientos claves, ya que afectan el curso de la trama y la construyen, marcando también los momentos de riesgo y clímax. Son aquellos que suelen transferirse directamente de la obra literaria al cine, ya que conforman la estructura de la historia.	Informantes Son aquellos datos que tienen en sí mismos un significado contenido, como por ejemplo la edad de un personaje, su físico, su dirección, el tipo de ropa que usa, la forma como camina, etc. En el cuento de Caperucita Roja, varios informantes podrían ser:
Catálisis También forman parte de la estructura de la historia, pero son acciones menos	Indicios Son datos con un significado más metafórico que conllevan a un proceso de interpretación

significativas, que complementan los hechos principales y le otorgan un valor discursivo al mensaje, ya que retardan, aceleran, resumen o impulsan el discurso. Se pueden modificar sin alterar el curso de la trama.	o desciframiento. Hacen referencia a sentimientos, atmósferas, emociones, pensamientos o aspectos psicológicos, etc.
---	--

Conocido ya cada elemento que compone este primer nivel de análisis, puede procederse con la identificación de éstos en la novela *Uno, ninguno y cien mil*, donde el protagonista, Vitángelo Moscarda, ante un comentario de su mujer sobre su nariz, se adentra en un viaje de reconocimiento de sí mismo, de su identidad y de la realidad, dándose cuenta de que no es para lo demás lo que siempre ha creído ser para sí mismo. Su viaje lo lleva a comprender que es imposible que un individuo llegue a conocer la realidad, porque vive en una ilusión al creer que su forma de ver es la misma que tienen los otros, cuando es imposible que dos personas perciban de la misma manera. Así, Moscarda se vuelve testigo de la soledad en la que vive el hombre y al terminar su relato se siente nadie.

Tabla 4: *análisis de funciones cardinales y catálisis*

FUNCIONES DISTRIBUCIONALES	
CADINALES (Núcleo)	CATÁLISIS
	Moscarda se observa la nariz en el espejo porque siente un poco de dolor.
Dida le señala un defecto que tiene en una de las aletas de la nariz que le cuelga hacia la derecha.	
	Moscarda se sorprende y le pregunta a Dida qué otros defectos ve.
	Dida le señala varios en las cejas, piernas y manos.
Moscarda habla con un amigo para comprobar si lo que Dida dice es cierto.	

— ¿Me miras la nariz? —No, ¿por qué? —Me cuelga hacia la derecha, ¿no lo ves?... No, ¿sabes?, estoy dispuesto a hablar contigo de este asunto. Pero en este momento tienes que perdonarme. — ¿Piensas en tu nariz? —Nunca me había dado cuenta de que me colgaba hacia la derecha. Me lo ha hecho notar esta mañana mi mujer. — ¿Ah sí?	
	Moscarda percibe en la respuesta de su amigo el mismo tono que había tenido esa mañana su mujer, con una risa de incredulidad que era también burla.
Moscarda le muestra al amigo, en venganza, un defecto que tiene en la barbilla.	
	Moscarda se lleva al amigo a una barbería para que observe su defecto.
	El amigo lo nota, pero finge no darle importancia.
	Moscarda persigue con la mirada al amigo, quien, mientras camina a su casa, va viéndose traumatizado en cada espejo o escaparate que consigue en la calle.
Durante la semana, Moscarda observa como poco a poco la gente de Richieri comienza a descubrir nuevos defectos y caminan angustiadas viéndose en los espejos y escaparates de la calle.	

Moscarda se siente conforme porque ahora sí se conoce a sí mismo y sabe todos sus defectos.	
	Un hombre se acerca a Moscarda preguntándole si ve un defecto que tiene en el párpado del ojo izquierdo.
	Moscarda le responde que sí y le dice que, a diferencia de él, ahora conoce todos sus defectos y sabe cómo es realmente.
	Moscarda lo deja plantado.
	El hombre, antes de que se termine de ir, le pregunta si es hijo único.
	Moscarda se devuelve y le responde que sí, que en efecto es hijo único, pero le extraña la pregunta.
	Entonces, el hombre le responde que lo pregunta porque si su madre hubiera tenido otro hijo sin duda hubiera sido varón, ya que se dice en el pueblo que los hombres cuyo cabello termina en forma de colita, tienen un siguiente hermano varón.
	Moscarda se molesta y le dice que eso no es un defecto porque se lo puede hacer cortar.
El hombre le dice que en realidad es genético y jamás se podrá deshacer de su colita. Y con este comentario, le muestra un nuevo defecto a Moscarda y le demuestra que aún no se conoce a sí mismo.	
	El hombre deja plantado a Moscarda.
	Moscarda está caminando con su amigo

	Esteban Firbo por la calle.
Se sorprende de improviso en un espejo de la calle del que antes no se había percatado. Por un instante logra ver el extraño que es cuando no se mira.	
	Moscarda, apenas se percata de su reflejo, vuelve a asumir la pose, pierde la espontaneidad y es de nuevo el Moscarda que conoce.
Quiere ver al extraño que los demás ven y para eso empieza a hacer pantomimas frente a todos los espejos de su casa. No tratando de estudiar sus movimientos y expresiones, sino todo lo contrario: intentando revivir sensaciones que ha tenido, como algún disgusto o tristeza y ver como su rostro reacciona ante esa sensación, y así lograr recrear la misma expresión colocada ante otros cuando ha tenido esas emociones en su vida. Pero se da cuenta de que son fingidas y no logra con eso ver al extraño que es para los demás.	
	Dida sale de la casa por varias horas.
	Moscarda cierra los ojos e intenta calmar su yo interno.
	Camina con los ojos cerrados hasta el espejo.
	Se mantiene con los ojos cerrados hasta sentirse separado de sí mismo.
	Abre los ojos y vuelve a verse tal como se conoce.

	Se encoleriza.
	Tiene la tentación de escupirse la cara.
	Vuelve a serenarse.
	Se alisa las arrugas.
	Intenta menguar la agudeza de su mirada
	Ve como su imagen comienza a morir y casi se aleja de sí
	Siente que va a dormirse.
	Comprende lo imposible que le resulta ver sus ojos fuera de sí mismo: “yo podía vérmelos, no verlos”.
	De pronto, su rostro intenta una escuálida sonrisa.
	Moscarda grita inmediatamente: “¡Estate quieto, imbécil! ¡No creo que haga reír mucho!
Moscarda ve al extraño y finalmente logra ver su cuerpo separado de su espíritu y le parece que su cuerpo es nada: una masa a la que se le puede dar cualquier forma. “Así como este cuerpo mío lo cogía yo para ser tal como quería y me sentía, así podía cogerle cualquier otro para darle una realidad a su manera (...). Aquel cuerpo por sí mismo era hasta tal punto nada y hasta tan punto nadie”.	
Moscarda, sabiéndose nadie, se propone descubrir quién es para aquellas personas más cercanas a él y trazar un plan que lo lleve a desintegrar ruinmente esa realidad que le dan.	

	Moscarda se dirige al lector buscando convencerlo de que vive en la feliz ilusión al pensar que los demás, por fuera, tienen que representarlo como él se ve a sí mismo por dentro y con la presunción de que la realidad, tal como es para él, tiene que ser y es para los demás.
	Moscarda le cuenta al lector sobre un inquilino que vivía alquilado en su casa que un día se había quejado de los mosquitos que lo atacaban de noche y que venían de los grandes almacenes habilitados por Quantorzo que estaban cerca de la casa. Moscarda comenzó a pensar en los grandes almacenes y en lo feliz que fue su infancia cuando jugaba allí de niño y quiso evitar cualquier ataque contra los almacenes, además porque los mosquitos atacaban Richieri desde antes que existieran éstos. Entonces, le contestó al inquilino que usara mosquitero, pero el hombre se molestó porque no le gustaban los mosquiteros. A Moscarda, en cambio, le parecían suaves nubes y habría podido dormir con ellos aunque los mosquitos no existieran, así que no pudo entender la molestia del hombre. Cuenta al lector, que antes y después de este encuentro, a él le resultaba muy educado el inquilino, porque siempre saludaba con los “buenos días” y las “buenas tardes”. Sin embargo, recordando ahora aquel encuentro,

	dice que probablemente para el inquilino él había sido un completo imbécil al no haberle resuelto el problema y que, de haberlo sabido en su momento, no lo habría considerado un señor educado.
	Ahora, Moscarda, aun dirigiéndose al lector, habla como si estuviera entrando a la casa de éste, y comienza a decirle todo lo que los demás ven de feo en su casa.
	Moscarda asume que para el lector eso no importa porque éste, según él, afirma que es sólo una cuestión de gustos.
	Entonces le pide al lector que imagine que se va de su casa por varios años y vuelve pasado el tiempo, para que vea cómo ya no le sigue pareciendo bonita su casa.
	Moscarda sigue hablando con el lector y esta vez le dice que la comunicación entre dos personas es impracticable porque las palabras están vacías y un individuo al decirlas les da un sentido que es distinto al que le otorga el receptor al recibirlas.
	Ahora trata de persuadirlo diciéndole que la realidad son fijaciones, construcciones o formas fijas que los individuos acostumbran darle a todo lo que les rodea.
	Moscarda saca al lector de su casa y comienza a volar por los aires con él, hasta alejarse de la construida ciudad y llegar al campo natural, donde las piedras, las nubes, los árboles viven ahí sin saber que viven.

	Moscarda siente paz, pero no porque la naturaleza tenga ese poder de transmitir paz sino porque “digamos, pues, que eso que llamamos paz está con nosotros. ¿No os parece? ¿Y sabéis de qué proviene? Del simplísimo hecho de que acabamos de salir de la ciudad, es decir, de un mundo <i>construido</i> ”.
	Moscarda le muestra al lector las diferencias entre el mundo natural y el construido. Como los árboles son derribados para hacer casas que además les devuelven un humo que en seguida se dispersa en el espacio.
	Moscarda piensa que es natural que, echados en el campo, las ilusiones, los desengaños, los dolores, deseos, esperanzas y goces parezcan vanos.
	Ahora ve un pajarito y le dice al lector que compare su naturalidad, ligereza, facilidad y alegría con el burdo aparato que ha hecho el hombre para imitar el vuelo feliz del ave.
	Moscarda asume que el lector se lamenta de la ambición del hombre.
	Se devuelve junto con su compañero a la ciudad.
	Compara los árboles de la ciudad, en medio de gente y construcciones, con los árboles del campo que están allí sin saber que existen.
	Moscarda además le explica al lector que así como los hombres buscan dar forma a lo que

	los rodea, asimismo se construyen a ellos mismos para darse una existencia. Sin embargo, “la realidad que yo tengo para vosotros está en la forma que vosotros me dais; pero es realidad para vosotros y no para mí. La realidad que vosotros me tenéis para mí está en la forma que yo os doy; pero es realidad para mí y no para vosotros. Y para mí mismo yo no tengo otra realidad que la forma que logro darme”.
	Moscarda recuerda y le habla al lector sobre Gengé. En un principio él creía que Gengé era sólo un sobrenombre que le tenía su esposa, pero luego se dio cuenta de que se trataba de otro hombre que Dida veía en él, que ella conocía a la perfección y que usaba su cuerpo para recibir el amor de su mujer; amor que no le pertenecía a él sino a Gengé: el Moscarda que Dida veía. “Algunas veces la veía llorar por ciertas amarguras que él, Gengé, le procuraba. ¡Él, sí, señores! Y si le preguntaba: —Pero, ¿por qué, querida? — ¡Ah! ¿Y me lo preguntas? ¡Ah! ¿Y no te basta lo que me acabas de decir? — ¿Yo? — ¡Tú, tú, sí! —Pero, ¿cuándo? ¿El qué? Yo, pues, hablaba para mí solo. Ella hablaba con su Gengé. Y este le contesta por mi boca de una manera totalmente desconocida para

	mí. Y es increíble lo estúpidas, falsas y sin construcción que se volvían las cosas que yo le decía y que ella me repetía. —Pero, ¿cómo? ¿Yo he dicho eso? — ¡Sí, Gengé mío, exactamente eso!”
	Moscarda le cuenta al lector también sobre la vez que Dida volvió a peinarse como a él le gustaba, pero se lo quitó porque no le gustaba a Gengé. Cuando eran novios, Dida solía peinarse de una forma que a Moscarda gustaba mucho. Luego de casados, Dida más nunca volvió a peinarse así, sino de otra forma que no le agradaba tanto a él. Moscarda nunca se lo había dicho por temor a herirla. Un día, Dida llegó al cuarto peinada de la vieja manera y con el rostro encendido. Moscarda se quedó deslumbrado. Pero en seguida se quitó el peinado diciendo: “Anda, anda, he querido gastarte una broma. ¡Sé perfectamente, señorito, que no te gusto peinada así!”. Moscarda intentó protestar pero Dida lo interrumpió y le dijo que no fingiera, que ella sabía que lo decía para darle el gusto pero que en realidad sabía que él siempre había odiado ese peinado.
	Moscarda reflexiona sobre la manera como un individuo tiene para los otros una voz completamente distinta de la que escucha internamente.
	Le comenta al lector también lo obsceno que resulta darse cuenta de que la figura del

	padre, al que siempre se le da esa imagen paterna, tiene para los demás otra forma completamente diferente. “Descubrir que vive y es hombre fuera de nosotros, por sí, en sus relaciones con los demás”.
	Moscarda habla también de las diferentes máscaras que adopta el hombre dependiendo de la persona o situación ante la cual esté. “Conozco a Fulano. Según el conocimiento que tengo de él, le doy una realidad: para mí. Pero vosotros también conocéis a Fulano, y, sin duda, el que vosotros conocéis no es el mismo que conozco yo, porque cada uno de nosotros le conoce a su manera y le da a su manera una realidad. Ahora bien: también para sí mismo Fulano tiene tantas realidades como <i>nosotros</i> conoce, porque de una manera se conoce conmigo y de otra manera contigo, y con un tercero, con un cuarto, y así sucesivamente. Lo cual quiere decir que Fulano es realmente uno conmigo, uno contigo, otro con un tercero, otro con un cuarto, y así sucesivamente, aun teniendo la ilusión también él, mejor dicho, él especialmente, de ser uno para todos”.
	También comenta que, siendo muchos al mismo tiempo, un acto sólo debería ser atribuido a uno de los tantos que un individuo es. Y, sin embargo, una persona, compuesta por muchas realidades, suele ser juzgada en su totalidad por el acto que

	comete sólo una de esas formas o realidades. Los actos son entonces cárceles injustas.
	Le pide al lector que se imagine que está con un viejo amigo que vino de visita. Al rato, llega un nuevo amigo. Ambos individuos se llevan maravillosamente y, sin embargo, ha decidido correr de la casa al viejo. Moscarda dice que en realidad el lector no ha corrido al amigo sino al sí mismo que es con aquel, distinto al que quiere ser con el nuevo.
Moscarda sabe que muchos lo ven como un usurero y es esta la imagen que se propone destruir.	
El protagonista presenta a Marco de Dios y a su esposa Diamante, individuos de los cuales piensa valerse para llevar a cabo su plan.	
	Moscarda comenta que Marco de Dios y su esposa viven desde hace años en una choza que había regalado don Moscarda, su padre. La pareja era muy miserable pero guardaban la esperanza de volverse millonarios algún día.
Moscarda va al despacho del notario Stampa	
	Moscarda siente unas ganas intensas de soltar una carcajada al ver delante de sí, serio, al notario, “que no tenía la más leve sospecha de que yo podía no ser para mí tal como me veía él, y segurísimo de ser él para mí el mismo que cada día, al hacerse el nudo

	de la corbata negra, veía en el espejo, con todas sus cosas alrededor”.
	Moscarda saluda al notario. —Bueno, señor notario, aquí me tiene. Pero dispense, ¿usted siempre está hundido en este silencio? — ¿Silencio? ¿Dónde? —Sí, no en la calle, claro. Pero hay todos esos papeles, señor notario, detrás de los vidrios polvorientos de estas estanterías. ¿No oye? — ¿El qué? —Este raspamiento. ¡Ah, las patitas! Perdone, las patitas de su canario; perdone, perdone. Tiene uñas en las patitas, y al raspar en el cinc de la jaula... —Ya, sí. Pero, ¿qué quiere decir? — ¡Oh, nada! ¿No le pone nervioso a usted el zinc señor notario? — ¿El cinc? ¿Quién se acuerda de él? Yo no... —Y, sin embargo, el cinc, piense, en una jaula, bajo las delgadas patitas de un canario, en el despacho de un notario... Apuesto a que este canario no canta. —No, señor, no canta.
	Moscarda pregunta al señor notario si conoce cierta casa, “situada en la calle tal, número tal, propiedad de un tal señor Moscarda Vitángelo, hijo de Francisco Antonio Moscarda”.

	— ¿No es usted? — Sí, yo. Soy yo.
Moscarda le indica al notario que quiere que Marco de Dios y su esposa Diamante le devuelvan la choza que ha quedado a su nombre, luego de la muerte de su padre.	
Le cuenta el resto del plan al señor notario.	
Stampa le indica que, para llevar a cabo el plan, hacen falta unos datos y documentos que debe buscar en el Banco.	
Moscarda se dirige al banco.	
	Piensa que, a pesar de ser suyos los papeles, no podía obtenerlos si no era robándoselos a Moscarda el usurero.
	Al entrar al banco ve a todos los empleados reunidos en torno a una disputa entre Firbo y Turolla, otro empleado del banco, porque éste había hecho un préstamo a un hombre que tenía por caballero pero que a Firbo le parecía todo lo contrario.
	Moscarda siente que se apodera de él un ímpetu de rebelión y le grita a Firbo: — ¿Y tú? ¿Qué sabes tú? ¿Con qué derecho quieres imponerte así a otro? — ¿Estás loco? — Sí, como tu mujer, ¡que te conviene tenerla encerrada en un manicomio! — ¿Cómo has dicho? ¿Me conviene...? — Sí, lo sabes perfectamente.
	Quantorzo saca a Moscarda de la sala y lo

	lleva a un despacho.
	Quantorzo comienza a dar un discurso en reprimenda por el escándalo.
	“En el despacho de la dirección me puse a mirar a mi alrededor, asombrado yo mismo de que el extraño aturdimiento en que había caído tan de repente no me impidiera percibir con lucidez y precisión las cosas, hasta el punto de tener la tentación de reírme de ellas”.
	Moscarda comienza a fijarse también en que Quantorzo, a pesar de no tener joroba, tiene un cuerpo como de hombre jorobado.
	De pronto, interrumpe el discurso de Quantorzo y le dice que la gente se engaña. “Palabra ¿comprendes? Palabras que cada uno entiende y repite a su manera. ¡Ah, pero así se forman también las llamadas opiniones corrientes! ¡Y ay del que, un buen día, se encuentra señalado por una de esas palabras que todos repiten! Por ejemplo: <i>usurero</i> . Por ejemplo: <i>loco</i> ”.
	Entra Firbo al despacho hecho una fiera. — ¡Quiero que me rindas cuentas de lo que has dicho de mi mujer! Moscarda se arrodilla ante él, pero luego, siente horror de que puedan creer que se había arrodillado por él. Entonces dice riendo: — ¡Sí! Mira, ¡así! Tú, no yo, ¿comprendes?, delante de tu mujer ¿comprender?, tendrías

	que estar así. Y yo, y ese, y todos delante de los llamados locos, así.
	Moscarda finalmente les comunica que necesita los documentos donde consta que por años Marco de Dios y su esposa Diamante no han pagado el alquiler.
	Firbo y Quantorzo se sorprenden porque es bien sabido que ese había sido un acuerdo entre la pareja y el padre de Moscarda y que por eso no le habían cobrado por años.
	Moscarda pide que presenten las demandas precisas: el desahucio de Marco de Dios y su esposa.
Firbo y Quantorzo lo llevan hasta la habitación donde se halla el documento.	
	Firbo y Quantorzo lo dejan solo.
	Moscarda comienza a pensar en las manos de su padre, llenas de anillos, levantándose para tomar esos documentos.
	De pronto siente que ante él se levanta la sombra negra de su cuerpo que había entrado allí para robar. Se ve sus manos abrir los cajones y se siente estremecer.
	Moscarda comienza a arrojar todos los papeles sobre la mesa.
	Los brazos comienzan a dolerle y Moscarda no sabe si llorar o reír por ello.
	Mira a su alrededor, inseguro del lugar. Se mira las manos para comprobar que es realmente él y no uno de los extraños que habitan su cuerpo, quien comete el hurto.

	Esconde las manos detrás de la espalda y cierra los ojos.
	Siente que va a desmayarse.
	Abre los ojos y vuelve a buscar.
	Se halla sentado en una silla con papeles en las piernas y en la mesa, cuando reclina la cabeza y desea morir.
	El cloquear de una gallina lo transporta hacia un campo donde no había estado desde su infancia.
	Moscarda se sobresalta al escuchar dos golpes en la puerta.
	Vuelve a buscar.
Moscarda encuentra la carpeta que contiene los papeles buscados.	
	Se siente alegre e inmediatamente desconfiado por ser un ladrón.
	Se desabrocha el chaleco y la camisa y se mete la carpeta en el pecho.
	Aplasta a un escarabajo que iba caminando por el suelo.
	Vuelve a meter todos los papeles de cualquier manera dentro del armario.
	Sale de la oficina y todos los empleados, incluyendo a Firbo y Quantorzo se han marchado.
	Manda al viejo sereno a limpiar el escarabajo.
Vuelve al despacho del notario Stampa.	
Moscarda, desde un escondite, observa el desahucio de Marco de Dios y su esposa	

Diamante.	
	Varias personas asisten al desalojo de la pareja.
	Otras se acercan a curiosear, bajo sus paraguas, a ver el montón de míseros muebles sacados de la choza a la fuerza y expuestos a la lluvia.
	Diamante sale de vez en cuando de la casa.
	Algunos niños bailan alrededor de los muebles y hacen saltar el agua de los charcos.
	Unos curiosos blasfeman: — ¡Más asqueroso que el padre! — ¡Bajo la lluvia, hay que ver! ¡No ha querido ni siquiera esperar a mañana! — ¡Encarnizarse así con un pobre loco! — ¡Usurero!, ¡Usurero!
	Moscarda queda enajenado por fijar su mirada en el marco de la puerta de la choza seguro de que nadie más se percata de él.
Marco de Dios ve a Moscarda y le lanza por la cabeza su vieja maza de escultor.	
	El delegado aparta a tiempo a Moscarda para evitar el golpe.
	La multitud enardecida protege a Marco de Dios y está a punto de rebelarse contra él.
El pasante del notario Stampa informa que Moscarda ha hecho una donación para Marco de Dios...	
	Moscarda espera el milagro de su transfiguración inmediata ante todas esas

	personas.
La multitud interrumpe al pasante con silbidos y pitazos en desaprobación a Moscarda “¡Muera! ¡Abajo! ¡Usurero! ¡Usurero!”.	
	Moscarda se va desilusionado ante su plan fallido.
El pasante continúa su anuncio y dice que la donación es de una casa en Via dei Santi y de diez mil liras para la instalación y los instrumentos de un laboratorio.	
	La multitud queda pasmada.
	Moscarda, ya alejado del lugar, escucha el silencio repentino y se emociona.
	El hombre continúa caminando hacia la nueva casa de la pareja.
Moscarda llega a la casa que ha donado a esperar a Marco de Dios.	
	Moscarda se esconde en el zaguán.
Marco de Dios llega a la nueva casa seguido por la multitud.	
	Marco de Dios abre la puerta con la llave que le había dado el notario.
	Ve a Moscarda y le lanza una terrible mirada.
Con un rugido, Marco de Dios se lanza sobre Moscarda violentamente y empieza a gritarle “¡Loco! ¡Loco! ¡Loco!”	
	Firbo quiere denunciar a Moscarda por poner en descrédito la banca.
	Quantorzo convence a Firbo de que no es

	conveniente apelar a la poca participación de Moscarda en la banca porque ha sido gracias a eso que ellos dos se han encargado de todo, durante tanto tiempo.
	Moscarda llega a su casa y habla con Dida del hecho ocurrido, y ella le dice: “Pero ¡tú crees que son bromas que se pueden hacer! El desahucio bajo la lluvia, y ¡presenciarlo provocando la indignación de todos!, ¡tontaina! ¡Poco faltó para que te mataran!
	Moscarda ve como, luego de esas palabras, Dida vuelve la cabeza para esconder la risa que le produce el rencor que lo embarga.
	Moscarda piensa que la risa de Dida se debe a que ese rencor en su Gengé es sólo una pequeña molestia, un enfado sin importancia, y le causa gracia.
	Moscarda saca a pasear a Bibí, la perrita de Dida, por petición de su mujer.
	Habla con Bibí de su soledad y le dice que ya no soporta que lo miren.
	A Bibí se le enredan las patas traseras en la correa.
	La perrita sale corriendo con las patas enredadas ladrarle a un gato que pasa por ahí.
	Moscarda hala la correa y Bibí se cae para atrás.
	La perra se levanta y continúa ladrándole al gato que ya se ha ido.
	Mira para los lados y estornuda.

	A Moscarda le causa gracia todo el comportamiento que acaba de tener la perrita.
	Bibí se acerca a él, monta las patas en sus rodillas como si quisiera seguir escuchando lo que Moscarda le venía diciendo.
	Moscarda le agarra la cabecita y cierra los ojos.
Moscarda piensa que el haber descubierto algo que está fuera de la vista de los demás lo sumerge en una soledad que le produce horror “Cuando la vista de los demás no nos socorre para constituir en nosotros la realidad de lo que vemos, nuestros ojos no saben ya lo que ven; nuestra conciencia se extravía, porque esto que creemos la cosa más íntima nuestra, la conciencia, quiere decir, <i>los otros en nosotros</i> ; y no podemos sentirnos solos”.	
	Se pone en pie aterrorizado.
	Le parece ver en los ojos de Bibí el mismo horror y desesperado le da un puntapié.
	Coge a la perrita con las manos y le grita: “¡Me vuelvo loco! ¡Me vuelvo loco!”
En ese momento, vuelve a verse y el llanto que estaba a punto de soltar se convierte en un estallido de risa.	
	Entonces le dice a Bibí que todo ha sido un juego y que quiere seguir jugando.
	La perrita estornuda y para él es como si ella estuviera diciendo “¡No quiero! ¡No quiero!”

	Moscarda se pone a estornudar él también, repitiendo con cada estornudo “¡No quiero! ¡No quiero!”
	Moscarda siente que el puntapié no se lo propinó él, sino “otro muchachote perdido a causa de no sé qué extraño temor que le había invadido”.
Le entran ganas de gritarle a todos que viven en una ilusión y de invitarlos a jugar, como él lo hace ahora. “¡Bonito juego! ¡Y quién sabe, además, qué graciosas sorpresas, querido señor, querida señora, si, después de haberse arrojado, así, fuera de toda ilusión, pudieran volver por un momento, ya muertos, a ver en la ilusión de los demás, todavía vivos, aquel mundo en el que se figuraban vivir. ¡Eh, eh!”.	
	Pero Moscarda siente que lo que exaspera esa locura suya es que, por estar vivo, ve el juego de los demás todavía vivo, y no puede penetrar en él.
	Le entran ganas de darle un punta pie a toda la humanidad.
Moscarda vuelve a casa y al llegar ve a Quantorzo hablando con su mujer Dida.	
	Moscarda se da cuenta de que, al ser ellos dos, en la sala están también los dos Moscardas: el querido Vitángelo de Quantorzo y el amado Gengé de Dida. Eran dos para él, pero sabía que para su amigo y

	su mujer eran <i>uno</i> y <i>uno</i>, inconscientes como estaban de la existencia del otro. Y sin embargo él, para él, ante los ojos de ellos dos no era nadie. Entonces en aquella conversación Moscarda puede ver ocho personas: 1. Dida como era para sí. 2. Dida como era para Quantorzo. 3. Dida como era para él. 4. Quantorzo como era para sí. 5. Quantorzo como era para Dida. 6. Quantorzo como era para él. 7. El querido Vitángelo de Quantorzo y 8. El amado Gengé de Dida. No hay noveno porque Moscarda para sí no existe.
Empieza la conversación entre ocho personas que se creen tres.	
	Quantorzo le reclama a Moscarda haber dejado las carpetas y el armario hechos un desastre.
	Dida queda desconcertada por no entender qué fue lo que hizo Moscarda realmente.
	Entonces Moscarda le dice a Quantorzo que él ha encontrado en las carpetas un palmo de polvo muy grueso.
	Quantorzo no comprende a qué viene ese comentario.
	Moscarda se altera y le dice que, contrario a lo que piensan ellos, él puede que diga tonterías pero en realidad lo observa todo.
	Quantorzo un poco desesperado le pregunta entonces que qué es eso que observa.
	“Mis manos”, dice Moscarda, al ser eso lo

	primero que le viene a la mente. Se estremece al recordar sus manos robándose a sí mismo, pero sigue diciéndole a Quantorzo: “Voy a la banca sólo cuando me llaman para firmar; pero vigilad, ya que no tengo necesidad de ir a la banca para saber todo lo que se hace”.
	Quantorzo cree que Moscarda tiene espías.
	Moscarda lo niega y aclara que él observa desde afuera los efectos de sus operaciones y con eso le basta.
	Le reclama a Quantorzo haber negado su aprobación a este acto suyo cuando él en cambio siempre coloca su firma para permitir todos los actos de ellos dos.
	Quantorzo le dice que los actos de Firbo y él son los cotidianos de la Banca, en cambio los suyos (de Moscarda) son completamente locos.
	Dida no comprende nada y Quantorzo y Gengé se le hacen desconocidos.
	Moscarda rompe a reír tentado de decirles: “¿Lo veis, lo veis? ¿Cómo podéis, entonces, estar tan seguros de vosotros mismos si la más trivial impresión basta para hacerlos dudar de vosotros mismos y de los demás?”.
	Quantorzo continúa preocupado por la Banca, y Moscarda le dice que deje de pensar en la Banca que él tiene que soportar que afuera lo llamen usurero.
	Quantorzo se burla de él por darle

	importancia a eso que para él es una tontería.
	Dida estalla en risa.
	Moscarda se siente herido por esa carcajada.
Moscarda le dice a Quantorzo que quiere cerrar la banca.	
	Quantorzo se desespera y le dice que eso es imposible y que él no es el único dueño. La banca también es de Firbo, de él y del padre de Dida.
	Entonces Moscarda dice que eso no es cierto porque la banca lleva su nombre.
	Quantorzo corrige y dice que es el nombre de su padre.
	Moscarda pide entonces que se le cambie el nombre y se coloque el suyo.
	Quantorzo le dice que no es posible porque ese nombre ya está en el acta fundacional de la empresa.
Moscarda pide retirar la parte de dinero de la Banca que por derecho le corresponde.	
	Quantorzo le objeta que ese dinero, aunque efectivamente es de él, está invertido en operaciones de la banca.
	Moscarda igual le indica que no quiere seguir con la banca, y que quiere sacar su dinero.
	Quantorzo le pide que al menos le explique por qué.
	Moscarda comprende que jamás podría explicar semejante razón. Se siente desfallecer y piensa: “el <i>punto vivo</i> herido en

	mí, que me cegaba y me arrebatava en aquel momento la comprensión de todo: que usurero, no; aquel usurero que nunca había sido yo para mí, ahora no quería serlo ni siquiera para los otros, y no lo sería más, aun a costa de la ruina de todas las condiciones de la ruina de todas las condiciones de mi vida”.	
Dida se aprovecha del repentino desfallecimiento de Moscarda para acercarse a él y tratar de hacerlo entrar en razón.		
Moscarda siente la imposición que ella hace de su Gengé y la empuja contra el mueble.		
	Moscarda le advierte a Quantorzo que quiere su dinero.	
	Sale furioso del salón.	
Dida se va de la casa.		
	Moscarda, encerrado en la habitación, recuerda con horror la violencia con la que se dirigió a Dida hace instantes.	
Moscarda siente en él por fin un sentimiento y una voluntad que le han dado un cuerpo, ese que siente y que quiere él. Se convierte en <i>uno</i> . Ya no usurero “¡basta con aquella banca!” y ya no Gengé “¡basta con aquel títere!”		
De pronto duda. “Pero yo, uno, ¿quién, quién? Seguía viendo encima de mí los ojos de todos los demás, pero igualmente		

sin poder saber cómo veían ahora en esta recién nacida voluntad, si yo mismo no conocía en qué consistía para mí”.		
	Moscarda se siente un pobre hombre desvaído, siempre asustado por los ojos de los demás.	
	Moscarda se imagina con el saco de la liquidación bajo el brazo y se pregunta qué hará con eso, para qué le va a servir, si no para producir más usura.	
	Piensa en tirar el dinero, pero de pronto le preocupa de qué va a vivir.	
	Piensa en Dida y en lo mucho que la ama a pesar de no ser correspondido por culpa de Gengé.	
	Sale al salón y ve cada objeto, el sillón donde estaba sentada Dida, el canapé donde estaba hundido Quantorzo.	
	Siente una impresión de terrible vacío.	
	Los criados Diego y Nina le dicen que Dida ordenó que le llevaran todas sus cosas a casa de su padre.	
	Moscarda les grita irritado que hagan lo que ella ordenó.	
Moscarda se siente definitivamente solo. No tanto por estar físicamente solo como por el hecho de sentirse nadie. “Pero ¿cómo? ¿Había llegado ya a esto? ¿Ya no podía tomarme nada en serio? ¿Y mi herida de poco antes, por la que había tenido aquel impulso tan violento? Ya.		

Pero ¿dónde estaba la herida? ¿En mí? Al tocarme, al frotarme las manos, sí, decía yo, pero ¿a quién se lo decía y para quién? Estaba solo. En todo el mundo, solo. Para mí mismo, solo (...). ¿A quién decir yo, si para los demás tenía un sentido y un valor que nunca podían ser los míos, y para mí, así, fuera de los demás, asumir uno se convertía en seguida en horror de este vacío y esta soledad?	
	El suegro visita a Moscarda.
	Nina le indica a Moscarda que su suegro está en la sala.
	Moscarda sale del baño a recibirlo.
	Antes de llegar a la sala, se mira en el espejo y le guiña el ojo al Moscarda del espejo para darle a entender que ambos se entendían de las mil maravillas. Moscarda afirma que el reflejo le devuelve el guiño.
	Moscarda le dice al suegro que va a retirar el dinero y que va a fundar una obra de caridad.
	El suegro confirma que se ha vuelto loco y se pone furioso al no entender la causa de esta decisión.
	Moscarda comienza a decirle que tiene muchas asignaturas empezadas y abandonadas y que podría licenciarse en Medicina o en Filosofía y Letras.
	Incita al suegro a preguntarle a Dida con cuál carrera vería mejor a su Gengé.
	El suegro sale de casa obstinado y gritando:

	“¡Loco! ¡Loco! ¡Loco!”
	Moscarda reflexiona y se pregunta por qué las impresiones de un Gengé médico, catedrático o abogado no habían inspirado respeto en su suegro siendo estas unas profesiones tan bien vistas.
	Finalmente piensa que aun siendo un profesional en alguna de estas áreas tampoco se habría encontrado uno para todos.
A Moscarda le llega una invitación de Ana Rosa para que vaya en seguida a su casa.	
	Moscarda va hasta su casa y Ana Rosa no está.
	La criada de Ana Rosa le dice que la busque en la Abadía en el locutorio de sor Celestina.
	Moscarda siente desconfianza de ir al lugar.
Moscarda se dirige a la Abadía a buscar a Ana Rosa.	
	La hermana portera le abre la puerta del corredor y lo hace pasar al locutorio y le indica que Ana Rosa pronto subirá del huerto.
	Una voz surge de la oscura sala y le dice que se siente.
	Moscarda imagina a Ana Rosa en el huerto y su imagen se le hace “todo un temblor de gracia y de malicia”, pero inmediatamente rompe con el pensamiento y vuelve a la oscura sala.
Ana Rosa abre con furia la puerta del	

locutorio y llama a Moscarda para que salga al pasillo.	
	Ana Rosa sale corriendo y le hace una seña a Moscarda para que la siga.
	Mientras sube un escalón, Ana Rosa deja caer el bolso para evitar la caída de las flores que lleva en la mano.
Del arma que está en el bolso de Ana Rosa sale un tiro que, accidentalmente, le da a la mujer en el pie.	
	Moscarda sostiene a Ana Rosa que cae sobre él.
	Las monjas se quedan asustadas y perplejas viendo todo.
	Moscarda pide una cama.
	Las monjas no se mueven y sólo dicen “Monseñor”.
	Ana Rosa preocupada le grita a Moscarda que recoja el revólver que es un recuerdo de su padre.
	Moscarda coge a Ana Rosa con los brazos, la saca de la abadía y la lleva hasta su casa.
	El chisme del accidente y de Moscarda atravesando la calle para llevar a Ana Rosa a su casa se riega rápidamente por Richieri, donde ya lo hacían enamoradísimo de Ana Rosa.
	Moscarda cuida a Ana Rosa en su casa.
	Ana Rosa le explica que el revólver es un regalo de su padre que siempre lleva consigo en la cartera.

	Ana Rosa le explica también que lo había citado en la abadía porque sabía que esa tarde iría el obispo Partanna que podía ayudarlo a evitar a tiempo lo que están tramando contra él.
Moscarda se entera de que Firbo y Quantorzo quieren incapacitarlo denunciándolo como loco.	
	Moscarda alega que si decían que estaba loco la donación a Marco de Dios sería inválida.
	Ana Rosa le hace ver que seguro todo está preparado y que lo más probable es que le hayan prometido a Marco de Dios que le dejarían la casa si declaraba como querían.
	Ana Rosa se ríe diciendo: “¡Sí, locuras! ¡Todo locuras! ¡Todo locuras!”
	Moscarda siente que Ana Rosa aprueba y disfruta las locuras y más si con ellas iba a llevar a cabo la mayor de todas: echar por el suelo a la banca y alejarse de la mujer que había sido siempre su enemiga: Dida.
	Moscarda se sorprende ante esa afirmación de Ana Rosa sobre Dida.
	Ana Rosa le explica que desde hace un tiempo estaba tratando de hacerle entender a Dida que él no era el tonto que ella siempre se imaginaba.
	Moscarda se queda pasmado y de repente ve a una Dida completamente diferente a la que había visto siempre y, sin embargo,

	igualmente verdadera.
Moscarda va a hablar con el obispo Partanna.	
	En plena conversación Moscarda ve a través de la ventana un hombre tratando de volar.
	Moscarda se lo hace notar al obispo.
	El obispo sonríe y le dice: “Ah, sí, es un pobre loco que está allí”.
	La indiferencia con que lo dijo monseñor hace que Moscarda sienta ganas de decirle: “No, ¿sabe?, no está allí. Está aquí, monseñor. Aquel loco que quiere volar... soy yo”.
	Moscarda se contiene de decirle eso y en cambio le dice: “¿Y no hay peligro de que se tire del terrado?”.
	Monseñor le responde: “No, está allí desde hace muchos años. Inofensivo, inofensivo”.
	Moscarda no puede contenerse y le responde: “Como yo”.
	Monseñor se sobresalta sin entender.
	Moscarda le explica lo que pretenden hacer con él Firbo y Quantorzo.
Monseñor le recomienda a Moscarda hablar con el cura Sclepis para que lo ayude con el asunto de la incapacitación.	
	Monseñor y Moscarda visitan al cura y el primero le cuenta a Sclepis lo que le ocurre a Moscarda.
Sclepis promete ayudar a Moscarda.	
	Moscarda sale del palacio episcopal con la

	certidumbre de que le ganaría a Firbo y a Quantorzo.
	Se va a cuidar a Ana Rosa.
	Ana Rosa le dice que no se va a volver a parar de la cama si queda coja.
	Le pregunta a Moscarda si sabe cortarle el cabello y se echa a reír del embarazo que le causa la pregunta al hombre.
	Ana Rosa se echa sobre la cara el esbozo de la sábana y permanece así durante un rato, con la cabeza escondida, en silencio.
	Moscarda comienza a imaginar su cuerpo de virgen madura por la forma que se dibujaba bajo las sábanas. Se siente tentado.
	Una mañana, Moscarda ve a Ana Rosa ensayar sonrisas con un espejo que tenía en la cama.
	Ana Rosa le hace a Moscarda una de esas sonrisas como si le acabara de salir naturalmente.
	Moscarda le dice que él no es un espejo.
	Ana Rosa no se ofende, sino que le pregunta si aquella sonrisa, tal como se la había visto, era la misma que había estudiado en el espejo días antes.
	Moscarda le dice que él no puede saber porque no conoce cómo se vio ella esa sonrisa. Le dice que mande a hacer una foto.
	Ana Rosa ya tiene la foto y se la muestra junto con otras fotografías, todas de ella.
	Moscarda le dice que son todas muertas.

	Ana Rosa no entiende por qué las fotos están muertas si ella está allí viva.
	Moscarda le dice que ella sí está viva, cuando no se ve, pero que en el momento que se ve en el espejo, ella muere, porque es preciso detener la vida un instante para verse.
	“¿Entonces yo nunca me he visto viva?”, le pregunta Ana Rosa.
	Moscarda le contesta que nunca se ha visto como la ha visto él.
	Ana Rosa permanece largo rato con los ojos fijos, pensando.
	Moscarda asegura que a ella, así como a él le había pasado, en ese momento se le estaba abriendo el tormento de su soledad irremediable.
	Ana Rosa le extiende los brazos a Moscarda que está sentado al pie de la cama.
Moscarda se acerca a Ana Rosa y poco después cae herido en el pecho por un disparo que ella le da con el revólver que tenía debajo de la cama.	
	Ana Rosa dice que se sintió empujada a matarlo por “el horror instintivo, incontenible, de acto al que estaba a punto de sentirse arrastrada por el extraño hechizo de todo lo que le había dicho durante aquellos días”.
	Moscarda declara ante la Justicia que fue un accidente y que el arma se disparó cuando él

	trataba de sentarla en la cama.
	La Justicia no cree el testimonio.
	Moscarda asume que es que la Justicia ya cuenta con las declaraciones de Ana Rosa y de Dida, quien debe haber indicado incluso una fecha del enamoramiento de Gengé hacia la amiga, pues su mujer aseguraba que su Gengé sentía una atracción por aquella amiga suya.
	Moscarda asegura que si Ana Rosa no hubiese prestado declaración, para la Justicia la mujer habría intentado matarlo para defenderse de una brutal agresión.
	El juez visita a Moscarda a la casa para tomar él mismo la declaración.
	El juez le pregunta sobre sus consideraciones acerca de la vida.
	Moscarda se niega a contestar la pregunta porque "...si yo se las repitiera señor juez, me temo que usted mataría, no ya a mí, sino a sí mismo, por el remordimiento de haber ejercido durante tantos años su oficio".
Sclepis le dice a Moscarda que dada la confusión y los acontecimientos en los que se ha visto involucrado y, frente a la sublevación de todos, no le queda otro remedio que asumir sus culpas. Le aconseja además donar el pago de su liquidación a un hospicio para construir un comedor público que diera comida gratuita a los más necesitados. Y dedicar	

el resto de su vida a vivir en el hospicio como un mendigo más: comiendo la comida del comedor y vistiendo los trajes de su talla que donara la gente de la comunidad.	
	Moscarda se presenta a declarar al juicio de Ana Rosa vestido con las ropas del hospicio: casquete, zuecos, camisa azul.
	Moscarda no se ha vuelto a ver al espejo pero le parece que debe estar muy cambiado cuando la gente lo recibe con expresiones de asombro y carcajadas.
	Moscarda se sorprende de que lo sigan llamando por su nombre, siendo evidentemente tan diferente.
	Moscarda define nombre como: epígrafe funerario.
Moscarda vive en el hospicio, la conciencia que ha cobrado de la ilusión hace que no pueda vivir más en ella. “Aparto en seguida los ojos para no ver nada fijarse en su apariencia y morirse. Sólo así puedo vivir ya. Renacer a cada instante. Impedir que el pensamiento se ponga a trabajar de nuevo en mi interior y vuelva a hacerme dentro el vacío de las construcciones inútiles”	

Tabla 5: *análisis informantes*

INFORMANTES	
	LIBRO PRIMERO
CAPÍTULO I	Moscarda tiene 28 años. Según su mujer, la nariz le cuelga hacia la derecha y tiene las cejas en forma de acepto circunflejo.
CAPÍTULO II	Moscarda vive en Richieri. Otras personas dicen que Moscarda tiene: una oreja más salida que la otra, manos chatas, la articulación del meñique torcida, piernas diferentes la una de la otra y cabello genéticamente terminado en colita. Casado a los 23 años con Dida. Padre muerto. Director de la Banca (empresa de su padre).
CAPÍTULO III	La plaza tiene una fuente y un quiosco de periódicos. En Richieri hay un tranvía que chirrea despiadadamente, según Dida.
	LIBRO SEGUNDO
CAPÍTULO II	Moscarda es huérfano de madre desde pequeño.
	LIBRO TERCERO
CAPÍTULO III	Moscarda describe a su padre como un hombre: alto, gordo, calvo, con vítreos ojos azules, espesa barba roja, bigotes amarillentos. Manos llenas de anillos, con pelos rojos incluso en la parte superior de los dedos, gran alfiler de corbata bañado en oro y la correa del reloj también de oro. En la frente se le transparentaban ciertas venitas azuladas. Cabellos rojos (al igual que los de Moscarda).
CAPÍTULO V	A Moscarda, luego de la muerte de su madre, lo envían a un colegio lejos de Richieri, y luego a otro, y después a un tercero donde está hasta los dieciocho años. Luego va a la universidad donde está seis años sin sacar ninguna carrera. Luego lo devuelven para Richieri.
CAPITULO VIII	Estatura de Moscarda: 1.68 m.

	LIBRO CUARTO
CAPITULO I	Marco de Dios se creía inventor. Trabaja el mármol. Vive en una choza que está a nombre de Moscarda y que su padre en vida les había regalado.
CAPITULO III	El despacho del notario Elpidio Stampa queda en vía del Crocefisso, número 24. Edad del notario: 52 ó 53 años, según Moscarda. El notario viste todos los días con una corbata negra. Despacho del notario: estanterías con vidrios polvorientos, una jaula de cinc con un canario en su interior.
CAPITULO V	Moscarda describiendo la banca dice: “tabiques encristalados que corrían a lo largo de tres habitaciones seguidas, tabiques de vidrio esmerilado, con cinco ventanillas amarillas en cada uno, como amarillo era el marco y amarillo el entramado de las amplias lunas; y a trechos, alguna mancha de tinta, y alguna tira de papel engomado en la rotura de algún cristal; y el pavimento, de viejos ladrillos, consumido en el centro, a lo largo de las tres habitaciones; consumido delante de cada ventanilla: triste pasillo, con aquellos vidrios de los tabiques a un lado y los vidrios de las dos amplias ventanas al otro, llenos de polvo en todas las habitaciones; y aquellas hileras de cifras en las paredes, a pluma, a lápiz, sobre las mesitas sucias de tinta, entre una ventana y otra, bajo los marcos desconchados de algunas telas ahumadas, hinchadas y polvorientas, colgadas allí; y un olor a viejo por todas partes, mezclado con el agrio del papel de los registros y con el que se escapaba de un horno que había en la planta baja. Y la melancolía desesperada de aquellas de aquellas pocas sillas de antigua factura, cerca de las mesitas”. Turolla viste una chaqueta larga, es bajo de estatura, serio, con bigotazos de brigadier, la chaquetilla acortada y las nalgas redondas. La mujer de Firbo está en el manicomio.
CAPÍTULO VI	El despacho donde se encuentra el armario de los documentos,

	según Moscarda, tiene una ventana, una vieja silla de paja, una mesita todavía más vieja, desnuda, negra y cubierta de polvo y más nada. EL tejado de madera pintada y los vidrios sucios de polvo. Una luz se filtra por la ventana y proyecta la sombra de los barrotes de la reja en el suelo.
CAPÍTULO VII	La choza de Marco de Dios queda en una calleja oscura, cerca de un canal y un faro. En el momento del desahucio, llueve y los muebles están fuera de la choza. Un arco de la puerta de la choza, Moscarda lo ve gris, enjalbegado, con algún hoyo, colocado sobre una mesita de noche en la calle. El pasante del notario Stampa, Moscarda lo describe como un hombrecito negro, desarrapado y de aspecto feroz.
	LIBRO QUINTO
CAPÍTULO III	A pocos pasos de la casa de Moscarda hay un solar. El terreno está escavado para los cimientos pero los montones de tierra todavía están allí. La hierba crecida y espesa y entre ella se ven las piedras para la edificación. Al lado del terreno hay una casa vieja con paredes, una de ellas blanca y azul, lisa y sin una ventana. Hay un moscardón que fastidia a Moscarda.
CAPÍTULO VI	Moscarda describe a Quantorzo como un hombre gordo y negro y a Dida delgada y blanca con su vestido lleno de volantes, con una flecha de sol en la nuca. En la casa de Moscarda hay un diván verde.
	LIBRO SEXTO
CAPÍTULO III	Moscarda describe al suegro como un hombre muy compuesto, no sólo en el traje sino en el peinado; con bigotes cuidados “hasta el último pelo”, cabello rubio, de aspecto corriente, con trajes de hechuras intachables que parecía que no fueran suyos, cabeza bien arreglada y manos muy lavadas y cuidadas. Ojos azules, constante sonrisa, párpado derecho un poco caído y pegado. Sin embargo, el día en que se va Dida, Moscarda ve al suegro

	descompuesto.
	LIBRO SÉPTIMO
CAPÍTULO I	Moscarda sabe por Dida que Ana Rosa ha rechazado varios matrimonios ventajosos por desprecio al dinero. Es huérfana de padre y madre y vive con una tía anciana en una casa cercana a la Abadía Grande. La más joven de sus tías, hermana del padre, es monja en la abadía. Dida estuvo tres años estudiando en el convento de San Vicente. La abadía queda subiendo una calle de la vieja Richieri, maloliente porque está llena de basura. La abadía fue un antiguo castillo feudal de los Chiaramonte y tiene, según Moscarda, un portal bajo, todo carcomido, un amplio patio con la cisterna en medio, una escalera gastada, oscura y rechinante, que tenía la humedad de las grutas y un largo y ancho pasillo con muchas puertas de un lado y de otro y un pavimento de ladrillos rojos con un ventanal de fondo. El locutorio donde entra Moscarda para esperar a que Ana Rosa llegue del huerto es oscuro, con una reja de fondo y delante de ésta una mesita y dos sillas. Moscarda ve a Ana Rosa con el rostro encendido, cabellos en desorden, los ojos chispeantes, una blusa de lana blanca desabrochada sobre el pecho, con muchas flores en los brazos y una rama de hiedra pasándole por encima de un hombro y colgando larga atrás. Carga además un bolso y dentro de él, un revólver.
CAPITULO VI	El obispado queda a lo alto de la ciudad.
CAPITULO VII	Monseñor Partanna recibe a Moscarda en la sala de la antigua cancillería del palacio episcopal, la cual éste describe de la siguiente manera: con techo pintado al fresco y cubierto de polvo; paredes altas con el enjalbegado amarillento y llenas de viejos y polvorientos retratos de prelados, algunos llenos de moho, colgados en desorden, encima de armarios y anaqueles ajados y carcomidos. Al fondo de la sala se abren dos ventanales.

	Moscarda dice que hace un viento terrible en Richieri. Por uno de los ventanales, Moscarda divisa el terrado de una vieja casa, sobre la cual se encuentra el hombre que quiere volar, con cabellos rojizos y una delgadez extrema. Moscarda conoce al canónigo Sclepis y lo define como un hombre “alto y delgado, casi transparente, como si todo el aire y la luz de las alturas donde vivía no sólo le hubiesen descolorido, sino también enrarecido, y le hubieran vuelto las manos de una temblorosa delgadez, casi translúcidas. Y sobre sus ojos claros y ovalados, los párpados más tenues que el velo de una cebolla. También tenía temblorosa y descolorida la voz y vacuas las sonrisas en sus largos labios blancos, entre los cuales solía haber algún pequeño grumo de saliva”.
CAPÍTULO VIII	Moscarda ve a Ana Rosa con una luz más intensa en los ojos (producto del reposo, el cual según él le ha dado una gracia nueva). Cabellos densos, negros, un poco rizados y secos que en las mañanas se encontraban sueltos y enmarañados. Cuerpo de virgen madura. Edad: 25 años. La tía de Ana Rosa: gorda, apática, con sus enormes ojos azules horriblemente estrábicos. Manos hinchadas y pálidas. La habitación de Ana Rosa rosada y pálida.
	LIBRO OCTAVO
CAPITULO II	Moscarda, luego del disparo, se mantiene sentado en un sillón cerca de una ventana de su casa con una manta de lana verde en las piernas. En Richieri ha vuelto la primavera para ese momento. El juez tenía, según Moscarda, algo de topo con sus dos manos pequeñas levantadas siempre cerca de la boca y sus pequeños ojos plúmbeos, casi sin vista, entornados; con un hombro más alto que el otro. Camina de través.
CAPITULO IV	Moscarda se presenta al juicio de Ana Rosa una la camisa azul, un

	casquete y unos zuecos (ropa donada del hospicio). El hospicio, según Moscarda, está en el campo en un lugar amenísimo
--	---

Tabla 6: *análisis de indicios*

INDICIOS
1. Moscarda cuenta parte de la historia de su vida y dice que, al morir su madre, don Francisco, su padre, no pudo soportar la pesadez de los recuerdos y se mandó a construir otra casa que nunca estuvo terminada. Una de las partes que le faltaba era la puerta y, sin embargo, nadie se atrevía a entrar por respeto a don Francisco Moscarda. Cuando éste murió, Quantorzo pensó que sería buena idea alquilar habitaciones de la casa. Poco a poco, la puerta que nadie atravesaba, el patio que nadie se atrevía a pisar estaban no sólo ocupados, sino habitados por inquilinos que hacían vida allí, trabajaban, montaban su negocio. El patio, por ejemplo, no tardó en convertirse en un criadero de gallinas. Todo este cuento sirve de indicio de ciertas cualidades que podrían estar latentes en Moscarda: la debilidad, la apatía, el descontrol. Las personas no ven en el hijo el mismo respeto que sienten o sentían por el padre. 2. Cuando Moscarda toma de la mano al lector y lo lleva a contemplar el campo y a compararlo con las construcciones del hombre, el contraste queda reflejado en la metáfora del pájaro que no puede estar consciente de que vive y es libre, natural, espontáneo, versus el avión, construcción del hombre cuyo vuelo se torna torpe y artificial. 3. El desahucio de Marco de Dios se hace bajo la lluvia. El ambiente lluvioso suele ser indicio de tristeza u hostilidad. En este caso, ese significado aplica, en cierto sentido, pero también se usa la lluvia para reforzar la crueldad que en ese momento quiere mostrar Moscarda, porque mientras mayor sea ésta más grande será el impacto que cause el cambio repentino que quiere generar. 4. Moscarda va a visitar al obispo Partanna y ve por la ventana a un hombre montado en un tejado, con una sábana roja, haciendo intentos por volar. Este personaje podría verse como una exteriorización de Moscarda. Es la libertad, la locura.

5. La figura religiosa presente en la novela con elementos como el locutorio donde se encuentra con Ana Rosa, la abadía, las monjas, Sclepis, el obispo Partanna tienen una carga significativa. La representación de Dios quizás sea un indicio que busca reforzar aún más la idea de que la verdad no existe. Dios es representación de la verdad en la tierra. Entonces, al colocar a personajes como el obispo, que es, después del papa, la máxima presencia terrenal de Dios; como otro más de los participantes de la ilusión, desacredita automáticamente la figura de Dios como verdad única.
6. De forma similar ocurre con el personaje de la Justicia. Las leyes, los juicios, todos son formas creadas por el hombre que creen guardar cuotas importantes de verdad única. Al colocar a los representantes simbólicos de estas figuras como víctimas, igual que los demás, de la ilusión y como máximos exponentes de la imposición de la forma, quizás busque desacreditar también el valor de la justicia por considerarla parte del juego inútil de los hombres.
7. Durante toda la novela, la estación predominante es el invierno, pero nunca lo dicen hasta que, al final del relato, Moscarda menciona que está empezando la primavera. El cambio de estación, podría estar reforzando también el estado interno del personaje, quien, luego de una lucha por persuadir al otro, se resigna finalmente a vivir su soledad aislado y a aceptar que la ilusión es parte irreparable de la realidad de los demás a la que él ya no puede acceder por haber reconocido el juego.

5.1.2 Nivel de las acciones o de los personajes

A continuación, se analizará al personaje principal de la novela, Vitángelo Moscarda. Para ello, se identificarán los signos del ser, de acción y de relación propuestos por Bobes, incluyendo las definiciones de relaciones duales: sujeto/objeto, donante/destinatario, ayudante/oponente, planteadas por Greimas. Antes, una lista con los nombres de todos los participantes del relato.

Personajes

Vitángelo Moscarda, *ciudadano de Richieri*

Dida, *esposa de Moscarda*.

Esteban Firbo, *amigo de Moscarda*.

Sebastián Quantorzo, *amigo de Moscarda*.

Gengé, *visión de Dida sobre Moscarda*.

Antonio Francisco o Francisco Antonio Moscarda, *padre de Moscarda*.

Marco de Dios y su mujer Diamante, *ciudadanos de Richieri*.

Stampa, *notario de Richieri*.

Ana Rosa, *amiga de Dida*.

Monseñor Partanna, *obispo*.

Antonio Sclepis, *cura en Richieri*.

Turolla, *empleado de la Banca*.

Pasante del notario Stampa.

Nina, *criada en casa de Dida y Moscarda*.

Diego, *criado en casa de Dida y Moscarda*.

Suegro de Moscarda.

Juez de Richieri.

La Justicia

Otros amigos de Moscarda.

Bibí, *perrita de Dida*.

El lector.

5.1.2.1 *Signos del ser de Vitángelo Moscarda*

Nombre: Vitángelo Moscarda

Edad: 28 años.

Ciudad de residencia: Richieri.

Estado civil: casado (a los 23 años).

Sin hijos.

Aspecto Físico.

- Estatura: 1.68 m.

- Rasgos (según como dice que lo ven los demás en conjunto con lo que ve de sí mismo): cabello rojizo, ojos verdosos, nariz colgada un poco hacia la derecha, las cejas en forma de acento circunflejo, una oreja más salida que la otra, manos chatas, articulación del meñique torcida, una piernas distinta a la otra, cabellos genéticamente terminados en colita.

Aspecto psicológico, social y cultural

- Moscarda considera haber sido un hombre reflexivo desde siempre, pero que, en un principio, no se mostraba como tal ante los demás. “En aquellos tiempos, solía caer, a cada palabra que me decían, o a cada mosca que veía volar, en abismos de reflexiones y consideraciones que me socavaban por dentro y me agujereaban hacia abajo y hacia arriba, retorcidamente, el espíritu, como una madriguera de topo, sin que por fuera se notara nada”.
- No había conseguido terminar nada nunca “así me había quedado, detenido en los primeros pasos de muchas sendas”; las sendas, además, que habían sido determinadas por su padre, quien al morir lo dejó destinado a ser dueño de la Banca, antes dirigida por él. Sin embargo, los asuntos de Moscarda siempre fueron manejados por Firbo y Quantorzo, los que habían sido sus dos mejores amigos. “No es que ¡cuidad! Yo me opusiera a seguir las sendas por las que mi padre me encaminaba. Todas las seguía. Pero caminar por ellas, lo que se dice caminar, no. Me detenía a cada paso; a lo primero me dedicaba de lejos, luego cada vez más cerca, a girar alrededor de cada piedrecita que encontraba, y me asombraba bastante de que los demás pudieran pasar delante de mí sin hacer ningún caso a aquella piedrecita que para mí, mientras tanto, había asumido las proporciones de una montaña insuperable, mejor dicho de un mundo en que hubiera podido, sin más, fijar mi residencia”. Podría decirse entonces que Moscarda es un hombre quizás evasivo de las responsabilidades y que para él los problemas, lejos de parecerle superables, constituyen montañas de cimas inalcanzables.
- Sin embargo, a pesar de sentir que no había conseguido nada de lo que su padre consideraba bueno, ni había recorrido el camino indicado; dice: “No creía en absoluto que los que me habían pasado delante y habían recorrido toda la senda

supieran de ella, en sustancia, más que yo”. Entonces, podría pensarse que Moscarda es un hombre que cree tener una comprensión de la realidad superior al resto, o por lo menos, una visión que traspasa los límites convencionales donde permanecen los demás.

- De esta forma, para Moscarda, el resto de las personas vive dentro de una ilusión al creer ser para los demás, tal como son para sí mismos. No obstante, al intentar demostrarlo, la sociedad lo encasilla en la imagen de un loco y Moscarda comprende que, mientras las personas están bajo esta ilusión, la comunicación es impracticable, pues cada quien asume como verdadero únicamente su visión y siempre, ante el sentido que quiere transmitir una persona, se impondrá el sentido que le da la otra a lo que la primera intenta decir.
- Moscarda cree ser un hombre que ha sabido reconocer la ilusión y que, a raíz de eso, ha comprendido que cada realidad es construida y producto de la necesidad humana de colocar a todo una forma. Entonces, todo se convierte en nada. La forma fija es una ilusión. Él pasa de creerse uno a saberse cien mil, o lo que es lo mismo, nadie. Una nada que puede tomar cualquier forma (nube, árbol), morir y renacer en otra forma exterior.

5.1.2.2. *Signos de acción o situación*

- Moscarda comienza a pensar que él no es para los demás lo que hasta ese momento había creído ser para sí mismo.
- Vitángelo se propone descubrir quién es para los otros y disolver de manera ruin esa realidad que ellos han construido sobre él.
- Moscarda habla con el notario Stampa y se burla de él porque le resulta gracioso jugar con la ilusión de las personas. Por eso comienza a comportarse de manera extraña para desorientarlo y hacerlo modificar la percepción que tiene sobre él.
- Moscarda entra al banco a robarle unos papeles a Moscarda el usurero. Se siente ladrón del extraño que los demás ven en él.
- Moscarda se esconde a ver como Juan de Dios su esposa Diamante desalojan su casa, luego de que éste se las quita.

- El protagonista se va desilusionado del desahucio cuando se da cuenta de que la pareja y la multitud no dejan de considerarlo un usurero, a pesar de que el notario Stampa ha anunciado que Vitángelo les ha hecho una donación
- Moscarda camina alejándose de la casa de Marco de Dios y escucha que la multitud enardecida se calla de repente cuando el notario dice cuál es la donación que ha hecho Moscarda: una casa nueva en mejores condiciones para la pareja y cien mil liras para construir un restaurante.
- Moscarda espera a la pareja en la nueva casa, con un sentimiento de triunfo. La pareja llega, junto a la multitud e igual lo rechazan.
- Muchas personas de la ciudad mantienen su percepción de usurero y además lo creen loco.
- Moscarda discute con Quantorzo y, sin que éste pueda notarlo, se burla de él desorientándolo.
- Vitángelo finalmente le dice a Quantorzo que quiere retirar su dinero de la banca y cerrar la compañía.
- En la discusión, empuja a Dida contra un mueble. Ésta se va de la casa.
- Moscarda queda solo.
- Moscarda va a la abadía grande a hablar con Ana Rosa.
- El protagonista la auxilia cuando ésta, por accidente se da un tiro en el pie.
- Vitángelo cuida de Ana Rosa en su casa y le habla de la ilusión en la que, para él, viven todos los hombres.
- Moscarda habla con Sclepis y éste promete ayudarlo para que Firbo y Quantorzo no lo incapaciten y le quiten el banco.
- Ana Rosa lo hiere en el pecho con el arma de su padre y con este acto refuerza la postura de Moscarda y muestra su imposibilidad de entendimiento.
- Moscarda rinde declaraciones y miente para que no culpen a Ana Rosa, pero sólo consigue que la Justicia piense que el disparo fue en defensa propia ante una agresión física que él le estaba haciendo a ella.
- Moscarda permanece en su casa, sentado en el diván, con una manta de lana verde en las piernas y le responde al juez que va a interrogarlo. EL juez le pide

explicaciones sobre su visión de la vida y Moscarda le responde que si se las diera, se arrepentiría toda su vida de haber escogido esa profesión.

- Moscarda habla con Sclepis, quien le dice que los nuevos actos cometidos dificultan su defensa. Entonces le recomienda salvar su reputación destinando su dinero a un hospicio y vivir allí, para que apartado de todos, logre estar tranquilo.
- Está comenzando la primavera y Moscarda llega a la sala donde se celebra el juicio a Ana Rosa, vestido con las ropas del hospicio y completamente cambiado. A pesar de estar absolutamente diferente, la gente sigue considerándolo el loco Moscarda.
- El protagonista no vuelve a verse en un espejo.
- Cuando observa algo, huye de la forma y aparta la mirada antes de hacer cualquier construcción.
- En hospicio, escucha las campanadas de la iglesia, pero el sonido es exterior a él, no les da una forma.
- Moscarda vive sabiéndose nada y todo, siendo nube hoy y árbol mañana.

5.1.2.3 Signos de relación

Moscarda a lo largo de la experiencia que va narrando, se relaciona con diversos personajes, entre los cuales se encuentra, en primer lugar, **Dida**, su mujer. Es ella quien le muestra a Moscarda los defectos en los cuales él nunca había reparado, ocasionando con ello que él comience a reflexionar sobre su identidad.

La cualidad funcional de Dida podría ser la de *donador* o personaje que presenta la misión al protagonista y que lo incita a asumir el viaje. En este caso, la incitación se da de manera indirecta, ella sólo hace un comentario que, sin saberlo, desencadena todo el resto del relato. Dida, además, como muchos otros, forma parte del entorno de Moscarda y, por ende, para él, ella vive igualmente en la ilusión de que la realidad de los demás es la que ella les construye.

Así, nace **Gengé**, un extraño para Moscarda, creado por su mujer, que se relaciona con ella a través de su cuerpo. Moscarda no conoce a este Gengé, sólo sabe que es la forma que Dida le ha construido y que es el hombre a quien ella realmente ama, en vez de a él.

Gengé es, para Moscarda, un extraño que se interpuso entre su mujer y él, una realidad construida por Dida, pero tan real como la que se da él a sí mismo.

Parte de la imagen que se forma Moscarda sobre su propia identidad, él la refleja como una consecuencia de la mirada que le mostrara su padre **Francisco Antonio o Antonio Francisco Moscarda**, nombrado de las dos maneras, quizás por equivocación del autor, o tal vez adrede para señalar un desconocimiento de su verdadera realidad. Es un personaje referencial, ya muerto, y citado por el protagonista, para hablar de las cualidades que, como padre, éste le otorgaba. La mirada de don Moscarda lo lleva a concebirse como un hombre indisciplinado y desenfocado, incapaz de lograr ninguno de los proyectos para los que aquél lo ha destinado (la procreación y la administración de la banca).

Dada esa incapacidad de Vitángelo para continuar con la compañía de su padre, éste deja encargado de los asuntos de su hijo a dos de los amigos de éste: **Esteban Firbo y Sebastián Quantorzo**. Como todos los personajes que no son Moscarda, forman parte de la multitud ilusa, según aquél, que vive una realidad construida, asumiendo como verdadera y única sólo la suya y creyendo que los demás son capaces de ver también esa misma forma que ellos le dan a todo lo que les rodea. En consecuencia, son personajes que, como muchos otros, ven en Moscarda un síntoma de locura, sólo por salirse de la forma que tienen establecida como “normal”. Son ellos, además, quienes se oponen a la intromisión de Moscarda en los asuntos de la Banca, luego de que éste decide, luego de muchos años sin hacerlo, inmiscuirse en los asuntos de la compañía, con la finalidad de llevar a cabo su plan: desintegrar la forma que los demás le han otorgado. Firbo y Quantorzo, ante la amenaza de Moscarda de quebrar la banca, se proponen comprobar su ineptitud mental, incapacitarlo y, de esta manera, invalidar cualquier decisión que él pueda tomar por no estar apto mentalmente.

Los ciudadanos le han otorgado a Moscarda la fama de usurero, pues siempre ha vivido de las ganancias de la Banca sin trabajar para ella. Entonces, Moscarda, deseando romper con esta imagen, se vale de dos individuos que son tratados a lo largo de la narración como un solo personaje: **Marco de Dios y su esposa Diamante**. Estos eran viejos amigos del padre de Moscarda, a quienes aquél les había prestado una casa de su propiedad para que vivieran.

Ambos habían ocupado la vivienda por muchos años, antes de que Moscarda decidiera quitársela. Dado que la casa está a nombre de Moscarda, éste hace todas las diligencias necesarias con el notario **Elpidio Stampa**, y les quita la propiedad. Con este acto, se gana el desprecio, no sólo de los afectados, sino también de los demás ciudadanos.

Pero el plan no finaliza acá. El protagonista, luego de reafirmar su imagen de usurero, busca destruirla regalándole a Marco de Dios y a su esposa Diamante otra vivienda en mejores condiciones que la anterior. La construcción de Moscarda, aunque sí se modificó, no pasó a ser contraria a la que tenía, sino que, más bien, a la condición de usurero se le sumó otra: la de loco.

Teniendo esta imagen, y ante la amenaza de Firbo y Quantorzo de incapacitarlo, Moscarda busca al cura **Sclepis**, quien promete ayudarlo. La relación de Moscarda con Sclepis es de respeto. El protagonista ve en él a alguien admirable porque es un hombre que vive para los demás no para generar un bien para sí o para los otros, sino para sumar buena reputación a la casa de Dios que representa. Moscarda lo ve como un *nadie*, por su capacidad de anularse quizás, y eso le resulta interesante. Sin embargo, percibe en él cierto orgullo y sentimiento de superioridad por su saber y poder que, a pesar de seguir admirándole, le producía un poco de pena.

Quien le recomienda a Moscarda hablar con Sclepis es **Ana Rosa**, amiga de Dida, que se relaciona con el protagonista luego de sufrir un accidente que le deja una herida en la pierna. Moscarda se dedica a cuidarla y Ana Rosa se convierte quizás en la personificación de la imposibilidad cognoscitiva que sostiene la ideología del protagonista y, podría decirse, del autor de la novela.

Por momentos, puede llegarse a pensar que Ana Rosa, ante las explicaciones de Moscarda, está llegando a comprender e incluso compartir la visión de éste. Los comentarios de ella, a ratos dan la impresión de haber aparecido para invalidar la posición sostenida por Moscarda a lo largo del relato. Sin embargo, cuando parece que la comprensión entre ellos es posible, Ana Rosa, de manera irracional, movida por una sensación que ella describe como horror instintivo e incontrolable, intenta matarlo. Luego de que se ha creído en la posibilidad de una comprensión entre ambos, este acto marca y

reafirma lo propuesto por Moscarda y podría decirse que constituye el punto y final de la transformación, pues luego de ese acontecimiento, Moscarda definitivamente consigue pensar y actuar de forma completamente congruente a su visión; alejado de la ilusión de los otros y sumergido, en cambio, en su propia ilusión.

Además de estos personajes, hay ciertas figuras cargadas de significado dentro del relato. Por ejemplo, el Juez de Richieri, quien representa quizás la materialización de esa ilusión que tanto rechaza Moscarda, ya que como juez debe buscar “la verdad”, entendida esta quizás como la imposición de una realidad construida, sobre otras realidades igualmente válidas. Cuando el juez le pide a Moscarda que le explique sus consideraciones sobre la vida, éste le responde “si yo se las repitiera, señor juez, me temo que usted mataría, no ya a mí, sino a sí mismo, por el remordimiento de haber ejercido durante tantos años su oficio”.

5.1.2.3.1 *Duetos de Greimas*

Partiendo de las relaciones descritas más arriba, y con base en los postulados de Greimas expuestos en el marco teórico de este estudio, se pueden identificar los siguientes duetos funcionales entre los personajes:

Sujeto/Objeto

Vitángelo Moscarda, protagonista de la historia, es, por ende, el motor de la acción y el perseguidor del propósito u objeto, lo que lo hace ser el sujeto de este relato. El objetivo entonces vendría a representar el deseo del personaje principal y, en este caso, sería el descubrimiento de la identidad que los demás le dan y la posterior destrucción de la misma.

Donante/destinatario

Dida podría representar la figura del donante, ya que es ella quien, con su comentario sobre la nariz, desencadena el recorrido introspectivo de Moscarda y, por ende, su propósito de destruir la imagen que otros se han creado sobre él y demostrar así la

imposibilidad del ser humano de conocerse realmente a sí mismo, a los demás y a su entorno.

El destinatario, en cambio, podría estar representado en el mismo Moscarda. Al ser un recorrido introspectivo, el cumplimiento del objetivo puede estar enfocado en un reforzamiento para sí de su teoría o postura. De hecho, al final del viaje (que en realidad es el punto de inicio, ya que el relato está contado en forma de *flashback*) se observa a un Moscarda entregado, ya no al convencimiento de los demás, sino a la resignación de saberse dentro de una realidad construida donde no existe la posibilidad de conocer completa y verdaderamente dicha realidad.

Al mismo tiempo, el propósito de Moscarda quizás recaiga en la figura del lector a quien el protagonista dirige todo su discurso. Además, desde una perspectiva diferente, podría verse al lector como el responsable de validar el cumplimiento o no del objetivo y la existencia de una transformación en el sujeto. El lector, en este relato, cobra un papel importante y se vuelve el receptor de un discurso persuasivo. Moscarda pretende demostrarle también a él, con la destrucción de su identidad, la ilusión de la cual el lector también es víctima, según el protagonista. Queda entonces en las manos del receptor de la historia determinar si Moscarda fue capaz de convencerlo o no con la idea de que el ser humano, y por ende él, viven en la ilusión de conocer la realidad cuando en verdad esto es imposible.

Ayudante/Oponente

Resulta curioso que, similar al dueto anterior, se pueda ubicar a los mismos personajes en ambas categorías. Podría pensarse que todos, a excepción de Moscarda, al no salir, según el protagonista, de la ilusión en la que viven, imponen su forma a las acciones de Moscarda e impiden, en cierto sentido, la destrucción de la imagen preestablecida que pretende lograr Moscarda.

Ahora bien, ¿acaso es descabellado suponer que los demás personajes, en vez de oponerse, refuerzan la postura de Moscarda? El protagonista plantea desde el principio lo imposible que resulta para el individuo conocerse a sí mismo. Su plan fracasa, es verdad,

5.1.3 Nivel de la narración

Para definir los niveles narrativos presentes en la novela *Uno, ninguno y cien mil*, se desarrolló un cuadro, inspirado en el esquema propuesto por Carlos Reis donde todos los niveles se ubican uno dentro del otro, comenzando por el extradiegético representado con la letra N, para indicar que el narrador no interviene en la historia.

Dentro de este, en un cuadro más pequeño, se encuentra el intradiégetico junto a las letras P/N₂, que señalan que un personaje (P) que está dentro de la diégesis, circunstancialmente asume el papel de narrador (N) para contar otra historia dentro de la principal (2).

Para terminar, dentro de ese cuadro del nivel intradiegético se observa el tercer nivel acompañado de la letra P₂, para indicar que se trata de otros personajes distintos al del nivel anterior, que se encuentran en una historia secundaria enclavada en la diegésis. (Ídem).

Diagrama de los niveles de la conciencia:

- (N) Nivel Extradiegético
 - (P/N₂) Nivel Intradiegético
 - (P₂) Nivel Metadiegético

Expuestos los tres planos narrativos, se presenta ahora sí el cuadro donde aquéllos aparecen identificados en la novela:

Tabla 8: *nivel narrativo (análisis)*

NIVEL EXTRADIEGÉTICO N: ninguno. Con base en el análisis de las funciones realizado anteriormente, se puede afirmar que esta historia no cuenta con un nivel extradiegético, pues no hay un narrador externo que relate los hechos sin ser partícipe en ellos.
NIVEL INTRADIEGÉTICO PN2: Vitángelo Moscarda La historia principal es narrada por el personaje protagónico. La diégesis está conformada por las acciones cardinales y algunas catálisis, exceptuando las pertenecientes al nivel extradiegético. La diégesis abarcaría entonces los acontecimientos contenidos entre el momento en el que Dida hace notar el defecto a Moscarda, hasta que termina solo en el hospicio.
NIVEL METADIEGÉTICO P2=P Vitángelo Moscarda Pseudodiégesis Al igual que en el nivel anterior, el personaje principal es quien relata las historias secundarias contenidas dentro de la diégesis. Estas meta-acciones ocurren cuando el narrador remite a cuentos de su pasado que sirven para reforzar su mensaje o cuando busca establecer un contacto con el lector dirigiéndose a él directamente. Los recuerdos a los que hace referencia Moscarda a lo largo de la historia son los siguientes: - o El recuerdo que recrea el narrador sobre el inquilino que vivía en su casa, al cual él consideraba sumamente amable, sin percatarse de que para aquél él era un imbécil. - o Los momentos en los que cuenta cómo lo trataba Dida, viéndolo

	como Gengé. - o El recuerdo sobre la vez que Dida llegó al cuarto peinada de la forma que a él le encantaba, pero inmediatamente se lo desarmó alegando que había sido una broma porque sabía muy bien que su Gengé odiaba ese peinado. - o El momento en el que Moscarda recrea para el lector una situación hipotética en la que éste se halla ante dos amigos, y para cada uno de ellos se siente una persona diferente.	
--	---	--

5.2 *La estructura de una reflexión*

Una primera lectura de este monólogo introspectivo, cargado de experiencias y profundidad psicológica, puede dejar al lector un cúmulo de ideas y sensaciones confusas para algunos, o reveladoras quizás para otros. Pero en general, estas ideas pueden ser vagas porque se necesitan muchas revisiones del texto para llegar a descubrir la cuarta parte de lo que nuestra mente construye a partir de la obra.

Y aun leyéndola muchas veces, quizás la comprensión siga siendo incompleta o distinta, en todo caso, a la visión que el personaje como narrador, y el autor, quieren decir; regalándole así a Moscarda y a sus ideas una cuota grande certeza y demostrando que tal vez el protagonista tenga razón al hablar de incomunicación e imposibilidad de conocimiento entre los hombres.

De cualquier manera, lo que ha ocurrido con este estudio ha sido un encuentro. Probablemente Moscarda está en lo cierto y la lectura de este libro no ha dejado sino una ilusión de comprensión, y el extenso análisis quizás termina siendo influenciado por una realidad construida a partir de lo que Luigi Pirandello ha dicho a través de su alter ego Vitángelo.

Leída por primera vez, la novela afecta al lector de un modo diferente a como lo hace una segunda, a su vez distinta de una tercera o cuarta lectura. ¿Quiere decir que la

obra está dando un mensaje diferente? O, más bien, ¿será que la naturaleza cambiante del individuo afecta al lector quien, convertido en otro, experimenta una aproximación diferente ante el discurso?

Cualquier respuesta es válida. Es por esto que podría concluirse que lo que ha resultado de este análisis es sólo una realidad creada a partir del encuentro del lector con el mensaje y la manera como éste lo asimila según sus saberes laterales y su forma de mirar. El mensaje cobra en este estudio una identidad que puede ser y será diferente a la que tendría si se tratara de otro lector o si el mismo volviera a analizar la pieza más adelante. Es, entonces, una interpretación, una cuota de verdad no única; un encuentro entre dos visiones que se mezclan sin poder conocerse realmente la una a la otra.

Aclarado el punto y volviendo al análisis hecho anteriormente, se puede observar en un primer nivel, unas funciones cardinales que al unificarse conforman lo que podría ser el esqueleto de la historia. En este sentido, se desarrolla una secuencia de acontecimientos que empieza cuando Dida le hace ver a Moscarda un defecto que este desconoce y culmina cuando el protagonista, no pudiendo vivir más dentro de una ilusión que reconoce, continúa su vida dentro de un hospicio consciente de su soledad e inexistencia real. Esta gran secuencia se puede apreciar en el análisis leyendo solamente la columna de las funciones cardinales.

En una visión general puede identificarse un viaje, donde el cambio es más bien una evolución. Primero, la historia está contada en tiempo pasado. Esto significa que quien la cuenta ya ha vivido todo lo que está en el relato, es decir, Moscarda en su estado final. El protagonista modifica su forma de ver al principio de la obra luego de que su esposa le hace una observación sobre un defecto que él desconocía: pasando de un estado inicial, donde desconoce la ilusión en la que vive y cree saber quién es, a un segundo estatus donde siente que no puede conocerse a sí mismo. Esto para Moscarda es un descubrimiento que devela a pocas páginas de haber comenzado la lectura. Lo que sigue es la comprobación y evolución de ese pensamiento.

De toda esa estructura, y volviendo a Syd Field, se ha identificado un posible paradigma donde el primer punto de giro del guion cinematográfico podría ser el momento

en que Moscarda se propone destruir su identidad. Sin embargo, ese punto debe venir dado por una acción concreta y, para ello, se piensa construir una situación inspirada en la novela y en el personaje, pero adicional a la obra.

La película arrancaría, tal como en el libro, con un Vitángelo que ya ha reflexionado anteriormente, y se halla consciente de su condición de nada, de la realidad como una construcción. El protagonista rechaza la forma, ya no cree en ella, y sabe que en consecuencia él no es nadie; su cuerpo es una masa que cada quien transforma como desea. Sin embargo, este Moscarda, luego de la observación de Dida sobre su nariz, se obsesiona con la idea de no ser para él el mismo que es para los demás y descuida los asuntos del banco, dejando a Firbo y a Quantorzo la responsabilidad de todo el trabajo. Moscarda, en este caso, cree posible poder demostrar, al resto de las personas, la ilusión en la que viven al creer que se conocen a sí mismos y a los demás, cuando en realidad es una construcción que sólo ellos pueden conocer y que es distinta e igual de real que la de los otros.

Sin embargo, no encuentra la manera de demostrar su teoría hasta que una multitud de personas, invasores e inquilinos de una de sus propiedades en alquiler, se aglomeran frente a su casa protestando porque el banco quiere destruir sus viviendas y construir una nueva sucursal en el terreno. Las personas enardecidas lo acusan de usurero.

Es con este acto que Moscarda ve la oportunidad de demostrar su verdad, rompiendo de manera abrupta con esa imagen que otros le dan y haciendo evidente así que el ser humano, por su condición cambiante (un día uno, otro día otro; para algunos uno, para otros otro), no puede ser encasillado bajo una forma única. Con este propósito sale de su casa y le da a la historia un primer punto de giro.

El punto medio, sería entonces cuando el plan falla y en vez de dejar de ser usurero para los demás, la gente lo empieza a ver también como un loco. Se va a tomar de la novela entonces el desahucio de Marco de Dios y su esposa Diamante.

En un principio, Moscarda naturalmente va a tratar de devolver el préstamo al hospital, pero ante la imposibilidad de retroceder la decisión, va a buscar otra forma de llevar a cabo su plan y se va a encontrar entonces con el caso de Marco de Dios.

Luego del punto medio, Moscarda pelea con Dida, ésta se va de la casa, él conoce a Ana Rosa, Firbo y Quantorzo tratan de incapacitarlo y Moscarda busca impedirlo hasta que Ana Rosa lo hiere con el revólver y regala, con su acto, un segundo punto de giro a la historia.

¿Cuál es la importancia que cobra el atentado a Moscarda por parte de Ana Rosa? y ¿por qué representa un punto de giro en la historia?

Desde el principio de la película, el protagonista se muestra interesado en demostrar que la realidad es una ilusión, que es cambiante y que, por ende, resulta contradictorio encerrarla dentro de una forma fija y creer que ésta es la única verdadera.

Sin embargo, a lo largo del camino, los intentos fallidos le van demostrando a Moscarda que la comunicación entre los seres humanos es impracticable y que por mucho que él esté buscando transmitir una cosa, los otros siempre van a otorgarle un significado que tenga sentido dentro de su construcción.

De esta manera, en vez de ver el planteamiento que Moscarda hace sobre la vida y que le resulta completamente lógico, los demás lo ven como un loco.

Entonces, llega Ana Rosa a la vida de Vitángelo. Este personaje en varios puntos de la trama pareciera demostrarle a Moscarda que puede que no sea cierto aquello de la incomunicación. Ana Rosa es la esperanza de un encuentro. Ella da la impresión, por momentos, de comprender la ilusión del hombre y su inevitable soledad, al igual que Moscarda.

Pero el atentado rompe finalmente con toda posibilidad de aceptación. Ana Rosa puede que entienda que vive en la ilusión, pero la soledad le resulta demasiado dañina para soportarla. Su acto reafirma una vez más la postura de Moscarda y se convierte en la última prueba necesaria para el protagonista, quien después de eso, se convence de que, aun conociendo la ilusión, las personas se negarían a vivir al margen de ella.

A partir de este punto, Moscarda ya no se halla dentro del juego de los hombres y decide alejarse de las formas y las construcciones, sabiéndose nadie, nada y todo.

Esta es entonces la diégesis de la historia. No obstante, la manera de narrarla incluye un nivel extradiegético. En el caso de la novela, éste está conformado por la relación de Moscarda con el lector. Llevado al cine sería del protagonista con el espectador, donde aquel busca exponerle su pensamiento a éste.

El papel del espectador, en esta adaptación, se verá representado en Ana Rosa; porque, luego del análisis de los personajes, resulta plausible una relación de similitud entre esos dos caracteres (lector y Ana Rosa), pues ambos se vuelven receptores del relato. Además, siendo el espectador un ser humano, podría pensarse que, al igual que Ana, es incapaz de convivir con el reconocimiento de la ilusión aun sabiéndose en ella. Este entonces vendría a ser el mensaje que se rescata de la novela y se traduce como metáfora de la película. Sin embargo, así como Ana Rosa tomó una decisión, el espectador tendrá la oportunidad de establecer la suya.

Entonces, se mostrará la relación de Ana Rosa y Moscarda desde el principio de la película, jugando con los tiempos dentro de la historia. Mucho de lo dicho por Moscarda hacia el lector en la novela, lo dirá el protagonista hacia Ana Rosa, en este caso.

La relación irá de manera paralela a la diégesis y servirá de complemento e hilo conductor. Además sólo se mostrará parte de la etapa de recuperación de Ana Rosa, desde que ella está en su cuarto con la herida en el pie. Es por esto que, pasado el punto medio, la extradiegésis y la trama principal se unirán en una sola, ya que se mostrará cómo se conocen y luego el resto de la relación hasta el momento del disparo.

Para presentar esta historia cinematográficamente se tomarán en cuenta además, los informantes e indicios sobre todo en lo que respecta a la construcción física de los personajes, lugares y atmósfera general de la trama.

La cantidad de indicios identificados en la novela no es muy extensa. A lo largo del relato, Moscarda no se detiene en detalles como la descripción del ambiente o la atmósfera, salvo algunas excepciones que son las que se han indicado en el análisis de arriba. Éstas serán tomadas en cuenta para la construcción del guion.

Tal es el caso, por ejemplo, del cambio de estación invernal a primaveral, indicio del cambio que vive también el protagonista. En este sentido, tal como sucede en la novela, toda la primera etapa ocurrirá en temporada de invierno, donde se muestra a un Moscarda atrapado en su reflexión, lidiando aún con la realidad construida y sin poder escapar totalmente de ella.

Desde el momento en que el protagonista queda absolutamente libre, gracias a la comprensión y aceptación definitiva de su soledad, las flores y los colores primaverales recrean una atmosfera tranquila y pacífica.

El color gris del invierno servirá como metáfora de inquietud y ansiedad por demostrar su visión, mientras que los colores cálidos serán indicio de tranquilidad y, sobre todo, de resignación.

Con respecto a los personajes, el principal motor de la historia continúa siendo Moscarda. Por otra parte, su mujer Dida, mantiene las mismas características expuestas en la obra.

Firbo y Quantorzo, en cambio, serán mucho más ambiciosos que en la historia original ya que producirán varios hitos dentro de la historia para los cuales se requiere una justificación actitudinal; como por ejemplo la destrucción de la antigua casa en pro de la dirección de una nueva sucursal o, más adelante, la incapacitación de Moscarda. La motivación de ambos es quedarse con la banca.

Firbo, por un lado, se muestra mucho más irracional, impulsivo e irresponsable que Quantorzo, quien, por el contrario, mantiene la mente fría, es calculador, inteligente y estratega.

Marco de Dios y su esposa Diamante mantienen la forma original, al igual que algunos otros que tendrán una participación menos trascendental como el monseñor Partanna, cura Sclepis, notario Stampa, entre otros.

Dada la poca participación de los criados Nina y Diego, éstos se unificarán en uno solo (Nina).

El narrador en este caso continuará siendo Moscarda, al igual que en la obra literaria. La diégesis en el caso del guion será la historia que éste está contando a Ana Rosa, es decir, el *flashback* o relato que va desde el comentario de Dida hasta el plan fallido, pasando por el desahucio de Marco de Dios y su esposa. La extradiégesis estaría en la conversación entre el protagonista y Ana Rosa.

En el momento en que ambas historias coinciden en un mismo punto, luego del medio, la extradiégesis dejaría de existir y sería parte de la diégesis o trama principal, la cual continúa con la pelea de Dida y Moscarda, la huida de ella, la relación de Ana Rosa y el protagonista, el disparo y el desenlace.

Otra de las conclusiones a las que se puede llegar luego del análisis está relacionada con la carga psicológica de la historia. Muchos acontecimientos, incluso cardinales, no son acciones visibles sino procesos mentales e internos del personaje principal, que éste transmite al lector a través de la palabra. Sin embargo, en cine, la palabra pasa a un nivel secundario y el protagonismo lo cobra la imagen. Resulta necesaria entonces una transformación del código verbal hacia el visual.

Pensando en ello, se considera reforzar el discurso interno exteriorizándolo con herramientas cinematográficas como la propuesta de arte, la caracterización y la fotografía que se encuentran expuestas en el apartado de propuesta visual y sonora desarrollado más adelante.

Una de las formas de jugar con el aspecto visual, será variando las características físicas de cada uno de los personajes dependiendo de quién sea el que lo mire. Los cambios serán muy sutiles y prácticamente imperceptibles. Lo que se pretende, contrario a la obviedad, es transmitir la diversidad de perspectivas que permitan llevar la ilusión a un nivel más sensorial para el espectador.

Por último, hay una idea que resulta importante resaltar y tiene relación con una reflexión que hace Pirandello (1958) en su ensayo sobre el humorismo, la cual tiene cabida dentro de la novela y sería de gran valor para nutrir la manera como se muestra la historia en la propuesta cinematográfica.

El autor dice que el humor se produce en el hombre cuando éste se halla ante una circunstancia que le resulta contraria según sus costumbres, por ejemplo, cuando ve a una anciana vestida como una jovencita. Entonces se produce la risa. La reflexión en esta primera fase se encuentra invisible, escondida; pero no inactiva. Ahora bien, la risa se apaga cuando se exterioriza esa reflexión y se analiza la situación. En el ejemplo citado, por ejemplo, cuando el individuo razona y se da cuenta de que la manera de vestir de la señora es producto de un profundo complejo. Surge así lo que Pirandello llama *el sentimiento del contrario*.

Al leer Uno, ninguno y cien mil se puede producir una situación similar a la descrita arriba por Pirandello. Internamente, entre los personajes, Moscarda resulta ese contrario. Ahora habría que preguntarse si en algún momento los demás participantes del relato, relacionados con el protagonista, hacen esa reflexión. Se podría decir que, naturalmente, la risa se produce al verlo en una situación no común como a las que se expone Moscarda y, para algunos, podría apagarse desde el momento en el que su reflexión los lleva a concluir que presenta síntomas de locura. La reflexión entonces es parte de la ilusión del individuo o, mejor dicho, está subordinada a las construcciones que el hombre hace sobre su realidad.

Ahora bien, el lector/espectador, como ya se ha dicho antes, también es personaje de esta historia y, como tal, vive el mismo proceso descrito. Al punto de parecerle absurdo, quizás, en un primer momento y reírse hasta llegar a profundizar más allá de la superficie y formarse el sentimiento del contrario. La diferencia que existe entre el lector/espectador y cualquier otro de los personajes (a excepción de Ana Rosa que comparte esa diferencia también), es que su reflexión acompaña a la de Moscarda porque no sólo es testigo de sus acciones, sino también de la explicación que éste hace sobre sus razones. La reflexión del lector/espectador y su conclusión posterior o sentimiento del contrario, estará influenciado por más variables (acciones y razones de Moscarda) y resultará de la mezcla de éstas con las construcciones naturales que, como individuo, el lector/espectador se forme.

Para reflejar esto en la propuesta cinematográfica, se piensa iniciar la película con la primera parte de la escena final, donde se muestra a Moscarda en el último estado de su transformación: vestido con ropas del hospicio, sabiéndose nadie. Esto con la intención de crear en el espectador una primera impresión de choque (contraria). Poco a poco, a lo largo

de la trama, la profundidad que va cobrando el personaje unida a su reflexión, modificará quizás esa primera percepción que ha tenido el espectador al principio de la película.

Para reforzar aún más este concepto, el Moscarda que aparece al principio y al final del guion no tendrá rostro. La propuesta fotográfica, la iluminación y el diseño de los planos deben contribuir a que la cara del personaje, en estas escenas, siempre quede oculta. Esto con dos intenciones que se complementan.

La primera consiste en darle la libertad al receptor de la historia de completar con su imaginación la información que está recibiendo. Con ello, se incita al espectador a vivir el sentimiento del contrario descrito arriba, ya que se le da el espacio para construir la primera impresión y luego el mismo espacio para decidir, al final, si esa impresión persiste o se modifica.

La segunda intención es exteriorizar esa condición interna del personaje que, en ese momento, se sabe nadie o nada. De esta manera, además de formarse una imagen o no, el espectador tendría la oportunidad de colocarse en el lugar de Moscarda y asimilar, en cierto sentido, su transformación interior.

Estas son, en conjunto, todas las conclusiones a las que se ha llegado luego de realizar el análisis del relato que Pirandello le ha regalado al mundo.

A partir de este momento, y usando de base lo descrito anteriormente, puede procederse con la adaptación a guion cinematográfico, donde se desarrollará la idea de la historia, la sinopsis, el tratamiento, la construcción de los personajes, la escaleta y, finalmente, el guion literario, siguiendo el procedimiento expuesto por Syd Field.

CAPÍTULO VI

6.1 *Idea*

Vitángelo Moscarda piensa que nadie puede conocer la realidad, pero cuando trata de demostrarlo las personas lo creen loco y reafirman, con ello, su pensamiento. Moscarda decide aislarse de todos.

6.2 *Sinopsis*

Vitángelo Moscarda descubre, gracias a una observación de su mujer, que la realidad, tal como es para él, no existe para los otros. Con esta reflexión se da cuenta además de que, así como eso le sucede a él, también les pasa al resto de las personas que, por ende, viven en una ilusión al pensar que su manera de ver la realidad es igual para los demás y, en consecuencia, la única verdadera.

Entonces, Moscarda se propone sacar de esa ilusión a todos los que conviven con él de alguna u otra manera. Para ello, idea un plan donde se vale de Marco de Dios y su esposa Diamante, quienes viven desde hace años en una casa que está a nombre del protagonista.

Con su plan, Moscarda desaloja a la pareja, para ganarse con ello el rechazo de la gente y reforzar la reputación de usurero. Sin embargo, guarda un as bajo la manga y, antes de que la pareja termine de sacar todas sus cosas de la casa, anuncia que ha donado una vivienda para que puedan estar juntos en mejores condiciones.

Este acto guarda la intención de demostrar la movilidad de la vida, y hacer ver que se puede ser alguien en un momento y otro completamente distinto al instante siguiente.

Moscarda piensa que si logra que los demás comprendan eso, se darán cuenta de lo inútil que resulta entonces encajar todas las cosas dentro de una forma fija. No obstante, el plan falla y en lugar de comprender, las personas lo consideran un loco.

Mientras todo esto sucede, los asuntos del banco quedan bajo la responsabilidad de Firbo y Quantorzo, hombres ambiciosos que quieren apoderarse de la compañía y desplazar a Moscarda, por lo que su estado mental les resulta favorable.

Por su parte, ya resignado a la imposibilidad de los seres humanos de conocerse realmente, Moscarda se encuentra con Ana Rosa, amiga de Dida y, luego de un accidente que sufre ella, se inicia una relación entre ambos. Así, se reúnen muy seguido a conversar y él, que al reconocer su ilusión no puede vivir sino al margen de ella, la hace partícipe de su manera de ver la vida y de la inevitable soledad a la que está destinado el hombre.

Ana Rosa disfruta escucharlo y por momentos pareciera que realmente lo comprende. Poco a poco, la relación se va haciendo cada vez más intensa, hasta que la atracción por Ana Rosa, lleva a Moscarda a acercarse sexualmente a ella. Pero el miedo a involucrarse sentimentalmente y a quedar sumergida en esa soledad sin escape y en la realidad de la nada de Moscarda, se apodera de Ana Rosa y hace que ésta, en un momento de desesperada e irracional evasión, le dispare y lo hiera en el pecho.

Con ese acto se refuerza aún más la visión de Moscarda, quien comprende que, definitivamente, el ser humano, aun si reconociese su ilusión, no podría resignarse a vivir fuera de ella.

Por su parte, Moscarda ya no concibe su vida dentro del juego de los hombres y decide apartarse; aislarse de las construcciones y vivir sabiéndose nada, huyendo de las formas, sintiéndose morir y renacer a cada instante en cualquier cosa exterior.

6.3 Tratamiento de la historia

Moscarda es un hombre de veintiocho años, director del banco Moscarda, cargo que hereda luego de la muerte de su padre. Está casado con Dida desde los veintitrés años de edad y vive con ella en una casa en Richieri.

La historia comienza, no obstante, con un momento en el futuro donde se ve a Moscarda, meses después, en primavera, acostado en la grama del jardín del hospicio, mirando hacia el cielo. Su voz en *over* le habla al espectador sobre la imposibilidad de que

los hombres vean todos una misma realidad. Moscarda dice que cada persona mira de manera diferente y que la ilusión comienza cuando creen que su manera es la única verdadera.

Un regreso al pasado, lleva al espectador a comprender el origen de éste pensamiento. En la casa de Moscarda, éste se halla frente al espejo tratando de descubrir de dónde viene un dolor intenso que siente en la nariz. Dida lo ve y le hace una observación sobre un defecto en el que él jamás había reparado: la nariz un poco torcida hacia la derecha.

Este hecho desencadena en el protagonista un descubrimiento que lo obsesiona: la forma como él se mira es distinta a la manera como los demás lo ven. En consecuencia, siente que no se conoce realmente a sí mismo. Moscarda se obsesiona con esta idea y descuida los asuntos del banco.

Tras varias experiencias, se da cuenta además de que, así como él no se conoce como los demás lo ven, los otros también son incapaces de conocerse completamente. Sin embargo, comienza a inquietarle que las personas que lo rodean no se muestren conscientes de la ilusión en la que viven al pensar que se conocen.

Esto hace que Moscarda se obsesione aún más, pero ahora con la idea de demostrarles a todos que lo que creen real es sólo la forma momentánea que consiguen darles a las cosas, y que sólo conocen la construcción que ellos mismos crean, sin darse cuenta de que ésta convive con cien mil otras construcciones, distintas a las suyas, igualmente reales, pero imperceptibles. Siente entonces que tiene un propósito que no sabe cómo llevar a cabo.

Mientras tanto, Firbo y Quantorzo, dos socios de Moscarda, se encargan de los asuntos del banco y dejan colar su ambición, viendo el desorden mental y el descuido del protagonista como una oportunidad para ir conquistando cada vez más poder en la empresa.

Con este fin, Quantorzo va a casa de Moscarda buscando que éste le firme un permiso para destruir su antigua casa, que ahora sirve de vivienda para muchas familias que en algún momento fueron inquilinos y que poco a poco se fueron apoderando de la

propiedad. El socio quiere utilizar ese terreno para la construcción de una nueva sucursal del banco.

Cuando Quantorzo le explica, Moscarda está tan inmerso en su propio pensamiento que, sin haber prestado atención, pero forzado por la presión que aquél ejerce, decide firmar el documento, sin leerlo ni darse cuenta de que no sólo es la destrucción de la casa y la construcción de una nueva sucursal, sino también el traspaso de las acciones de la nueva sede a Firbo y de Quantorzo.

Quienes más resultan afectados con esta decisión son, sin duda, los inquilinos invasores que desde hace años vivían en una casa propiedad del protagonista. Éstos se organizan y arman una protesta frente a la vivienda de Moscarda acusándolo de usurero.

El protagonista ve la oportunidad de valerse de esta imagen que se han formado de él, para modificarla completamente y demostrar que puede ser alguien un día (usurero) y otro completamente distinto al instante siguiente. Así, piensa dejar en evidencia la movilidad de la realidad y la inutilidad de encasillar todo dentro de una forma fija.

Entonces, Moscarda sale de su casa en dirección al banco para poner su plan en marcha. En el camino lo intercepta Marco de Dios, un viejo amigo de su padre, a quien éste le había donado una casa antes de morir. Marco de Dios le pide cambiar el titular de la vivienda y ponerla a nombre de él, ya que, luego de tantos años habitándola, le parece que el trámite no sería problema.

Moscarda sólo puede concentrarse en su plan, así que lo ignora y continúa su camino hasta el banco. Allí, le pide a Quantorzo que revierta la decisión de destruir la antigua casa, porque de esta manera, él conseguiría romper con la imagen de usurero el mismo día de habérsela ganado.

No obstante, los socios le explican que al haber establecido un contrato con la constructora de la sucursal, retroceder el proceso resulta imposible. Esto genera un sentimiento de frustración en el protagonista.

De vuelta a casa, Moscarda pasa por el mercado y ve de nuevo a Marco de Dios, sin que éste se dé cuenta. Entonces idea otra estrategia valiéndose de este sujeto y su esposa.

Al día siguiente, Moscarda va hasta la notaría y le cuenta a Elpidio Stampa su plan. Luego de un chantaje, el protagonista consigue los favores del notario, quien le indica que para poder llevar a cabo lo planeado necesita buscar unos documentos que están en el banco.

Vitángelo se dirige de vuelta al banco y, luego de una disputa con Firbo, logra dar con los papeles requeridos; los lleva a la notaría y da inicio a la primera parte del plan.

Por su lado, Firbo y Quantorzo intentan descubrir lo que trama Moscarda, por miedo a que alguna de sus locuras termine afectando al banco rotundamente. Sin embargo, se dan cuenta muy tarde, cuando ya Moscarda ha mandado la solicitud a Marco de Dios para que desaloje la casa. Éste, al enterarse, intenta por todos los medios impedir que lo saquen de la propiedad, pero no lo consigue y, sin más opción, comienza a recoger todos los objetos personales para entregar la vivienda.

Mientras eso ocurre, Moscarda se prepara para comenzar con la segunda parte del plan y se esconde cerca de la casa de Marco de Dios a observar el desahucio. Pero no pasa desapercibido por mucho tiempo y recibe un fuerte golpe que le propina Marco de Dios al descubrirlo detrás de un muro.

Los vecinos que habían ido a ayudar a desalojar se aglomeran todos encima de Moscarda y le gritan insultos mientras Marco de Dios lo mantiene aprisionado. El notario Stampa, que había llegado con Moscarda, intenta detener la pelea y anuncia que Vitángelo ha hecho una donación a Marco de Dios y a su esposa Diamante.

El hombre suelta a Moscarda incrédulo y aquél aprovecha su desprevenimiento para zafarse. Moscarda espera expectante la reacción de las personas ante este súbito cambio que cree que ha ocurrido en ellos, pero se desilusiona al ver que continúan considerándolo un usurero vil.

El protagonista desilusionado inicia su camino de vuelta y sigue escuchando de lejos los gritos de la multitud enardecida. Entonces, oye cuando el notario anuncia que se trata de una casa en mejores condiciones y cien mil liras para la construcción de un restaurante. Los gritos se apagan de repente y a Moscarda le da un vuelco el corazón de la emoción, pero decide no devolverse y, en cambio, va hasta la nueva casa donada a esperar la llegada de Marco de Dios y su esposa, con la intención de dar a entender a todos su propósito y sacarlos de su ilusión de realidad.

Cuando la pareja llega a su nueva casa, Moscarda emocionado trata de explicarles a todos su visión, pero es interrumpido por la furia de Marco de Dios que se le lanza encima acusándolo de loco. Detrás de él, los vecinos enardecidos lo culpan y rechazan.

Moscarda vuelve a casa, deprimido y resignado por su plan fallido, convencido de que nadie es capaz de comprender realmente porque cualquier cambio lo adaptan a la construcción que ya han hecho sobre el objeto, manteniéndose diferente esa realidad a la que él, en este caso, intenta mostrarles.

Quantorzo se entera de todo lo sucedido y va a casa de Moscarda a reclamarle molesto por lo ocurrido, pues con ese acto ha afectado notablemente la reputación del banco. Además, esconde la intención de valerse de aquello como una excusa más para seguir encargándose de los asuntos de la empresa.

Ambos se adentran en una discusión, con Dida de testigo, donde Moscarda termina queriendo retirar toda su parte del dinero para cerrar la compañía. Quantorzo lo contradice argumentando que ese acto acarrearía el quiebre económico del banco y su posterior desaparición. Dida trata de hacerlo entrar en razón pero Moscarda reacciona violentamente contra ella, ocasionando, con ese maltrato, la huida de su mujer, quien se marcha de la casa y se va a vivir con su padre.

Para impedir la destrucción del banco y viendo además la oportunidad de convertirse finalmente en los dueños de la empresa; Firbo y Quantorzo abren una denuncia contra Moscarda donde le adjudican una deficiencia mental que lo vuelve incapaz de encargarse de la dirección de una compañía.

Moscarda, por otro lado, experimenta la soledad de la casa hasta que recibe una invitación de Ana Rosa, amiga de Dida, para una reunión en la Abadía Grande de Richieri. Moscarda va hasta allá dudoso y luego de una corta espera, se encuentra con ella, pero la conversación no ocurre porque, antes de llegar al sitio donde se daría, la mujer deja caer su bolso y un disparo expulsado por un arma que tenía guardada le ocasiona una accidental herida en el pie.

Moscarda la auxilia y la lleva al hospital, allí la tratan y le dan de alta, ordenándole un reposo de varios días. Vitángelo la lleva hasta su casa y permanece un tiempo con ella, cuidándola. Allí, Ana Rosa le explica a Moscarda que la razón de la cita que había organizado con él era para advertirle que Firbo y Quantorzo intentan incapacitarlo y recomendarle una persona que con toda seguridad podría ayudarlo: el cura Sclepis.

Moscarda se extraña de la generosidad de Ana Rosa, con quien antes no había cruzado palabra muchas veces, pues siempre había procurado mantenerse alejado de las amigas de su mujer. Entonces Ana Rosa le comenta que siempre le había parecido un hombre interesante y menos tonto de lo que lo pintaba Dida, cada vez que hablaba de él. Le dice, además, que siente curiosidad por conocer su versión de la historia, ya que le cuesta pensar que realmente esté afectado su estado mental, como todo el mundo dice.

Este es el comienzo de una relación entre ambos personajes. Moscarda, sigue el consejo de Ana Rosa y va a hablar con Sclepis, a quien promete apoyar económicamente si lo ayuda a impedir la incapacitación. Al salir de la reunión con Sclepis, Moscarda se siente completamente aliviado con respecto al caso del banco, ya que aquél se muestra muy seguro de poder ayudarlo.

La relación con Ana Rosa, por otra parte, hace que Moscarda comience a recobrar la esperanza de conseguir a alguien que pueda comprender la ilusión del hombre y vivir al margen de ella. La mujer parece por momentos que entendiera y compartiera su forma de pensar. Otras veces, las ideas de Moscarda le producen un aturdimiento tal que pasa ratos con la mirada fija en la nada, pensando.

Pero Moscarda vuelve a ser testigo de la imposibilidad humana de conocerse y vivir conscientes de su ilusión cuando, luego de un intento de proximidad entre ambos, Ana Rosa, movida por el temor de caer suspendida y comprometida con ese abismo que Moscarda le presenta, lo hiere en el pecho con el arma de su padre que siempre tenía en la mesa junto a la cama.

Al verse Moscarda involucrado en este suceso, sumado a lo ocurrido anteriormente, a Sclepis le resulta difícil impedir la incapacitación como lo había asegurado. En cambio, le propone a Vitángelo dejar el asunto del banco, pedir su liquidación y limpiar su reputación donando el dinero a un hospicio donde incluso podía vivir el resto de su vida. Moscarda ve en aquella idea una posibilidad, no tanto para limpiar su reputación, como dice Sclepis, sino para aislarse de la construcción y vivir alejado de la forma, dentro de la cual se le hace imposible concebir su existencia.

6.4 Paradigma de Syd Field

ACTO I

Planteamiento

Moscarda, director de un banco, descuida los asuntos de su empresa obsesionado con un propósito que se aleja de las decisiones bancarias: convencer a los demás de que viven en una ilusión al pensar que la forma que le dan a su realidad es igual a la que le dan los demás.

Primer punto de giro

Un grupo de personas, inquilinos de las habitaciones alquiladas por Moscarda, protestan frente a la casa de éste para evitar la destrucción de la vivienda, que quieren llevar a cabo para construir una nueva sucursal del banco. La gente lo acusa de usurero. (Moscarda ve en este acto una oportunidad para cumplir con su propósito).

ACTO II

Confrontación I

Moscarda organiza un plan, luego de que Quantorzo le dice que es imposible revertir la decisión sobre la destrucción de su antigua casa. La nueva estrategia consiste en quitarle la casa a Marco de Dios, la cual está a su nombre, para reforzar su imagen de usurero y luego, regalarle otra en mejores condiciones y, en cuestión de instantes, cambiar su imagen frente a la gente, demostrándoles que la vida y las formas están en constante cambio y que, por esa razón, las fijaciones son inútiles.

Punto medio

El plan falla y sigue siendo para los demás un usurero y ahora, además, loco.

Confrontación II

Moscarda queda deprimido y resignado, considerando imposible la comunicación entre los hombres. Dida se va de la casa, luego de una discusión y agresión física que recibe de su esposo; Firbo y Quantorzo preparan su incapacitación y Moscarda conoce a Ana Rosa y en ella ve una nueva esperanza de entendimiento.

Segundo punto de giro

Ante un intento de proximidad sexual iniciado por Moscarda; Ana Rosa siente un terrible temor de quedar inmersa en esa soledad irreversible en la que vive el protagonista, así que lleva a cabo un acto irracional e impulsivo donde hiere a Moscarda en el pecho con el arma de su padre.

ACTO III

Desenlace

Moscarda comprende finalmente que el hombre, aunque reconociera la ilusión en la que vive, difícilmente se atrevería a caminar fuera de ella. Sin embargo, a él se le hace

imposible volver al juego de los hombres cuando ya la realidad se le ha vuelto nada. Entonces termina destinando su dinero a un hospicio y viviendo en él solo.

6.5 *Desarrollo de personajes*

Los datos descubiertos luego del análisis de la novela *Uno, ninguno y cien mil*, sobre todo en el nivel de los personajes, permiten tener una idea bastante completa del protagonista Vitángelo Moscarda.

Sin embargo, resulta oportuno identificar dentro de ese estudio los términos tratados por Syd Field en el desarrollo de los personajes: el contexto, la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud.

6.5.1 *Contexto (recuento biográfico)*

Vitángelo Moscarda nace en la ciudad de Richieri en el año 1962. Su nacimiento conlleva a la muerte de su madre y su crianza queda en manos de don Francisco Antonio Moscarda, su padre, quien huyendo de los pesados recuerdos de su esposa, se hace construir una nueva casa.

Don Francisco dedica la mayor parte de su tiempo a atender los asuntos de su compañía: el banco Moscarda. Por ello, decide contratar a Nina, para que se encargue del cuidado de su hijo. En ese momento, ella es una joven de treinta y cuatro años que ha dejado a su familia y llegado a Richieri en busca de oportunidades.

Los tres se instalan en la nueva casa, a medio terminar. Durante muchos años la vivienda permanece en ese estado de construcción incompleta, que pareciera estar abierta prácticamente a todo el mundo. Sin embargo, mientras el señor Moscarda vive, nadie se atreve a pasar el arco sin puerta que está en la entrada, ni a meterse en el patio lleno de piedras.

Allí transcurre la mayor parte de la infancia de Moscarda. Suele salir a jugar con Esteban Firbo y Sebastián Quantorzo, dos vecinos que viven a pocas casas de la suya, cuyos padres han sido desde jóvenes muy amigos del señor Moscarda. Juntos se van casi

todas las tardes a entretenerse en unos almacenes abandonados que han construido cerca de la urbanización.

A los dieciocho años, Moscarda ingresa en la universidad a estudiar Administración por recomendación de su padre, pero pasa más tiempo de oyente en clases de Filosofía que de su carrera. A los veintitrés, don Moscarda lo incita a comprometerse con Dida, la hija de uno de sus socios más cercanos. Vitángelo, que hasta ese momento ha sido manejado como un títere por su padre; accede a conocerla y luego de unos meses contrae matrimonio con ella.

Ambos comienzan a vivir en uno de los cuartos de la casa que comparten con Nina y don Francisco. Pero éste, poco tiempo después, muere de un infarto, dejando algunas de sus propiedades a nombre de Vitángelo, otras a nombre de su socio, el padre de Dida, y otras tantas a Quantorzo, quien para ese momento, siendo empleado del banco, había demostrado una capacidad innata para manejar los negocios.

Internamente, Moscarda tiene la sensación de nunca haber sido suficiente para su padre; al no haber logrado nada de lo que éste quería. No había terminado la carrera y la dirección del banco no era un cargo del cual realmente se ocupara. Además, luego de la muerte de su esposa, don Francisco se había refugiado en el banco y no había vuelto a casarse nunca. Por ende, al ser hijo único, siempre había recaído sobre Moscarda la responsabilidad de dar vida a una nueva generación dentro de la familia; y, probablemente, éste había sido el mayor deseo de su padre al organizar su matrimonio. Pero Vitángelo siente que ni eso había podido darle; y no porque fuera infeliz con Dida, porque, de hecho, aunque se tratara de un compromiso relativamente forzado, el tiempo había logrado que ambos se acostumbraran al otro y convivieran armónicamente. Sin embargo, las pocas veces que su esposa y él habían intentado reproducirse, habían resultado fallidas.

A lo largo de su vida, la pasión por algo, la motivación o el entusiasmo no han sido sentimientos recurrentes en Moscarda, salvo cuando entraba de oyente a clases de filosofía o cuando se iba, como aún lo hace, al parque en las mañanas, luego de comprar el pan y el periódico, a observar a la gente y a meditar.

Siempre ha sido un hombre solitario en compañía de sus pensamientos. Suele sacar conclusiones de todo cuanto ve, especular ante cualquier cosa y pasar horas pensando en torno a una piedra o a un alfiler. Su esposa Dida se ríe de él porque no entiende qué importancia pueden tener esas cosas, para ella insignificantes. Muchas veces se burla cariñosamente y otras se frustra, sobre todo cuando hay algo que sí considera importante y Moscarda no le presta atención.

Vitángelo procura entonces hacerle caso a su mujer, por miedo quizás a defraudarla o a parecer extraño ante ella. Pocas veces comparte sus ideas, porque siente que ella jamás las comprendería y porque a veces le genera mucha molestia que, ante sus explicaciones, Dida casi siempre se ría burlonamente.

Para Dida nunca ha sido preocupante esta forma de ser de su esposo. Simplemente piensa que a él le gusta invertir el tiempo meditando sobre tonterías porque así evade aspectos de su vida que no le parecen interesantes.

Para ella, la represión que había existido en su Gengé (sobrenombre que usa para llamarlo) desde su infancia, es la principal causante de su comportamiento. Con respecto a esto, Dida más bien siente cierta ternura, quizás porque despierta en ella un sentimiento de protección hacia él.

Luego de la muerte de su padre, habiendo dejado la carrera; queda como dueño y director del banco, pero su poco interés en estos asuntos permite a Quantorzo convertirse en el líder dominante en la empresa e, incluso, en los demás negocios de la familia. Así lo hace ver, por ejemplo, cuando propone solventar una crisis de la compañía, generando entrada de dinero a partir del alquiler de varias habitaciones sobrantes de la casa de Moscarda. Dida no se opone y el alquiler funciona durante tres años.

No obstante, un mal manejo del negocio hace que, poco a poco, los inquilinos se vayan apoderando de la propiedad. Así, el patio que antes nadie se atrevía a pisar, ahora sirve de gallinero y de oficina para tres viejas que usan las piedras de asiento para tejer, lavar y cocinar. La habitación de don Francisco, su estudio y su biblioteca, que al principio

habían permanecido cerrados, ahora están copados de colchonetas y carpas donde hacen vida hasta tres familias por cuarto.

Dida al principio se aprovecha de estas personas para organizarse favores que luego paga con algo de comida sobrante o ropa vieja. Sin embargo, con el tiempo, la situación se va haciendo cada vez más insostenible y la pareja decide mudarse a la casa vieja del señor Moscarda, donde éste había vivido con su esposa antes de que naciera su hijo y de que ella muriera.

Allí pasan los días para el protagonista. De la casa, sale al banco a atender ciertos asuntos que al final siempre termina dándole a Quantorzo. Pero éste cada vez consigue darse menos abasto con tantas ocupaciones. Entonces, Moscarda contrata a Firbo, licenciado en Administración, con la finalidad de ampliar el equipo directivo de la empresa. Además, lo escoge a él pensando que la relación de amistad previa entre los tres traería muchos beneficios para ellos y para la compañía. Efectivamente, esta condición favorece el fortalecimiento de la relación entre Firbo y Quantorzo. Pero no sucede lo mismo con Vitángelo, pues para aquéllos el director se convierte en un estorbo cada vez mayor.

Por esta razón, los amigos comienzan un complot para deshacerse de Moscarda y alcanzar más poder dentro del banco. El plan no les resulta difícil de llevar a cabo, ya que Vitángelo, al sentir cada vez más inútil su presencia en la compañía, poco a poco deja de asistir y de estar al tanto de los negocios.

Dida nota este desentendimiento con cierta preocupación, pero Moscarda siempre logra tranquilizarla diciéndole que la empresa ha quedado en las buenas manos de sus amigos y que, al estar a su nombre, nunca les faltará nada.

Del otro lado, Firbo y Quantorzo encuentran el terreno necesario y completamente libre para trazarse proyectos ambiciosos que los hagan crecer económicamente. Entre ellos, la idea de destruir la antigua casa de Moscarda y sacrificar la vivienda de numerosas familias que quedaron allí luego de la invasión; con el fin de construir una sucursal del banco de la cual puedan ser directores.

Pasando la mayor parte del tiempo en su casa, Moscarda encuentra más momentos para dedicarse a sus pensamientos y la actitud meditativa se convierte prácticamente en su único estado diario.

La situación se vuelve un tanto preocupante para Dida, quien comienza a darse cuenta de que, a medida que pasan los días, encuentra menos puntos en común con su marido y comparte cada vez menos con él.

Este es el contexto sobre el cual se da inicio a la historia. A partir de aquí, Moscarda comienza a caer en las trampas de sus socios, pero ve en ellas la oportunidad para demostrarles a todos la ilusión en la que viven.

Poco a poco, la evolución de este pensamiento hace que Moscarda no encuentre placer en la vida. Las diferentes experiencias le hacen ver al protagonista que el hombre es un ser realmente solitario que recrea su existencia a través de fijaciones, dándole forma a todo cuanto le rodea, creyendo que los demás perciben de su misma manera y lo acompañan en esa realidad, cuando en verdad sólo él puede verla y vivirla, completamente solo.

6.5.2 *Punto de vista*

Hay diferentes ideas entrelazadas que conforman la visión de Vitángelo Moscarda. Desde el momento en el que nota, por la observación de Dida sobre su nariz, que la manera como otros lo ven no es igual a la forma que logra darse a sí mismo; se da cuenta de que le resulta imposible verse vivir. En su día a día, cuando convive con otros, éstos lo ven de un modo que sólo ellos conocen. Su cuerpo es el instrumento que los demás usan para construirlo a su manera, de la misma forma como él se construye a sí mismo.

Moscarda piensa que jamás podría conocer ni ver al extraño que otros observan en él. Así como los demás nunca serían capaces de saber realmente cómo se ve a sí mismo. Su cuerpo es, por ende, una masa que cada quien toma para darle la forma que desee; forma que sólo puede ser conocida para quien la construya. Entonces, para Vitángelo, una persona no es realmente una, sino tantas como veces la miren; o lo que es lo mismo: ninguna.

Así como construye a los demás, el hombre se da forma a sí mismo y a cada cosa que lo rodea. Sin darse cuenta, vive en una soledad que disfraza con la ilusión de creerse acompañado, al pensar que todos comparten su misma manera de mirar.

Pero lo cierto, según Moscarda, es que cada individuo se desarrolla en su pequeño mundo. Su realidad es como una esfera que tienen alrededor, distinta para cada quien. Con ella crecen, se desarrollan, caminan y miran. Esta esfera incluso puede cambiar y convertirse en un cubo, o ser más ovalada, pero siempre será sólo de esa persona y diferente a la de los demás.

La ilusión comienza cuando los hombres asumen que su pequeña esfera no está alrededor de ellos solamente, sino que circunda a todas las personas que conoce y a todo el planeta.

¿Pero cuál es la razón de esta ceguera? Para Vitángelo, la causa es también consecuencia de la misma naturaleza: la incomunicación. Y éste es otro de los pilares del punto de vista del personaje. Para él, cada quien circunscribe la información que recibe, de cualquier tipo, a esa esfera que es su realidad. Así, consigue darle un sentido y una forma válida para él y congruente consigo. Por ende, al ser completamente diferentes entre sí las formas de mirar de cada individuo, ante una misma situación, acto o información, éstos serán capaces de ver sólo su propia interpretación y, no conforme con eso, asumirán que los demás han interpretado del mismo modo.

Ahora bien, al no darse cuenta de ello y mantenerse dentro de esa ilusión, las personas logran vivir conformes y felices. En cambio, a Moscarda, quien ya ha reconocido el juego de los hombres, le resulta imposible ser de nuevo un participante más dentro de la ilusión, porque está consciente de que lo que ve, es conocido sólo por él y sabe que es inútil compartirlo con alguien más, porque éste sólo será capaz de ver su propia realidad. Está solo, sabiéndose nada: una masa que cada quien moldea a su manera. No confía en lo que ve, ni en lo que ven los demás. Deja de creer en convenciones y formalismos. No existen leyes, no existe nada, solo una imposibilidad de conocimiento, porque aún si alguien pudiera verdaderamente observar la realidad más allá de sí mismo, jamás podría comunicarla.

6.5.3 Necesidad dramática

De este pensamiento se desprende un propósito que persigue Moscarda a lo largo de la historia. El personaje, en un principio, no ha reflexionado sobre la incomunicación entre los hombres, y aún siente que es posible hacerles ver a los otros esa ilusión en la que viven.

Para lograrlo, se propone reforzar la imagen que los demás le han construido y transformarla en un instante. De esta forma, pretende demostrar que la realidad se mueve: en un momento se puede ser alguien y al segundo siguiente, otro completamente diferente. Siendo así, tendría el argumento para defender su postura y hablar sobre la inutilidad de la forma. ¿Para qué encerrar dentro de una forma fija una realidad que está en constante movimiento?

Tras varios intentos por llevar a cabo su propósito, Moscarda llega a una dura conclusión. Se da cuenta de que las personas difícilmente podrían notar su ilusión cuando, ante la movilidad, lo que hacen es transformar su esfera y seguir creyendo que es la misma para los demás. Es aquí donde surge el descubrimiento sobre la incomunicación.

Moscarda se resigna finalmente a que el destino inevitable de la humanidad es vivir en ese juego sin darse cuenta de que está en él y que aún si lo notara, jamás podría atreverse a caminar fuera de esa ilusión.

6.5.4 Actitud

Moscarda, como ya se ha introducido en el recuento biográfico, es un hombre reflexivo, solitario y sumiso, que desde pequeño ha seguido, casi por inercia, un camino diseñado por su padre.

Esto quizás porque de manera subconsciente siempre había tenido esa sensación de estar realmente solo en el mundo y de ver la forma como algo inútil, de modo que le diera igual si su destino era ser dueño del banco, profesor universitario o cocinero.

A pesar de no darle importancia a aquellas decisiones que podrían considerarse por otros de suma importancia, como la profesión o la vida matrimonial, y dejar que su padre se encargara de esos asuntos; le resultaba, por otra parte, absolutamente emocionante pasar

horas en torno a una piedra, viendo al cielo o ensimismado ante un grano de arroz, buscando porqués en cada uno de ellos.

Como se puede intuir, no es una persona que suela compartir mucho con el resto de la gente, aunque sí le gusta observarlos y analizar sus actitudes. Vive como extraviado en esta realidad, como si siempre se hallara en un sitio más allá del terrenal.

6.5.5 *Cambio*

Podría decirse que Vitángelo Moscarda, antes de que su esposa le hiciera notar el defecto en su nariz, sentía cierta inconformidad con su entorno, pero ésta aún no se había hecho completamente consciente.

El comentario de Dida, da pie al primer cambio del personaje, donde comienza a desarrollar una reflexión en torno a la realidad y se da cuenta de que realmente no se conoce a sí mismo. Este es el primer eslabón de una cadena de pensamiento que se construye a lo largo de la historia. Podría decirse entonces que el cambio ocurre en esta primera transformación de la percepción de Moscarda. Lo que sucede luego es la evolución de ese mismo pensamiento, pues, en el camino, el protagonista va profundizando cada vez más su postura hasta llegar a la conclusión de que, no sólo no se conoce a sí mismo, sino que es imposible que los seres humanos conozcan verdaderamente la realidad porque, aun reconociendo la ilusión en la que viven, jamás se atreverían a salir de ella.

6. 5.6 *Descripción de las distintas variaciones de cada personaje*

A continuación se muestra una lista de aquellos personajes que, al ser visualizados por varios participantes de la historia, sufren variaciones físicas, según la manera como es percibido por cada quien:

Vitángelo Moscarda

1. Moscarda 0 es el personaje en su estado final, así aparece al principio y al final de la película. Usa un pantalón roto, una camisa azul ancha, alpargatas y un casco de metal en la cabeza. No debe vérselo el rostro completo nunca. De este modo, se

exterioriza su condición de *nada* y se deja al espectador la libertad de decidir cómo quiere percibirlo.

2. Moscarda 1 es la forma como él se ve a sí mismo: de ojos verdes, nariz recta, cabello rojizo y rizado, cara redonda y labios gruesos.
3. Moscarda 2 es la forma como lo ve Dida: con la nariz un poco torcida hacia la derecha y las cejas más gruesas.
4. Moscarda 3 es como lo ve Ana Rosa: con el cabello más oscuro y la boca más delgada.
5. Moscarda 4 es un poco más alto y con ojeras sutilmente más oscuras. Así es como lo ve el espectador.
6. Moscarda 5, visto por Nina, tiene los hombros más anchos.
7. Moscarda 6 es el que ve Sebastián Quantorzo, el cual tiene el cabello más oscuro y la frente más larga.
8. Moscarda 7 tiene el cuello más grueso y los ojos caídos y es visto por una mujer que pasa caminando por el parque cuando él está sentado con Ana Rosa en un banco.
9. Moscarda 8 es más delgado, tiene el cuello más largo y lo ve Marco de Dios.
10. Moscarda 9 tiene una oreja más larga que la otra, según Esteban Firbo.
11. Moscarda 10 tiene las manos más grandes y es visto por el notario Elpidio Stampa.
12. Moscarda 11, visto por un señor de mantenimiento del banco, tiene el cabello más largo.
13. Moscarda 12 tiene la cara más ancha y es percibido así por Diamante.
14. Moscarda 13 es visto por su suegro con la espalda más encorvada y la contextura más delgada.
15. Moscarda 14 tiene los ojos más grandes, las pestañas más largas y es visto así por la monja María.
16. Moscarda 15 es percibido por el doctor de Ana Rosa con un rosetón en la mejilla, cerca de la oreja.
17. Moscarda 16 es un poco más gordo, según Sclepis.
18. Moscarda 17, visto por el oficial, tiene las orejas más puntiagudas.

Dida

1. Dida 1, vista por Moscarda como una mujer delgada, alta, de piel blanca, ojos azules, cabello castaño, nariz pequeña, labios delgados y párpados y cachetes caídos.
2. Dida 2, de cabello más brillante y ojos más oscuros, es percibida así por el espectador.
3. Dida 3 es vista por Ana Rosa y es de contextura un poco más rellena y tiene las ojeras más oscuras.
4. Dida 4, vista por Luis, tiene el cabello más largo.
5. Dida 5 tiene la nariz más larga, según Quantorzo.
6. Dida 6 es vista por Nina, quien la percibe con los pómulos más pronunciados y rosados.

Ana Rosa

1. Ana Rosa 1, vista por el espectador, tiene el cabello y los ojos negros, la piel blanca pálida, las pestañas cortas y la cara delgada.
2. Ana Rosa 2 es la que percibe Moscarda, quien la ve con las pestañas más largas.
3. Ana Rosa 3, es como se ve a sí misma: con más ojeras y los cachetes más gordos.
4. Ana Rosa 4 tiene el cuello más largo y la piel más rojiza y es vista así por su amiga Carolina.
5. Ana Rosa 5 es más delgada y tiene los labios más gruesos, según Dida.
6. Ana Rosa 6, vista por su amigo Manuel, es más alta y con la frente más ancha.
7. Ana Rosa 7 tiene los ojos más claros y la nariz más ancha y es vista así por Luis.
8. Ana Rosa 8 es vista más gorda por una mujer que camina por el parque y que la observa cuando ella y Moscarda están sentados en un banco.

Nina

1. Nina 1, de aspecto redondo, baja estatura, cabello canoso, nariz ancha, piel y ojos oscuros. Vista así por el espectador.
2. Nina 2, de piel un poco más clara, según Moscarda.
3. Nina 3, vista por Quantorzo con orejas más grandes.
4. Nina 4, percibida por Dida, con los brazos más gruesos.
5. Nina 5 es vista por el suegro de Moscarda con una pequeña joroba en la espalda.

Sebastián Quantorzo

1. Quantorzo 1 es visto por Nina como un hombre alto, de contextura media, cabello negro, canoso, dientes amarillos y mirada caída.
2. Quantorzo 2 es percibido por Dida, quien lo ve un poco más gordo.
3. Quantorzo 3, visto por el espectador, se muestra con cejas más gruesas.
4. Quantorzo 4 tiene los cachetes más grandes y es visto así por Moscarda.
5. Quantorzo 5, percibido por Firbo, tiene las entradas de la cabeza más grandes.
6. Quantorzo 6 tiene la espalda más ancha y es visto por su abogado.
7. Quantorzo 7 tiene más cantidad de cabello y es visto así por Turolla, el recepcionista del banco.
8. Quantorzo 8 tiene más canas y es visto así por su secretaria Martina.

Esteban Firbo

1. Firbo 1 es percibido por Quantorzo como un hombre de baja estatura, cabello castaño oscuro, delgado, espalda ancha, ojos marrón miel, nariz fina y labios delgados.
2. Firbo 2, visto por Moscarda, tiene la nariz un poco más ancha.
3. Firbo 3 presenta la cara más gruesa ante el espectador.
4. Firbo 4 tiene los labios más gruesos y aparece ante su abogado.

Marco de Dios

1. Marco de Dios 1 es visto por Moscarda y tiene el cabello canoso, la contextura muy gruesa, la barba crecida y descuidada y los dientes amarillos.
2. Marco de Dios 2 se ve para Ana Rosa igual pero con menos cabello en la cabeza.
3. Marco de Dios 3 es percibido por Diamante, su esposa, quien lo ve con la barbilla más pronunciada y la nariz más ancha.
4. Marco de Dios 4 ante el espectador tiene la piel más oscura.
5. Marco de Dios 5, visto por el notario Elpidio Stampa, tiene el cuello más delgado y las orejas más pequeñas.

Diamante

1. Diamante 1 es vista por Moscarda como una mujer delgada, demacrada, ojerosa y con el cabello teñido de anaranjado.
2. Diamante 2 tiene más seno y menos ojeras y es vista así por Marco de Dios.

3. Diamante 3, vista por el espectador, tiene la frente más alta y el cabello más ondulado.

Elpidio Stampa

1. Stampa 1, lo ve el espectador, tiene la cabeza calva, el cabello negro a los lados con algunas canas y arrugas debajo de los ojos.
2. Stampa 2, visto por Moscarda, con el cabello de los lados un poco más largo.
3. Stampa 3 es percibido por Marco de Dios con las mejillas más gruesas.

Sclepis

1. Sclepis 1 es visto por el espectador como un hombre de baja estatura, gordo, de nariz pequeña y redonda, con labios gruesos y ojos oscuros.
2. Sclepis 2, percibido por la monja María, tiene más ojeras.
3. Sclepis 3 tiene las orejas más grandes y es visto así por la monja Clara.
4. Sclepis 4, visto por Moscarda, es más delgado.

Monja María

1. Monja María 1, vista por Moscarda, es baja, delgada, de piel blanca, ojos marrones y lunares en la cara.
2. Monja María 2 tiene más lunares en la cara para el espectador.

Turolla

1. Turolla 1 es de estatura baja, cabello castaño claro, ojos azules y es visto así por Moscarda.
2. Turolla 2, percibido por Martina, tiene la contextura más delgada.

Martina

1. Martina 1 es vista por Turolla como una mujer de piel clara, cabello rubio teñido, cejas oscuras y pecas en la cara.
2. Martina 2 tiene las raíces del cabello más oscuras y crecidas, según como la ve Quantorzo.

Abogado de Firbo y Quantorzo

1. Abogado 1 es bajo, de contextura gruesa, usa peluquín y es visto así por Quantorzo.
2. Abogado 2, visto por Firbo, tiene los labios más gruesos.

Suegro de Moscarda

1. Suegro 1, lo ve Nina y es alto, gordo, calvo y de piel y ojos claros.

2. Suegro 2 es visto por Moscarda y tiene los cachetes más caídos.

Carolina

1. Carolina 1, vista por Ana Rosa, es delgada pero de contextura gruesa, con el cabello rojo y los ojos verdes.
2. Carolina 2 tiene el cabello más oscuro, la cara un poco más delgada y es percibida así por Moscarda.

Manuel

1. Manuel 1, visto por Dida, es musculoso, alto y de cabello rubio.
2. Manuel 2, visto por Ana Rosa, es menos musculoso y con el cabello castaño claro.

Luis

1. Luis 1 es delgado, de cuello largo y es percibido así por Dida.
2. Luis 2 es visto por Ana Rosa con músculos más definidos y piel más oscura.

Oficial

1. Oficial 1 es bajo, tiene el cabello y los bigotes negros y los dientes grandes. Lo ve así Moscarda.
2. Oficial 2 es visto por Sclipsis con los párpados más caídos y más marcadas las líneas de expresión.

6.6 Guion literario

A continuación, se presenta finalmente el producto resultante de este estudio, donde se encuentran presentes de una u otra manera, todos los planteamientos hechos anteriormente y los descubrimientos obtenidos al realizar el análisis estructural de la novela.

El formato del guion se aparta de las normas morfológicas de este proyecto para dar paso a las propuestas por Syd Field, estudiadas especialmente para llevar el control del tiempo y para facilitar la producción.

Por ende, el producto que se muestra en la siguiente parte tiene una numeración de páginas particular, una tipografía específica y unos márgenes determinados que difieren de los utilizados hasta ahora a lo largo del proyecto. Además, cumple con las determinaciones técnicas indicadas por el autor y concernientes al formato, donde Syd Field señala la

manera de mostrar cada uno de los elementos de un guion: escena, personaje, diálogo, acotaciones, transiciones, acciones, entre otros.

Uno, ninguno y cien mil
(Adaptación de la novela de Luigi Pirandello)

1 EXT. HOSPICIO. DÍA.

MOSCARDA 0 (28) (con alpargatas, pantalón roto, camisa azul descuidada, casco de metal en la cabeza y con el rostro siempre oculto) está acostado en la grama, con las manos detrás de la cabeza y las piernas abiertas; observando las ramas de un árbol en contraste con el azul del cielo.

MOSCARDA 0 (V.O.)

No tener conciencia de que se es,
como una piedra, como una planta.
Mirar el cielo y las nubes...
¿Pero qué me pasa? ¿Cómo me atrevo
a reconocer que aquella masa
luminosa es una nube? ¿Acaso la
nube sabe qué es?

CORTE A:

2 MONTAJE DE IMÁGENES

1. En la ciudad de Richieri VARIOS CIUDADANOS caminan por la calle. Un VENDEDOR DE PERIÓDICO (45) sentado en el suelo y rodeado con la prensa, toma uno de los periódicos y se lo extiende a Un SEÑOR (50) que está parado junto a él. El señor agarra su ejemplar y le da un billete al hombre.

MOSCARDA 0 V.O.(CONTINUADO)

Dichosa la nube que está libre de
construcciones. Vivir sin saber que se
vive. Pero el hombre quiere
fijar todas las cosas dentro de la
forma que cree correcta. Siempre
en la búsqueda de la verdad.

2. En una sala de cine se proyecta la película Uno, ninguno y cien mil. Una SEÑORA (70) del público sonríe emocionada mientras observa la pantalla, un JOVEN (20) que está a su lado duerme y una PAREJA que está sentada detrás se levanta de la butaca y sale de la fila.

MOSCARDA 0 V.O. (CONTINUADO)

Cada quien reconoce, siente y
quiere de una manera que no es
la de los demás, sino la suya.

3. En la sala del cine, la señora del público continúa sonriendo con la película. En frente de ella, se levanta UNA PAREJA DE HOMBRES HOMOSEXUALES. La señora cambia la sonrisa inmediatamente a una expresión seria, los ve con el ceño fruncido y golpea con el codo al joven que tiene al lado. El joven se despierta y voltea. La señora señala con la boca a los homosexuales y el joven ríe en tono bajo y burlón.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

2.

MOSCARDA 0 V.O. (CONTINUADO)
La ilusión comienza cuando uno cree que
su manera es la justa y la de
los demás, la equivocada.

4. En la ciudad de Richieri, vista desde arriba, varios
ciudadanos caminan. Un grupo de personas entra en el
metro, otras se montan en autobús y otras siguen caminando
en la acera al lado de los que van en carro.

MOSCARDA 0 V.O. (CONTINUADO)
Pero acaso, ¿puede la manera de uno ser
la misma que la de los demás?

CORTE A:

3 INT. SALA/CASA DE MOSCARDA. DÍA.

NINA 1 (62) (vista por el espectador: con su aspecto
redondo, de baja estatura, cabello canoso, nariz ancha,
piel y ojos oscuros) está sacudiendo los muebles de la sala
con un trapo.

DIDA (OFF)
(gritando)
Nina, tráeme por favor la sábana
verde oliva que está en el mueble.

Nina 1 voltea al mueble y ve una sábana marrón oscura.

NINA 1
(gritando)
¿Se refiere a la marrón, señora?

DIDA (OFF)
(gritando)
Verde oliva, Nina, en el diván.

Nina 1 se acerca al mueble y agarra la sábana marrón.

NINA 1
(para sí misma)
Pero si esto es marrón.

Nina 1 camina hacia las escaleras.

CORTE A:

4 INT. BAÑO DE MOSCARDAR. DÍA.

Moscarda está de frente al espejo y ve en su reflejo a MOSCARDAR 1 (28) (como se ve a sí mismo: con la nariz recta, los ojos verdes, el cabello rojizo y rizado, la cara redonda y los labios gruesos). Él está mirándose la nariz pegado al espejo, mientras se la mueve de un lado a otro apretando los dientes con expresión de dolor. DIDA 1 (26) (como la ve Moscarda: flaca, alta, blanca, ojos azules, cabello castaño, nariz pequeña, boca delgada y ojos y cachetes caídos) entra al baño, con la sábana verde oliva en la mano, y ve a MOSCARDAR 2 (28) (como lo ve Dida: con su nariz sutilmente torcida hacia la derecha y las cejas un poco más gruesas).

DIDA
1 ¿Qué haces?

Se ve el reflejo de Moscarda 1 en el espejo donde aparece con la nariz recta.

MOSCARDAR 2
Me miro dentro de la nariz.
Creo que me rompí.

DIDA 1
(indiferente)
¡Ah! Pensé que estabas mirando
la parte que te cuelga.

Moscarda 2 voltea rápidamente hacia Dida y se le ve la nariz ligeramente torcida hacia la derecha.

MOSCARDAR
2 (extrañado)
¿Qué dices?

DIDA 1
(indiferente)
Nada, nada, que pensé que veías
este lado que te cuelga...

Moscarda 2 voltea al espejo y ve a Moscarda 1 en su reflejo donde tiene la nariz recta. Dida 1 lanza la sábana (que se ve verde oliva) en el suelo del baño, junto a una cesta.

DIDA 1 (CONTINUADO)
¿Tienes ropa sucia? Déjasela a
Nina en la cesta junto a la
sábana. No se te olvide.

Dida 1 sale del baño. Moscarda 1 se queda frente al espejo viéndose la nariz con el ceño fruncido.

CORTE A:

5 INT. HABITACIÓN DE ANA ROSA. DÍA. FLASH FORWARD

ANA ROSA 1 (25) (como la ve el espectador: con su cabello y ojos negros, piel blanca pálida, pestañas cortas y cara delgada) está acostada en su cama, viéndose en un espejo mientras sonríe de diferentes maneras. Moscarda 1 está al pie de la cama leyendo un libro. Ana Rosa 1 mantiene la última sonrisa ensayada y mira fijamente a MOSCARDAS 3 (28) (como lo observa Ana Rosa: con el cabello un poco más oscuro, la boca más delgada y la barba crecida por el paso del tiempo). Moscarda 3 deja de leer y voltea hacia ANA ROSA 2 (25), (como la ve Moscarda: con pestañas más largas y cachetes más delgados).

MOSCARDAS 3

Yo no soy un espejo.

ANA ROSA 2

¿Es igual la sonrisa?

MOSCARDAS 3

¿A qué?

ANA ROSA 2

¿A la que tenía ahorita frente al espejo?

MOSCARDAS 3

No puedo saber cómo te has visto tú la sonrisa.

ANA ROSA 2

¿Y si me hiciera una fotografía?

MOSCARDAS 3

Sería una imagen muerta. Como la del espejo.

Ana Rosa 2 lo ve con una expresión de confusión en el rostro. En el espejo que está a su lado se ve reflejado su perfil, mientras ésta observa a Moscarda 3.

MOSCARDAS 3

Yo puedo verte de una forma que tú jamás podrás conocer.

Moscarda 3 ve el perfil de Ana Rosa 2 reflejado en el espejo. Ana Rosa 2 sigue su mirada y voltea al espejo para ver lo que está mirando Moscarda 3, pero lo que observa es a ANA ROSA 3 (25) (como es para sí misma: con más ojeras y los cachetes más gordos).

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

5.

MOSCARDA 3

¿Lo ves?

Ana Rosa 1 continúa con la mirada fija en su reflejo.
MOSCARDA 4 (como lo ve el espectador: con más entradas en el cráneo) vuelve a su lectura.

CORTE A:

6

INT. COCINA DE MOSCARDA. DÍA. FIN DEL FLASH FORWARD

DIDA 2 (26)(como la ve el espectador: de cabello más brillante y ojos más oscuros) está sola en la cocina, con el delantal puesto, mezclando una masa. Mete el dedo en la masa, se lo chupa y sonríe, mientras tararea una canción. Moscarda 2 entra a la cocina y ve a Dida 1.

MOSCARDA 2

Dida...

Dida 1 sonríe al verlo, lo toma del brazo y lo lleva hasta la mezcla que revuelve.

DIDA 1
(emocionada)

Mira, ya retomé mis andanzas de cocinera. Prueba y dime qué tal.

Moscarda 2 mete el dedo en la masa y se lo chupa.

MOSCARDA 2

Está muy bien, Dida mía. Deberías cocinar siempre y dejar que Nina se encargue sólo de la limpieza.

DIDA 1
(riendo y susurrando)

No seas malo, Gengé... y cuidado si te oye que anda por ahí. Después quién la aguanta...

Moscarda 2 ríe nerviosamente y se sienta en la mesa. Se muestra inquieto: sigue a Dida 1 con la mirada y juega con el salero y las servilletas que están en la mesa. Dida 1 mete la masa en el horno y comienza a quitarse el delantal.

DIDA 1

Tú ibas a decirme algo cuando entraste ¿no?

(CONTINÚA)

MOSCARDA
2 (nervioso)
Sí. Quería preguntarte...
¿Qué otros defectos me ves?

DIDA
1 (riendo)
Gengé, tú sabes que para mí eso
no importa. Te quiero como eres.

MOSCARDA
2 (alterado)
¡No, no es eso!
(calmándose)
Es otra cosa la que quiero saber,
Dida mía. Dime, por favor, qué
otros defectos me has visto.

DIDA 1
(extrañada)
Bueno, no sé. Quizás tus cejas
son demasiado... no sé, parecen
dos acentos circunflejos.

Dida 1 ríe nerviosa y rompe la risa repentinamente

DIDA 1
¡Bueno ya! Deja de pensar tonterías
Gengé. Te preocupas por nada.

Dida 1 se acerca a Moscarda 2, se coloca a su lado,
le abraza la cabeza y le da un beso en la frente.

DIDA 1
Me voy de compras con Ana Rosa.
Chao.

Dida 1 sale de la cocina.

DIDA 1 (OFF)
Nina, está pendiente de sacar
la torta del horno.

Moscarda 1 ve su reflejo en el metal del servilletero. NINA
2 (62)(vista por Moscarda: de piel un poco más clara) entra
a la cocina y ve a MOSCARDA 5 (25) (visto por ella: con los
hombros más anchos). Nina 2 comienza a fregar de espaldas a
Moscarda 5. Moscarda 4 (espectador) se levanta de la silla,
camina hacia Nina 2 y se coloca detrás de ella. Nina 2 no
lo ve.

(CONTINÚA)

MOSCARDA

4 (agitado)

¡Nina! ¿Cómo soy para ti?

Nina 2 pega un brinco y voltea hacia él.

NINA 2

(acelerada)

¡Ay, señor, me pegó un
susto, nojombre!...

(más calmada)

¿Hace cuánto metió la torta
la señora?

MOSCARDA 5

No sé, Nina, responde lo que
te pregunté.

Nina 2 se seca las manos del delantal. Agarra una bolsa de
pan, pica la puntica de una canilla y se la mete en la boca.

NINA 2

(con la boca llena)

¿Qué fue lo que me preguntó?

MOSCARDA

5 (ansioso)

¿Cómo me ves, Nina? ¿Cómo soy
para ti?

NINA 2

(sorprendida)

¡Ay, Dios mío, qué preguntas
son esas! ¿Tú has visto?

MOSCARDA 5

(en tono de orden)

¡Contesta!

NINA 2

(confundida y resentida)

¡Bueno y yo qué sé! Primero que
nada, es un hombre... y, bueno,
tiene real. Físicamente, digamos
que no es mi tipo, sin ofender.
Lo mío es más hacia lo moreno.

Moscarda 5 cruza los brazos, se recuesta del fregadero y
da un suspiro exagerado de obstinación.

NINA 2 (CONTINUADO)

(recordando)

(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

8.

NINA 2 (CONTINUADO) (continúa)
Ay como un oficial que fue una vez
al pueblo, a una fiesta, y me
sacó a bailar toda la noche...

Moscarda 5 descruza los brazos, respira profundo, camina
hacia la puerta de la cocina y voltea hacia Nina 2.

NINA 2 (CONTINUADO)
(exagerando el tono)
¡Yo tenía dieciocho años! Él
me cantaba el bolero al oído y
me decía...

MOSCARDA 5
(tajante y serio)
Gracias, Nina. Voy a estar en
el cuarto. No me molesten.
Quiero estar solo.

Moscarda 5 sale y Nina 1 (espectador) se queda pasmada
ante la reacción de Moscarda.

CORTE A:

7 INT. CASA DE ANA ROSA. DÍA. FLASH FORWARD

ANA ROSA 4 (25), es observada por su amiga CAROLINA 1 (23)
quien ve a Ana con el cuello más largo y la piel más
rojiza. Ana Rosa ve a Carolina rellena, con cabello rojo y
ojos verdes.

Ana Rosa 4 está recostada en el mueble de su sala, con el
pie derecho montado sobre una torre formada por tres
almohadas y las muletas paradas al lado del mueble y
recostadas de la pared. Carolina está sentada en otra de
las sillas de la sala, con un vaso de vodka con naranja en
la mano y una revista de moda sobre las piernas.

CAROLINA 1
(riendo emocionada)
Me compré un vestido para la boda
de Enrique. Se parece a éste.

Ana Rosa 4 estira los brazos hacia Carolina 1. Ésta le
pasa la revista. Ana Rosa 4 pega un grito agudo, mientras
ve la revista y la mueve frenéticamente. Poco a poco se va
enseriando y baja la revista lentamente.

ANA ROSA
4 (desanimada)
Yo no voy a poder ir con este
pie así...

(CONTINÚA)

(sonriendo)
Te tomas una foto y me la muestras.

CAROLINA
1 (emocionada)
¿Una? ¡Cientos de fotos me voy
a tomar esa noche!

Ambas ríen. Suena el timbre. Ana Rosa 4 hace para levantarse pero Carolina 1 le muestra la palma de la mano en señal de que se quede sentada, se pone de pie y abre la puerta.

CAROLINA 1
¿Moscarda?

MOSCARDA 3
¿Está Ana Rosa?

Ana Rosa 1 (espectador) se alza un poco en el mueble y ve a Moscarda 3 del otro lado de la puerta. Moscarda sólo ve a CAROLINA 2 (25) de cabello más oscuro y cara más delgada. Carolina 1 voltea hacia Ana Rosa 4, quien comienza a levantarse.

ANA ROSA
4 (a Carolina)
Yo me encargo, siéntate.

CAROLINA
1 (a Ana Rosa)
¿Para qué te vas a parar? ¡No!

Ana Rosa 4 termina de levantarse, agarra las muletas y se la pone bajo los brazos. Carolina 1 deja la puerta abierta, camina hacia Ana Rosa 4 y pone su brazo detrás de la espalda de ella. Ana Rosa 4 comienza a dar brincos y a acercarse a la puerta. Ana Rosa ve a Moscarda 3 abrir la puerta desde afuera. Moscarda ve a Ana Rosa 4 y a Carolina 2 acercarse a la puerta hasta que llegan. Ana Rosa 2 monta el pie derecho sobre el otro pie. Le entrega las muletas a Carolina 1 y se agarra del borde de la puerta.

ANA ROSA
4 (a Carolina)
Dame un momento, Caro, por fa.

Moscarda ve a Carolina 2 caminar hacia atrás y sentarse en el mueble de la sala.

ANA ROSA
2 (a Moscarda)
No puedo estar contigo
ahorita. Tengo visita.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

10.

Moscarda 3 se asoma hacia adentro y ve a Carolina 2 hojeando la revista.

MOSCARDA 3
Carolina.

ANA ROSA 2
Sí.

MOSCARDA 3
¿Y por eso no puedo pasar?

ANA ROSA 2
(confundida y sentida)
Lo siento. ¿Podemos vernos en la noche?

MOSCARDA 3
Como quieras.

Moscarda 3 se va. Ana Rosa 1 lo ve irse pensativa y luego tranca la puerta.

CORTE A:

8 EXT. CASA DE ANA ROSA. NOCHE.

Se ve la puerta de la casa de Ana Rosa y el reflejo de la luz como pasa del día a la noche. Se abre la puerta y sale Carolina 1, seguida de Ana Rosa 1 (espectador) que pega brinquitos hasta llegar a la puerta, monta el pie derecho sobre el izquierdo y se agarra del borde de la puerta. Carolina 1 se voltea y ve a Ana Rosa 4.

ANA ROSA 4
Fue lindo verte, Caro.

Carolina 1 abraza a Ana Rosa 4 un momento hasta que se separan.

CAROLINA 1
Nos vemos pronto.

Carolina 1, camina hacia un carro que está en frente de la casa y se monta. Moscarda 4 (espectador) está en el jardín a oscuras y ve a Ana Rosa 2 despedirse con la mano mientras el carro avanza. Ana Rosa 1 ve a Moscarda 3 alumbrado por la luz del carro.

ANA ROSA 2
¿Has estado allí todo este tiempo?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

11.

MOSCARDA 3
El suficiente como para desear
locamente una taza de café.

ANA ROSA 2
(sonriendo)
Pasa.

Moscarda 3 camina hacia ella y entra a la casa. Ana Rosa 2 comienza a cerrar la puerta.

CORTE A:

9 INT. CASA DE ANA ROSA. NOCHE.

Ana Rosa 2 termina de cerrar la puerta. Moscarda 3 coloca un brazo en la espalda de Ana Rosa 2, ésta sube el suyo sobre el cuello de Moscarda 3 y caminan juntos hacia el mueble de la sala. Ana Rosa 2 se frena antes de llegar al sofá.

ANA ROSA 2
Llévame más bien a la cocina,
para que te hagas tu café.

Moscarda 3 carga en brazos a Ana Rosa 2 y camina con ella hacia la cocina.

CORTE A:

10 INT. COCINA DE ANA ROSA. NOCHE.

Moscarda 3 llega a la cocina con Ana Rosa 2 cargada y la sienta en una silla junto a la mesa. Él camina hacia uno de los estantes y lo abre. Ana Rosa lo observa. Moscarda 3 cierra el estante y abre otro.

ANA ROSA 2
La cafetera está en el último
estante. Y el café en este
que tiene raspada la orilla.

Moscarda 3 abre el último estante, saca la cafetera, abre el otro y saca el café. Comienza a echar café en la cafetera.

MOSCARDA 3
¿Por qué me corraste?

Ana Rosa ve a Moscarda 3, quita la mirada y ve hacia el suelo.

(CONTINÚA)

ANA ROSA
2 (sentida)
No sé... No me iba a sentir
cómoda contigo allí.

MOSCARDA 3
¿Qué te hace pensar eso?

Ana Rosa 2 permanece callada con la mirada fija en
la ventana de la cocina.

ANA ROSA 2
(aún con la mirada fija)
Creo que... no hubiera sabido
cómo comportarme.

Ana Rosa 2 vuelve a mirarlo. Moscarda 3 le prende fuego
al café.

ANA ROSA
2 ¿Estás molesto?

MOSCARDA 3
¿Por qué habría de estarlo si
no fue a mí a quien corriste?

ANA ROSA
2 (confundida)
No entiendo.

MOSCARDA 3
No sabías quién ser: si la Ana
Rosa que eres para ella o la que
eres para mí. Entonces te corriste
a ti misma.

ANA ROSA
2 (riendo)
¿Crees que soy bipolar?

MOSCARDA 3
No, bipolar son sólo dos y tú
eres muchas.

Ana Rosa 2 se echa a reír.

CORTE A:

11 EXT. CENTRO COMERCIAL. DÍA. FIN DEL FLASH FORWARD.

DIDA 3 (26) (vista por Ana Rosa: más rellena y ojerosa) y ANA ROSA 5 (25) (vista por Dida: más flaca, con los labios más gruesos) están cargadas de bolsas caminando por un centro comercial. Ambas entran en una tienda de perfumes.

CORTE A:

12 INT. TIENDA DE PERFUMES. DÍA

Ana Rosa 5 y Dida 3 comienzan a oler los perfumes de uno en uno.

DIDA 3
Ayúdame a escogerle uno a Gengé.

Ana Rosa 5 extiende una muestra de perfume hacia la nariz de Dida 3.

ANA ROSA 5
¿Te gusta este? Se parece a él.

DIDA 3
No, demasiado serio.

ANA ROSA 5
Por eso.

DIDA 3
No, no, Gengé es más... fresco.

Dida 3 ve a Ana Rosa 5 abrir los ojos repentinamente al voltear hacia afuera de la tienda y ver a MANUEL 1 (32) (visto por Dida, muy musculoso, alto y cabello rubio), que va caminando afuera del establecimiento.

ANA ROSA
5 (gritando)
¡Manuel!

Dida 3 ve a Ana Rosa 5 correr hacia él. Manuel 1 se voltea y ve a ANA ROSA 6 (25) más alta y con la frente más ancha. Ana Rosa ve a MANUEL 2 (32), menos musculoso que el de Dida y con el cabello castaño claro. Manuel 2 abre los brazos emocionado. Ana Rosa 6 corre y lo abraza.

MANUEL 2
(emocionado y con
tono sifrino)
¡Mi amor! Tanto tiempo. Mírate
como estás de bella.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

14.

Manuel 2 toma de la mano a Ana Rosa 6 y le da una vuelta.

ANA ROSA 6
(con el mismo tono
sifrino) Gracias, mi vida. ¿Tú
qué has hecho?

Dida 2 está pagando el perfume en la caja de la tienda y ve a Ana Rosa 6 a través de la vidriera hablando con Manuel 1. Dida 2 ve a Ana Rosa 5 despedirse de Manuel 1 con un abrazo, una vuelta, otro abrazo y una pegada de pecho. Luego, Ana Rosa 5 se echa a reír, Manuel 1 se va y Ana Rosa 5 camina de nuevo hacia la perfumería.

DIDA 3
¿Y ese?

ANA ROSA
5 (sonriendo)
Un amigo del colegio. No lo
veía desde hace años.

Dida 3 ve a LUIS 1 (30), flaco y de cuello largo. Luis 1 esta en la puerta de la perfumería, detrás de Ana Rosa 5. Dida 3 pela los ojos al verlo y agarra a Ana Rosa 5 por los hombros.

DIDA 3
(en tono de voz bajo)
¡No vayas a voltear! Adivina
quién está atrás.

ANA ROSA 5
¿Quién?

Ana Rosa 5 voltea y ve a LUIS 2 (30), con músculos definidos y la piel más oscura. Luis ve a ANA ROSA 7 (25), de ojos más claros y nariz más ancha. Luis 2 saluda a Ana Rosa 7. Ana Rosa inmediatamente vuelve a ver a Dida 3, con los ojos muy abiertos y la mirada paralizada en Dida.

ANA ROSA
5 (nerviosa)
¡Es Luis!

DIDA 3
Sí, te dije que no voltearas.
Ahí viene.

Dida 3 le da un golpe suave al cachete de Ana Rosa 5.

(CONTINÚA)

DIDA 3

Relájate.

Ana Rosa 5 espabila y sacude la cabeza. Luis llega donde están ellas y ve a Ana Rosa 7 y a DIDA 4 (26), de cabello más largo. Dida ve a Luis 1 y Ana Rosa ve a Luis 2.

LUIS 2

¿Ana?

ANA ROSA 7

(sonriendo nerviosa)

Sí, ¿qué tal?

LUIS 2

Estás muy cambiada. ¿Desde cuándo no te veía?

ANA ROSA 7

(muy nerviosa)

No sé... ¿Desde la última vez?

Dida 2 tuerce los ojos y les da la espalda a Luis y a Ana Rosa. Luego se vuelve a voltear hacia ellos sonriendo forzosamente.

LUIS

2 (riendo)

Sí, me imagino.

DIDA 3 (agarrando

a Ana Rosa)

Vamos apuradas, Luis. Si no, con mucho gusto nos quedaríamos a conversar e iríamos por un café y todo, pero tenemos que irnos. Un placer.

LUIS 1

(sonriendo)

Gusto verlas.

ANA ROSA

7 (embobada)

Igualmente.

Dida 3 agarra a Ana Rosa 5 por el brazo y comienza a caminar hacia la puerta de la perfumería. Ana Rosa 5 va callada y sonriente.

DIDA 3

(bromeando)

(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

16.

DIDA 3 (continúa)
Con tu amigo la mujercita eres
encantadora y con éste que te
gusta eres... Así.

ANA ROSA
5 (riendo)
Déjame en paz.

Ambas siguen caminando.

MOSCARDA 1 (V.O.)
Cada vez que alguien te mira nace
una nueva persona, extraña para
ti. Extraña porque es imposible
que uno pueda saber cómo es para
los demás, externamente. Es
imposible verse vivir.

CORTE A:

13 INT. HABITACIÓN DE MOSCARDA. DÍA.

Moscarda 4 está sentado en la cama, sin camisa, con un short y los pies descalzos sobre el suelo. Frente a él tiene un espejo. Moscarda 4 ve fijamente a Moscarda 1 en su reflejo.

MOSCARDA (V.O)(CONTINUADO)
Cuando me di cuenta de eso, intenté
por todos los medios dar con el
Moscarda que veían los demás, quería
mirarlo fuera de mí. Estar solo,
sin mí, y con el extraño.

Moscarda 4 frunce el ceño en una mueca de molestia, pela los ojos en una de angustia. Alza las cejas sutilmente y mueve la boca hacia abajo en mueca de tristeza. Voltea la cabeza hacia su lado derecho, como si alguien viniera, pega un brinco y abre la boca sorprendido, suspira, se agarra el pecho y respira rápidamente, mientras se ve en el espejo. Poco a poco, baja la mano del pecho, neutraliza el rostro y se queda frente al espejo mirando su reflejo inmóvil. Se escucha el timbre de la casa.

MOSCARDA V.O.
(CONTINUADO) Pero todos mis
intentos eran fingidos...

CORTE A:

14 INT. COCINA DE ANA ROSA. NOCHE. FLASH FORWARD

Ana Rosa 2 sigue sentada a la mesa. Moscarda 3 se toma el café sentado en otra silla de la mesa.

MOSCARDA 3 (CONTINUADO)

...y sólo lograba verme a mí mismo, una y otra vez.

CORTE A:

15 INT. SALA DE MOSCARDA. DÍA. FIN DEL FLASH FORWARD.

Se escucha el timbre de la casa. Nina 1 (espectador) sale de la cocina y camina hacia la puerta, toma la manilla, la abre y ve a QUANTORZO 1 (34) (visto por Nina: alto, de contextura media, con cabello negro, canoso, dientes amarillos y mirada caída). Quantorzo ve a NINA 3 (62), con las orejas más grandes.

QUANTORZO 1

¿Está Moscarda?

NINA 3

Ya se lo llamo. Pase. Siéntese.

Quantorzo 1 entra a la casa y se sienta en el sofá. Nina 3 cierra la puerta, camina hacia las escaleras y sube hacia el pasillo de las habitaciones.

CORTE A:

16 INT. PASILLO. DÍA.

Nina 1 (espectador), camina por el pasillo hasta un puerta marrón, la toca tres veces.

NINA 1

Señorito Moscarda...

Nina 1 escucha el golpe producido por algún objeto que, desde adentro, ha golpeado la puerta. Nina 1 pega un brinco ante el ruido repentino.

CORTE A:

17 INT. CASA DE MOSCARDA. DÍA.

DIDA 5 (26) (vista por Quantorzo: con la nariz un poco más larga) entra a la casa por la puerta de la calle y ve a QUANTORZO 2 (34) más panzón; sentado en la sala.

DIDA 5
(sorprendida)
Hola, Sebastián.

Quantorzo 2 se levanta del mueble, se dirige hacia ella y la besa en la mejilla.

QUANTORZO 2
Dida.

DIDA 5
¿Vienes a buscar a Vitángelo?

QUANTORZO 2
Sí, asuntos del banco.

DIDA 5
Ya te lo llamo...
(gritando)
¡Nina!

NINA 4 (62) (vista por Dida: con los brazos más gordos) entra a la sala. Nina 4 ve a DIDA 6 (26) con los pómulos rosados y más pronunciados.

NINA 4
(nerviosa)
Señora, venga por favor.

DIDA 6
¿Le has dicho a Vitán...?

NINA 3
Sí, ¿puede venir, señora?

DIDA 5
(a Quantorzo)
Permiso.

Dida 5 camina hacia las escaleras.

CORTE A:

18 INT. PASILLO/CASA DE MOSCARDA. DÍA.

Dida 6 y Nina 4 caminan por el pasillo hacia la habitación de Moscarda.

NINA 4
(preocupada)
Señora, desde que salió esta mañana no ha hecho sino andar ahí metido en ese cuarto...

DIDA 6
(tranquila)
Hazle un café a Sebastián, Nina.
Yo me encargo.

Nina 4 da media vuelta y se devuelve a las escaleras. Dida 2 se para en la puerta de la habitación de Moscarda y da tres golpes a la madera.

CORTE A:

19 INT. HABITACIÓN DE MOSCARDA. DÍA.

Moscarda 4 está dentro de la habitación, sentado en la cama destendida, con la luz apagada, viendo fijamente a Moscarda 1 en el espejo. Escucha el sonido de la puerta.

DIDA 1 (OFF)
(cariñosamente)
¡Gengé!

Moscarda 4 voltea hacia la puerta agitado, se levanta rápidamente, sube el cubrecama sobre el colchón, salta sobre la punta inferior de la cama, camina rápidamente hacia la puerta y la abre.

MOSCARDA 2
(fingiendo somnolencia)
No sentí cuando llegaste.

DIDA 1
¿Por qué no le abriste a Nina?

MOSCARDA 2
Intentaba dormir.

DIDA 1
Sebastián está abajo esperándote.

Moscarda 2 respira y tumba hacia abajo la cabeza en un gesto de cansancio. Dida 1 entra al cuarto. Moscarda la sigue y cierra la puerta.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

20.

CORTE A:

20 INT. SALA DE MOSCARDA. DÍA.

QUANTORZO 3 (34) (visto por el espectador: con las cejas más gruesas) está sentado en el sofá, ve su reloj y echa la cabeza para atrás y queda recostada del espaldar del sofá. Moscarda 4 baja las escaleras. Quantorzo 3 se levanta del mueble ve a MOSCARDA 6 (28), con el cabello más oscuro y la frente más larga. Moscarda observa a QUANTORZO 4 (34) más cachetón, con los dientes más torcidos.

MOSCARDA 6
(con una sonrisa cansada) ¡Sebastián!

QUANTORZO 4
¡Vit! Vit el perdido.

Moscarda 6 se acerca a Quantorzo 4, le da la mano y se sienta en el diván que está en frente. Quantorzo 4 se vuelve a sentar en el mueble. Nina 3 entra a la sala, desde la cocina, y le entrega un café a Quantorzo 1. Moscarda ve a Nina 2 desde el diván.

MOSCARDA
4 (a Nina)
Yo quiero uno también.

NINA 2
(extrañada)
Pero eso es café, señor. A usted no le gusta. Puedo hacerle un...

MOSCARDA
4 (insistente)
Hoy sí me gusta, Nina.

NINA 3
(nerviosa)
En seguida.

Nina 2 sale hacia la cocina. Moscarda 6 agarra un reloj de arena pequeño que está en la mesa y lo voltea en su mano, una y otra vez.

MOSCARDA 6
(indiferente)
¿Qué tal los asuntos en el banco?

(CONTINÚA)

QUANTORZO 4

Bien, aunque sin director,
al parecer.

MOSCARDA 6 Nadie
me necesita si están
ustedes... al parecer.

QUANTORZO 4

Necesito tu firma en un
documento para crear una nueva
sede del banco...

Moscarda 6 continúa dándole vueltas al reloj con la
mirada fija en un punto de la nada.

QUANTORZO 4 (CONTINUADO)

Necesitaríamos destruir la casa de
los invasores. No habría problema
porque es tuya...

(molesto) ¿Me
estás parando?

Moscarda 6 deja de darle vueltas al reloj de arena y
vuelve la mirada hacia Quantorzo 4.

MOSCARDA 6

Lo siento... Es que quería
preguntarte. ¿Cómo me ves tú
la nariz?

QUANTORZO

4 (desesperado)

¿Podrías explicarme qué te sucede?

MOSCARDA 6

No, no, no... Dícupla. Prometo
hablar de ese asunto pero es que
en este momento...

QUANTORZO

4 (irónico)

¿Piensas en tu nariz?

MOSCARDA 6

(agitado, hablando
rápidamente)

Es que antier o hace dos días, no
sé, Dida me dijo que la tenía un
poco torcida hacia la derecha. Me
sorprendió porque yo jamás me había
visto ese defecto ¿cómo es posible
que con tantos años conociéndome no

(MÁS)

(CONTINÚA)

MOSCARDA 6 (continúa)
haya sido capaz de ver ese
defecto? ¿Será que en realidad no
me conozco realmente? Pero, ¿cómo
es eso posible?... Entonces, ¿cómo
me ves tú la nariz?

Moscarda 6 acerca un poco su cara a Quantorzo 4 y la mueve de un lado a otro lentamente. Quantorzo 4 permanece callado viéndolo fijamente con el ceño fruncido. Moscarda 6 lo mira, se detiene de pronto, baja la mirada y se echa hacia atrás.

MOSCARDA 6
(desilusionado y pensativo)
Entonces, sí la ves torcida.

Quantorzo 4 le acerca los documentos a Moscarda 6.

QUANTORZO
4 (Tajante)
Por favor.

Moscarda 6 los firma. Quantorzo 4 los mete en una carpeta y se levanta.

QUANTORZO 4
Salúdame a Dida.

Quantorzo camina hacia la puerta, pasa al lado de Moscarda 6, abre la puerta y sale. Moscarda 5 se queda pensativo en el diván con la mirada fija en un cuadro de la sala. Nina 2 entra a la sala, desde la cocina, con la taza de café en la mano.

NINA 1
Señor, aquí está su café.

Moscarda 4 se levanta del diván.

MOSCARDA 4
Nina, no me gusta el café.

Moscarda 4 sube las escaleras. Nina 1 respira profundo y se toma el café de golpe.

CORTE A:

21 INT. CASA DE ANA ROSA. DÍA. FLASH FORWARD.

Ana Rosa 2 está sentada frente a a la ventana abierta con la pierna derecha alzada sobre un banco que está junto a la ventana. Moscarda 3 se acerca y rueda el vidrio, abriendo el lado de la ventana opuesto al de Ana Rosa y tapándole la vista a ella.

MOSCARDA 3
Dime qué estoy mirando.

Ana Rosa 2 observa el vidrio opaco.

ANA ROSA 2
¿Cómo voy a decirte si me
atravesaste el vidrio?

Moscarda 3 invierte los vidrios. Rueda el que está del lado de Ana Rosa hacia el suyo, destapando la vista de ella.

MOSCARDA 3
Y ahora, ¿qué veo?

ANA ROSA 2
El vidrio.

MOSCARDA 3
No, veo un pequeño sucio negro que
está en el marco de la ventana.

Ana Rosa 2 coloca el vidrio en el medio. A Moscarda y a ella les queda un huequito en frente por donde cada uno puede ver hacia afuera.

ANA ROSA
2 (sonriendo)
Ya te gané. Ahora sí puedo
saber qué ves.

MOSCARDA 3
Bien. Dime.

ANA ROSA 2
Ves una montaña, bajo el cielo
azul y sobre un edificio gris.

MOSCARDA 3
¿De qué lado está el edificio?

ANA ROSA 2
A la izquierda.

(CONTINÚA)

MOSCARDA 3

No, está a la derecha.

ANA ROSA

2 (resentida)

Está a tu derecha pero está a
mi izquierda...

(resignada)

Ay es imposible que veamos
lo mismo.

MOSCARDA 3

Exacto. Es mi realidad, no la tuya.

ANA ROSA

¡Qué obsesión tienes con
la realidad!

Moscarda 3 cierra ambos vidrios, camina hacia un baúl que
está al pie de la cama, se sienta y se echa para atrás
sobre la cama.

ANA ROSA 2

¿Eso era lo que querías demostrar?

MOSCARDA 3

¿Qué?

ANA ROSA 2

Eso, que es imposible que
dos personas vean lo mismo.

MOSCARDA 3

Sí. Quería que salieran de su
ilusión y que se dieran cuenta de
que la realidad se movía a cada
instante. Quería demostrar que
podía ser uno hoy y mañana otro.
Encajar todo dentro de una forma
es tan inútil.

ANA ROSA 2

¿Y por qué querías demostrarlo?

MOSCARDA 3

Porque pensaba que era posible.

CORTE A:

22 INT. BANCO. DÍA. FIN DEL FLASH FORWARD

Quantorzo 3 (espectador) ve de lejos a FIRBO 1 (30), de baja estatura, cabello castaño oscuro, delgado, espalda ancha, ojos marrón miel, nariz fina y boca delgada. Firbo 1 está seduciendo a una EMPLEADA DEL BANCO (28). Quantorzo 3 se dirige hasta él, lo toma del brazo y lo hala. Firbo observa a QUANTORZO 5 (34), con más entradas en la cabeza. Ambos caminan apurados.

QUANTORZO 5
(molesto e irónico)
Me gusta este negocio: yo
consigo el dinero y tú les das
hijos a todas las empleadas.

FIRBO 1
Será una buena generación de
relevo para el banco. Deberías
agradecermelo.

Quantorzo 5 abre la puerta de su oficina, entra. Firbo 1 lo sigue y comienza a cerrar la puerta.

CORTE A:

23 INT. OFICINA DE QUANTORZO. DÍA.

Quantorzo 5 camina hacia su escritorio. Firbo 1 termina de cerrar la puerta y camina hacia la silla que está frente al escritorio.

FIRBO 1
¿Y qué? ¿Conseguiste la firma?

Firbo 1 se sienta en la silla.

QUANTORZO 5
Sí, y Moscarda cada día está peor.

FIRBO
1 (irónico)
Sería una lástima que el banco
se quedara sin director.

QUANTORZO 5
No es tan fácil. Por ahora sólo
logramos quedar como propietarios
de la nueva sede. Firmó sin leer.

(CONTINÚA)

FIRBO 1
(sonriendo)
¿Cómo lo lograste?

QUANTORZO 5
No tuve que hacer nada. Estaba
demasiado angustiado por su nariz y
no escuchó nada de lo que le dije.

FIRBO 1
¿Su nariz?

Ambos ríen.

QUANTORZO
5 ¿Y la prensa?

FIRBO 1
Los medios están controlados. Yo me
preocuparía es por los invasores.

CORTE A:

24 INT. HABITACIÓN DE MOSCARDA. NOCHE.

Moscarda 4 está acostado en el lado izquierdo de su cama, mirando al techo, con las manos entrecruzadas encima de la barriga. Se voltea hacia su lado derecho y observa una fotografía que está en la mesa de noche donde salen él y Dida abrazados. Ella sale peinada con un moño muy alto hecho de trenza. Moscarda 4 sonríe y acaricia el peinado de Dida con el dedo.

CORTE A:

25 INT. HABITACIÓN DE MOSCARDA. NOCHE. FLASHBACK.

Moscarda 4 está sentado en la cama moviendo las agujas del reloj despertador que tiene en la mano. Entra Dida 1 en el cuarto, peinada como en la fotografía y con el peine en la mano.

DIDA 1
(seductora)
Gengé...

Moscarda 2 voltea y sonríe emocionado. Suelta el despertador y se sienta de frente a Dida 1. Ella comienza a bailar seductoramente y a caminar hacia él. Moscarda 2 cada vez sonríe más emocionado, se recuesta del espaldar de la cama y abre las piernas. Dida se detiene, ríe estrepitosamente y se desarma el peinado. Moscarda 2 la mira con el ceño fruncido.

(CONTINÚA)

DIDA
1 (riendo)
¿Te asustaste?

MOSCARDA
2 (exaltado)
No, ¿qué pasó? ¿Por qué
te despeinaste?

DIDA 1
Sé perfectamente, señorito, que
no te gusto peinada así.

MOSCARDA 2
(persuasivo y cariñoso)
Pero, ¿quién te ha dicho eso,
Dida mía? Me encanta como te ves
así desde que éramos nov...

DIDA 1
(interrumpiéndolo)
Ya, ya... sé que me lo dices
para que no me sienta mal.

Dida 1 agarra la cabeza de Moscarda con las dos manos y
lo besa suavemente.

DIDA 1 (CONTINUADO)
¿Crees que no conozco
los gustos de mi Gengé?

Dida 1 se acerca para besarlo en la boca, pero Moscarda 2
le voltea la cara.

CORTE A:

26 INT. HABITACIÓN DE MOSCARDA. NOCHE. FIN DEL FLASHBACK.

Moscarda 4 está volteado hacia la mesa de noche viendo la
foto y se vuelve a poner boca arriba. Dida 1 se sube a la
cama, se acuesta al lado de Moscarda 2, coloca la cabeza
en su hombro y el brazo sobre su pecho.

MOSCARDA 2
Lo amas mucho ¿verdad?

Dida 1 levanta la cabeza y lo mira.

DIDA 1 (sonriendo
confundida)
¿A quién?

(CONTINÚA)

MOSCARDA 2

A ese Gengé.

DIDA

1 (riendo)

¿Qué?...Querrás decir a ti.

MOSCARDA 2

Haces muchos sacrificios por él.

DIDA 1

Ya, Gengé, no me gusta cuando hablas de ti en tercera persona.

MOSCARDA 2

No estoy hablando de mí.

Se escucha un bullicio que viene de afuera de la casa. Moscarda 2 se levanta rápidamente y se asoma en la ventana. Dida 1 espera en la cama con la mano en el pecho y los ojos muy abiertos.

MOSCARDA 2

Hay un montón de gente afuera.
Voy a ver.

Moscarda 2 sale del cuarto. Dida 1 sale detrás de él, mientras se coloca la bata.

CORTE A:

27 EXT. CASA DE MOSCARDA. NOCHE.

LOS INVASORES protestan fuera de la casa de Moscarda.

INVASORES

(gritando)

¡Moscarda,
usurero! ¡Moscarda, usurero!

Moscarda 4 abre la puerta y da un paso hacia afuera. La multitud corre hasta él.

INVASORES (gritando
violentamente)

¡Usurero! ¡Usurero! ¡Usurero!

Moscarda 4 entra rápidamente a la casa e intenta cerrar la puerta empujando a varias personas que quieren entrar a la casa. Dida 1 permanece de pie con expresión de susto, sin moverse.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

29.

MOSCARDA
2 (a Dida)
¡Pásame el florero!

Dida no reacciona y permanece de pie viendo hacia la puerta. Moscarda 2 sostiene la puerta con fuerza.

MOSCARDA
2 (gritando)
¡Dida! ¡Pásame el florero!

Dida 1 espabila, toma el florero y se lo pasa. Moscarda 2 lo voltea, las flores caen al suelo, lo toma por debajo y se lo pega por la cabeza al HOMBRE que intenta abrir la puerta. Ésta se cierra rápidamente. La bulla continúa afuera.

DIDA 1
(asustada)
¿Qué fue esto?

Moscarda 2 se recuesta de la puerta de espaldas a ésta y se queda pensativo sonriendo.

DIDA 1
(al borde del
llanto) ¿Sonríes?

Moscarda 2 se separa de la puerta y camina hacia las escaleras. Dida observa una mesa grande y la señala.

DIDA 1
(a Moscarda)
Siguen ahí. Ayúdame a poner
esta mesa en la puerta.

Moscarda 2 se devuelve y juntos mueven la mesa hasta la puerta.

CORTE A:

28 EXT. PARQUE. DÍA. FLASH FORWARD.

Ana Rosa 2 camina, con sus muletas, hacia un banquito del parque. Moscarda 3 la sostiene, la ayuda a sentarse y se sienta a su lado.

ANA ROSA
2 (sonriendo)
Si quedo coja para siempre,
ponme el resto de mi vida frente
a un espejo.

(CONTINÚA)

MOSCARDA 3

¿Ah?

ANA ROSA

2 (seria)

Que me mates... ¿Entiendes?
Espejo, muerta... Ay pensé que lo
entenderías.

MOSCARDA 3

Sí, sí, ya entendí. Tampoco fue
tan bueno.

Ambos permanecen un tiempo en silencio viendo a la
gente caminar frente a ellos.

ANA ROSA 2

¿Cómo soy para ti?

Moscarda 3 permanece con la mirada fija al frente.

MOSCARDA 3

Por más que te lo explique
nunca podrás saberlo.

ANA ROSA

2 (extrañada)

¿Por qué?

MOSCARDA 3

Las palabras están vacías y cada
quien las llena con el sentido
que quiera darles.

ANA ROSA 2

Pero, yo creo que hasta ahora tú
y yo nos hemos entendido
perfectamente.

Moscarda 3 sonríe y voltea hacia Ana Rosa 2.

MOSCARDA 3

Tú has entendido a un Moscarda que
no es el mío, sino el tuyo. ¡Claro
que lo entiendes! Si lo creaste tú.

Una MUJER pasa caminando frente a ellos y se le queda
viendo a MOSCARDA 7, de cuello grueso y ojos caídos.

ANA ROSA 2

Mira, acaba de nacer un
Moscarda nuevo.

(CONTINÚA)

MOSCARDA 3

¿Dónde?

ANA ROSA 2

En los ojos de esa mujer...

Ambos ríen.

ANA ROSA

2 (emocionada)

¡Juguemos un juego! Tú te pones del otro lado del camino, como si no nos conociéramos, separado de mí, allá donde está...

MOSCARDA 3

Sí, ya entendí.

ANA ROSA 2

No, no me entendiste. Eso que estás pensando que dije no fue lo que dije, lo dijo la Ana Ro...

MOSCARDA 3

(interrumpiéndola)

Entiendo tu punto... ¿Podemos volver a las instrucciones del juego?

ANA ROSA

2 (sonriendo)

Aja... Bueno, tenemos que hacer que la gente nos vea. A quien más vean, gana ¿sí?... Bueno, anda anda, ve para allá.

Moscarda 3 se levanta y se coloca justo en frente de Ana Rosa, pero del otro lado del camino. Viene caminando UN VIEJO CIEGO CON SU PERRO.

ANA ROSA 2

Este no vale.

MOSCARDA

3 (cantando)

¡Yo quiero tener un millón de amigos y así más fuerte poder cantar!

El viejo ciego se asusta y sigue caminando.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

32.

ANA ROSA 2

No dijimos que valía eso.

MOSCARDA 3

Ese señor se llevó una impresión e hizo que naciera otro Moscarda, así que sí cuenta.

Moscarda 3 saca una libreta y un bolígrafo de la chaqueta y se anota un punto. Ana Rosa 2 voltea hacia una SEÑORA que viene caminando detrás de ella y ve a Moscarda 3 de manera desafiante. Luego se le queda viendo fijamente a la señora y le hace una morisqueta. La señora aparta la mirada extrañada, aprieta la cartera contra su pecho y acelera el paso.

ANA ROSA

2 (a Moscarda)

Anótame un punto. Hice nacer a una Ana Rosa loca.

Ambos ríen.

CORTE A:

29 EXT. PARQUE. DÍA.

Moscarda 3 pega un brinco cerca de un SEÑOR que lee periódico en el parque. El señor le pega el periódico por la cara, se levanta y se va. Ana Rosa 2 está acostada en el banco. Una MUJER camina con su hijo en el coche y al pasar frente al banco Ana Rosa 2 se cae. La mujer ve a ANA ROSA 8, más gorda.

MUJER

¿Está bien? ¿La ayudo?

ANA ROSA

8 (gritando)

¡No, no quiero que me ayuden!

La mujer se aparta inmediatamente y se aleja de ella. Ana Rosa 2 sonríe a Moscarda 3, que está en un banco a pocos pasos de ella, y con las manos le hace mímica para que le anote el punto. Moscarda 3 camina hacia ella. Ana Rosa 2 se sienta y él se sienta a su lado.

ANA ROSA

2 (riendo)

¿Cómo quedamos?

Moscarda 3 ve la libreta que tiene en la mano.

(CONTINÚA)

MOSCARDA 3

Un cantor feliz para mí, una Ana
Rosa ladrona para ti. Un loco para
mí. Una estúpida para ti...

ANA ROSA

2 (riendo)

¡Hey! ¡Más respeto!

MOSCARDA 3

¿Qué respeto si no hablo de ti?...
Este no se vale porque nos vio
a los dos.

ANA ROSA 2

Entonces punto para ambos.

MOSCARDA 3

0 para ninguno, que es lo mismo.

ANA ROSA 2

¿Quién gana, pues?

MOSCARDA

3 (resentido)

Tú, por dos Ana Rosas.

Ambos ríes por un rato.

MOSCARDA

3 (riendo)

Siete Ana Rosas contra
cinco Moscardas

ANA ROSA

2 (dudosa)

¿Cómo puedo saber cuál es
la verdadera?

MOSCARDA 3

Fácil. Todas lo son.

ANA ROSA 2

Entonces, ¿cuál soy yo? ¿Todas?

MOSCARDA 3

0 ninguna.

Ana Rosa 2 baja la mirada.

MOSCARDA 3

A la gente no le gusta que la
saquen de su ilusión de realidad.

(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

34.

MOSCARDA 3 (continúa)
Una vez pensé que lo lograría, pero
sólo conseguí que naciera otro
Moscarda.

CORTE A:

30 INT. BANCO. DÍA. FIN DEL FLASH FORWARD

Moscarda 4 sale del baño con la toalla a la cintura,
secándose la cabeza. Dida 1 entra al cuarto con un plato
de melón y se sienta en la cama.

DIDA 1
Gengé, aprovecha que sales y
tráeme una docena de huevos para
esta noche, por favor.

Moscarda 2 agarra una franela que está en la cama y se
la pone.

MOSCARDA 2
¿Por qué no le dices a Nina?

DIDA 1
Hoy es su día libre.

Moscarda 2 se pone el pantalón.

MOSCARDA 2
Yo los traigo.

Dida 1 prende el televisor y Moscarda 2 se amarra las
trenzas de los zapatos. Luego camina hacia la puerta.

DIDA 1
Fíjate que no estén rotos.

Moscarda 2 la mira, abre la puerta y sale del cuarto.

CORTE A:

31 EXT. CALLE. DÍA.

Moscarda 4 camina y MARCO DE DIOS 1 (56) (visto por Moscarda:
canoso, muy gordo, con barba descuidada y dientes amarillos)
camina hacia el lado contrario y se lo encuentra de frente.
Marco de Dios ve a MOSCARDA 8 (28) más delgado y de cuello
más largo. Marco de Dios 1 lo toma del brazo.

(CONTINÚA)

MARCO DE DIOS 1

Tú debes ser Moscardita, igualito a tu padre. Los mismos ojos y el mismo pelo, rojo como un cerro.

MOSCARDA 8

Sí, voy apurado. Lo siento.

Marco de Dios 1 lo toma del brazo, lo hala, lo suelta inmediatamente, le alisa la camina y sonríe.

MARCO DE DIOS 1

Yo era muy amigo de francisquito. Lástima que muriera. Como dejó las cosas en el banco. Me llamo Marco, Marco de Dios.

Marco de Dios 1 le tiende la mano. Moscarda 8 se la da apurado.

MOSCARDA 8

Lo siento pero de verdad me urge llegar al banco.

MARCO DE DIOS 1

¿Al banco? ¡Ah! Pero eso es maravilloso. Tú debes haber quedado como dueño y señor de esa compañía, claro. Yo podría acompañarte, así aprovechamos de hacer una diligencia que dejó pendiente tu padre conmigo.

Moscarda 8 trata de safarse y sigue caminando, pero Marco de Dios 1 lo persigue.

MARCO DE DIOS 1

No es gran cosa lo que me debe, son sólo unos papeles ordinarios de mi casa. Sabrás que Francisquito era muy amigo mío. ¡Yo hasta estuve a punto de ser tu padrino de bautizo! ¡Figúrate tú!

Moscarda 8 deja de caminar repentinamente y se voltea hacia Marco de Dios 1.

MOSCARDA 8

(un poco desesperado)
¿Qué quiere?!

(CONTINÚA)

MARCO DE DIOS 1

Es solamente que ponga a mi nombre
la casa donde vivo. Fue un regalo
de tu padre, pero...

MOSCARDA 8

(recordando)

¡Ah! Ya recuerdo. Mi papá te dio
esa casa como préstamo y murió
esperando que le pagaras.

MARCO DE DIOS 1

(con tono exagerado)

Sabrás qué casualidad que justo el
día después de su muerte yo iba a
ir a visitarlo para pagarle. ¡Qué
mala suerte tienen algunos!

MOSCARDA 8

Sí, que mala suerte.

MARCO DE DIOS 1

Pero son tantos años los que llevo
viviendo allí que creo que no tiene
importancia, ni siquiera le hace
falta, usted fácilmente podría...

MOSCARDA 8

¿Ponerla a su nombre?

MARCO DE DIOS 1

Por ejemplo.

MOSCARDA 8

Veremos.

Moscarda 8 sigue caminando y Marco de Dios 1 retoma
su camino hacia el lado contrario frunciendo el ceño
y modulando sin emitir sonido.

CORTE A:

32

INT. BANCO. DÍA.

Moscarda 4 camina por un pasillo hacia una puerta, llega
frente a la puerta y ésta se abre. Sale de la habitación FIRBO
2 (30) (visto por Moscarda: de nariz más ancha). Firbo ve a
MOSCARDA 9 (28), con una oreja más larga que la otra.

MOSCARDA 9

¿Dónde está Quantorzo?

(CONTINÚA)

FIRBO 2
(irónicamente)
Hola, querido Vit, yo estoy
maravillosamente, muchas
gracias por preguntar.

MOSCARDA 9
Es en serio. Es importante.
¿Dónde está?

FIRBO 2
(irónicamente)
Me imagino la importancia que
debe tener ese asunto. ¿Tiene que
ver con tu nariz?

MOSCARDA 9
De hecho sí.

FIRBO 2 Entonces
estará ansioso de
escucharte. Está en la sala
de conferencias.

Moscarda 9 se va caminando rápidamente por el pasillo.
FIRBO 3 (para el espectador: con la cara más gruesa) cierra
la puerta de la oficina, sonríe burlescamente viendo hacia
el sitio por el que se fue Moscarda y camina hacia el lado
contrario.

CORTE A:

33 INT. SALA DE CONFERENCIAS BANCO. DÍA.

Quantorzo 3 está leyendo unos documentos. Se abre la
puerta y entra Moscarda 6.

MOSCARDA 6
Necesito que reviertas
inmediatamente la destrucción de
la casa.

Quantorzo 4 comienza a reírse maliciosamente. Firbo entra
a la sala. Moscarda lo ve como Firbo 2 y Quantorzo como
Firbo 1.

FIRBO 2
(riendo irónicamente)
¿El problema es muy grave?

(CONTINÚA)

MOSCARDA 9

Quiero detener la destrucción de la casa y demostrar que no soy usurero, ellos...

QUANTORZO 5

(molesto)

No me digas que ahora te preocupa lo que crea la gente.

FIRBO 2

(irónico)

Es muy desagradable que te crean usurero, Quantorzo, deberías comprenderlo.

MOSCARDA 9

No me preocupa que me crean usurero, sólo quiero demostrar que también puedo ser otro, para que se den cuenta finalmente de que la realidad...

FIRBO 1

Temo que eso es imposible, ¿verdad, Quan?

QUANTORZO 4

Ya el contrato con la constructora de la nueva sede está firmado... Por ti, por cierto.

MOSCARDA 6

Pero yo podría firmar otro documento y revertir todo.

FIRBO 2

Sabes que eso no es posible, Vit.

Moscarda 9 abre de golpe la puerta de la sala, sale y tranca la puerta fuertemente. Firbo 1 se echa a reír y Quantorzo 5 se recuesta para atrás en la silla, entrecruza los dedos sobre la barriga y cierra los ojos. Firbo 3 lo ve y detiene la risa.

FIRBO

1 (serio)

¿Qué pasa?

QUANTORZO

5 (preocupado)

Está fuera de sí.

(CONTINÚA)

FIRBO 1
(indiferente)
Yo no me preocuparía tanto.

CORTE A:

34 EXT. MERCADO. DÍA.

Moscarda 4 camina rápidamente por la calle del mercado, con el ceño fruncido, moviendo los brazos fuertemente a los lados del cuerpo. Se detiene de golpe en uno de los puestos.

MOSCARDA 4
Una docena de huevos, por favor.

El VENDEDOR le da la docena. Moscarda 4 le paga y sigue caminando. Se escucha un escándalo en uno de los puestos del mercado. Moscarda 4 observa a VARIAS PERSONAS, de clase social baja y vendedores, reunidas alrededor de un hombre que está de espaldas. Se acerca y ve que es Marco de Dios 1. Éste no se da cuenta de que Moscarda está allí. Las personas se aglomeran para ver lo que tiene Marco de Dios en la mano.

MARCO DE DIOS 1
Ya pronto, no se desesperen.
Déjenme raspar.

Todas la personas que lo rodean se aglomeran cada vez más hacia él. Luego se escucha una respiración de desilusión en todos. Poco a poco se van alejando. Quedan Marco de Dios 1 y su esposa DIAMANTE 1 (47), vista por Moscarda como una mujer demacrada, ojerosa, delgada, con cabello anaranjado teñido. Marco de Dios 1 agita un billete de lotería que tiene en la mano.

MARCO DE DIOS
1 (gritando)
¡Algún día! ¡No se desilusionen!
¡Diamante y yo seremos
millonarios! ¡mi-llo-na-rios! Y si
eso pasa, ¡todos ustedes también
lo serán! ¡Ya van a ver to...!

DIAMANTE 1
(a Marco de Dios,
desilusionada)
Ven, ayúdame a recoger el puesto.

Marco de Dios 1 comienza a recoger las figuras de mármol. Moscarda 4 ve a Marco de Dios 1 recoger el puesto y sonríe esperanzadoramente. Luego sigue caminando y mantiene la sonrisa mientras lo hace.

CORTE A:

35 INT. CARRO DE MOSCARDA. DÍA. FLASH FORWARD.

Moscarda 3 va en el carro de piloto, con Ana Rosa 2 sentada al lado. Moscarda 3 observa a Marco de Dios 1 caminando por la calle y lo señala.

MOSCARDA 3
Ese es el hombre que te conté.

Ana Rosa 2 ve a MARCO DE DIOS 2 (53), con menos cabello en la cabeza.

ANA ROSA
2 ¿Marco de Dios?

MOSCARDA
3 (riendo)
Pobre hombre.

Con el auto, pasan muy cerca de Marco de Dios. Moscarda 3 desacelera el carro y Ana Rosa 2 lo sigue de cerca con la mirada.

ANA ROSA 2
(reconociéndolo)
¡Ah! Yo sé quién es. Mi papá me regaló una vez unas figuritas hechas por él. Decía que era un vivaracho encantador.

MOSCARDA 3
Sí, esa fue la principal razón por la que me gané el odio de la gente al hacer lo que hice.

Ambos ríen.

CORTE A:

36 INT. DESPACHO DE STAMPA. DÍA. FIN DEL FLASH FORWARD

El notario ELPIDIO STAMPA 1 (50) (visto por el espectador), con su cabeza calva, el pelo negro a los lados, con canas y arrugas debajo de los ojos; está en su silla, reclinado hacia atrás, con los ojos cerrados y los pies sobre la mesa. Suena el teléfono. Elpidio 1 aprieta el botón del intercomunicador.

(CONTINÚA)

SECRETARIA (OFF)
(con voz chillona y cansada)
Señor Elpidio, lo busca el señor
Vitángelo Moscarda, dice que...

ELPIDIO STAMPA 1
Dígale al señor que estoy sumamente
ocupado y no lo puedo atender.

SECRETARIA (OFF)
Disculpe, señor, pero dice que
es urgente.

Elpidio 1 resopla cansado, se acomoda en la silla y abre
una de las carpetas de su escritorio. Aprieta el botón del
intercomunicador.

ELPIDIO STAMPA 1
Hazlo pasar.

MOSCARDA 10 (28) (visto por Elpidio), con las manos más
grandes; pasa a la oficina y observa a ELPIDIO STAMPA 2
(50). Lo ve con el cabello de los lados un poco más largo.
Elpidio 2 revisa unos papeles y le hace señas a Moscarda
10 para que se siente, sin voltear a verlo. Moscarda 10 se
sienta. Permanece un instante en silencio. Elpidio 2
continúa viendo los papeles.

MOSCARDA 10
Vengo aquí porque...

Elpidio 2, sin despegar los ojos del documento, le hace
una seña con la mano para que se espere.

MOSCARDA
10 (irónico)
Me pregunto qué tendrá
de interesante su
partida de nacimiento.

Elpidio 2 carraspea nervioso, levanta la mirada y tranca
la carpeta de golpe.

ELPIDIO STAMPA 2
Dígame, ¿qué lo trae por aquí?
Espero que sea realmente
urgente, porque...

MOSCARDA 10
Vengo, señor notario, por un asunto
que me da vueltas en la cabeza desde
hace tiempo. Pero primero debo
preguntarle, ¿conoce usted a
(MÁS)

(CONTINÚA)

MOSCARDA 10 (continúa)
un tal Vitángelo Moscarda hijo
de Francisco Antonio Moscarda?

ELPIDIO STAMPA
2 (desconcertado)
¿No es usted?

MOSCARDA
10 (sonriendo)
Sí, claro. Soy yo.

Elpidio 2 permanece callado y lo ve fijamente con el
ceño fruncido.

MOSCARDA 10
Debe saber entonces que todas
las propiedades de mi padre me
pertenecen desde que él murió.

ELPIDIO STAMPA 2
¿Qué es exactamente lo que quiere?

MOSCARDA 10
Primero, acabar con este
silecio. ¿No lo siente?

ELPIDIO STAMPA
2 (extrañado)
¿Perdón?

MOSCARDA 10
No afuera, naturalmente. El
ruido de la calle siempre es...
como decirlo... abrumador. Pero
aquí adentro, ese ruido.

Elpidio 2 voltea hacia los lados y echa un vistazo a
su despacho.

MOSCARDA
10 (riendo)
¡Ah! ¡Es el canario! Está raspando
la jaula con las patitas.

ELPIDIO STAMPA 2
(indignado y molesto)
Señor Moscarda, si vino
a burlarse...

MOSCARDA 10
Amigo, vengo porque quiero cambiar
el nombre del titular de una de
las propiedades de mi padre.

(CONTINÚA)

ELPIDIO STAMPA
2 (desconfiado)

Es posible, siempre que me traiga
los documentos de la propiedad y...
un pago respectivo, usted sabe,
por los favores.

MOSCARDA 10
Pero esto es un organismo público.

ELPIDIO STAMPA 2
La única diferencia entre esta
institución y una privada, es que
los trabajadores públicos, como
yo, tienen que conseguir la comida
por su cuenta... Pero usted
decide, señor Moscarda.

MOSCARDA 10
Como quiera. Buscaré
los documentos.

ELPIDIO STAMPA
2 (sonriendo)
Y yo lo estaré esperando.

Moscarda 10 se levanta de la silla y sale del despacho.

CORTE A:

37 INT. BANCO. DÍA.

Moscarda 4 entra al banco y ve a Firbo 2 agarrando
violentamente, por los hombros, a el recepcionista TUROLLA 1
(24) (visto por Moscarda: bajo, pelo castaño claro,
ojos azules). Varios EMPLEADOS DEL BANCO los rodean en
un círculo.

TUROLLA 1
(asustado)
Señor, estoy seguro de que usted
ha interpretado mal...

FIRBO 2
(gritando furioso)
¿Pero qué vas a saber tú? ¿Qué
conocimiento tienes de las
funciones de esta empresa?

MOSCARDA 9 (a
Firbo, molesto)
(MÁS)

(CONTINÚA)

MOSCARDA 9
(continúa) ¿Y tú? ¿Qué sabes
tú? ¿Con qué derecho te
impones así frente a otros?

FIRBO 2
(a Moscarda entre
dientes) No vengas a meterte
ahora en nuestros asuntos.

Moscarda 9 ve a Firbo 2 de manera desafiante.

MOSCARDA 9
(dirigiéndose a todos)
Como director de este
banco, ascendo al señor
Turolla a analista.

FIRBO 2
(indignado)
¿Estás loco?

MOSCARDA 9
Sí, como tu mujer, que te conviene
tenerla encerrada para ser libre
de estar con cualquiera.

Firbo 2 golpea en la cara a Moscarda 9. Moscarda ve llegar a Quantorzo 4 que se mete entre la multitud, empuja a Firbo 1 hacia un lado y se mete entre Firbo 1 y Moscarda 6. Toma por los hombros a Moscarda 6, ve a Firbo 1 fijamente a los ojos con el ceño fruncido, aparta la mirada y saca a Moscarda 6 de la multitud.

CORTE A:

38 INT. PASILLO/BANCO. DÍA.

Quantorzo 4 lleva a Moscarda 6 tomado del brazo, mientras caminan por un pasillo. Moscarda tiene la mirada fija mientras camina, pensativo. Luego levanta la mirada y aprieta los labios conteniendo la risa. Llegan a una puerta. Quantorzo 4 la abre, empuja a Moscarda hacia adentro, entra detrás de él y comienza a cerrar la puerta.

39 INT. DESPACHO DE QUANTORZO. DÍA.

Quantorzo 4 termina de cerrar la puerta. Moscarda 6 se acomoda la manga, camina hacia la silla que está frente al escritorio de Quantorzo 4 y se sienta.

(CONTINÚA)

QUANTORZO
4 (alterado)
¿En qué estabas pensando?!

MOSCARDA 6
Mientras vivo no me pienso.

QUANTORZO 4
(más alterado)
¿Quieres dejar de decir
estupideces?! ¡Sé serio por primera
vez y dime qué es lo que quieres!

MOSCARDA 6 (con
tono tranquilo)
Lo siento. No puedo hacerlo.

QUANTORZO
4 (desesperado)
¿Por qué?!

MOSCARDA 6
Me has pedido que no diga más
estupideces y podría no hacerlo, y
siento que no lo hago, pero tú
siempre las verás de ese modo
entonces no me queda de otra que
quedarme callado.

Quantorzo 4 se retuerce desesperado. Firbo 1 abre la
puerta y entra a la oficina.

FIRBO 2
(gritando molesto)
¡Te ordeno que vuelvas allá y
retires todo lo que has dicho!

MOSCARDA
9 ¡Se engañan!

QUANTORZO
5 (molesto)
¿Quién se engaña?

MOSCARDA 6
¡Todos! Firbo, por ejemplo. Buscan
imponer palabras ¿comprendes? que
cada uno entiende y repite a su
manera. Y así es como después la
gente se forma imágenes como la
mía de usurero.

Firbo 2 agarra a Moscarda 9 por el cuello.

(CONTINÚA)

FIRBO 2
(enardecido)

¡Estoy obstinado de tu filosofía barata! Por un día al menos, sé capaz de poner los pies en la tierra y comportarte como la gente normal.

MOSCARDA 9
¿Normal? ¿Y para qué quiero ser normal?

FIRBO
2 (molesto)
Anda a disculparte frente a todos.

Moscarda 9 se arrodilla frente a Firbo 2 y sube la mirada hasta él.

MOSCARDA 9
¡Así! ¡Así deberíamos estar todos ante los llamados locos!

Firbo 1 y Quantorzo 5 se miran a los ojos sorprendidos. Moscarda 9 se levanta y mira fijamente a Firbo 2 que da un paso hacia atrás.

MOSCARDA 9
¿Lo ves? Tú también tienes el miedo en los ojos.

FIRBO 2
¡Porque me parece que te estás volviendo loco!

Moscarda 9 se echa a reír por un rato largo. Quantorzo 5 y Firbo 1 se miran con el ceño fruncido. Quantorzo 1 comienza a caminar de un lado al otro de la oficina con las manos en la cabeza. Moscarda 6 continúa riéndose hasta que rompe la risa de repente.

MOSCARDA 6 Abreviando.
He venido a pedirles cuentas de Marco de Dios. ¿Por qué ha pasado tantos meses sin pagar el alquiler?

Firbo 1 y Quantorzo 5 se miran cada vez más desconcertados.

QUANTORZO
4 (extrañado)
Pero, ¿a qué viene eso?

(CONTINÚA)

MOSCARDA 9

¿No me entienden? Es simple. ¿Marco de Dios paga o no paga el alquiler?

FIRBO 1

(obstinado)

Sabes que tu padre les dejó esa casa a Marco de Dios y a su esposa.

MOSCARDA 9

Quiero ver los documentos de todas las propiedades de mi padre.

QUANTORZO

4 (nervioso)

¿Para qué?

MOSCARDA 9

Asuntos privados entre mi padre y yo.

(alterado)

¿También tengo que rendirles cuentas sobre eso?

Quantorzo 4 ve a Moscarda 6 con en ceño fruncido. Abre una gaveta del escritorio, saca un llave y la mete en la cerradura del estante que está detrás del escritorio, pegado de la pared. Señala varias carpetas que hay dentro del estante.

QUANTORZO 4

Estos son.

MOSCARDA 6

Gracias. Ahora por favor déjenme solo.

Firbo 1 y Quantorzo 5 se miran. Moscarda comienza a revisar la gaveta. Firbo y Quantorzo salen de la oficina.

CORTE A:

40

MONTAJE DE IMÁGENES

1. Moscarda 4 saca varias carpetas del montón, las pone en el suelo y se sienta.

2. Moscarda toma una carpeta, la abre, la ojea, la suelta aparte y toma otra del montón.

3. En la ventana se ve cambiar la luz del día a la noche.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

48.

4. Moscarda 4 lee uno de los documentos y se estruja los ojos. Se escucha un golpe en la puerta. Moscarda se sobresalta, se arrodilla y rápidamente agarra una carpeta, la abre, mueve la cabeza rápido de arriba a abajo leyendo y la suelta. Toma otra.

5. Moscarda suelta una carpeta y agarra otra. Comienza a leerla rápidamente. Va bajando la velocidad poco a poco y, sigue leyendo. Sonríe y se la coloca debajo del brazo.

6. Moscarda mete la última carpeta en el estante mientras sostiene la puerta casi cerrada. Empuja con fuerza todas las carpetas hacia adentro y termina de cerrar la puerta del estante rápido.

7. Moscarda camina hacia la puerta, pone la mano en la manilla, pega la oreja de la puerta, se esconde la carpeta dentro de la camisa.

8. Moscarda ve un escarabajo caminando en el piso, lo mata, abre la puerta y sale.

CORTE A:

41 INT. PASILLO DEL BANCO. NOCHE.

Moscarda 4 sale de la oficina. Un SEÑOR DE MANTENIMIENTO (67) está pasando pulidora al pasillo y ve a MOSCARDAS 11 (28), con el cabello más largo.

MOSCARDAS 11
(apurado, al señor)
Limpia un escarabajo que quedó
en la alfombra.

Moscarda 11 sigue caminando y sale. El señor de mantenimiento se dirige hacia la oficina.

CORTE A:

42 EXT. CIUDAD RICCHIERI. NOCHE/DÍA.

Se ve gran parte de la ciudad y el cielo, que está oscuro, se va aclarando poco a poco hasta que sale el sol.

CORTE A:

43 INT. DESPACHO DE FIRBO. DÍA.

Quantorzo 5 y Firbo 1, entran al despacho. Firbo 1 se sienta sobre el escritorio, agarra un bolígrafo y le da vueltas entre las manos. Quantorzo 5 camina hacia el estante, lo abre y caen varias carpetas. Quantorzo 5 golpea furioso el estante y se caen varias carpetas más. Firbo 1 suelta el bolígrafo, se baja del escritorio y camina hacia el estante.

FIRBO 1

La dejó toda desordenada.

QUANTORZO 5

Igual hay que buscar la forma
de saber cuál carpeta se llevó.

Firbo 1 se echa a reír escandalosamente. Quantorzo 5 lo ve fijamente con el rostro muy serio. Firbo 1 lo ve y deja de reírse inmediatamente.

FIRBO

1 (serio)

¿Cómo podremos saberlo?

Quantorzo 5 abre una gaveta del escritorio, busca entre varios papeles y saca una hoja.

QUANTORZO 5

Aquí está la lista de documentos
que deberían estar allí.

FIRBO 1

(fastidiado)

¿Buscar carpeta por carpeta?

QUANTORZO

5 (serio)

A menos que se te ocurra
otra manera...

Firbo 1 respira profundamente, se agacha en el suelo, frente al estante, y agarra varias carpetas. Quantorzo 5 camina hacia el escritorio, se sienta y le extiende la mano a Firbo. Éste lo ve desde abajo, hace un montoncito con las carpetas y se lo pasa.

CORTE A:

44 MONTAJE DE IMÁGENES

1. Quantorzo 5 pega la hoja de la lista, en la puerta del estante.

2. Firbo abre una carpeta, agachado en el suelo, se arrodilla para ver la hoja de la puerta, pasa el dedo de arriba a abajo buscando y le pone una equis a uno de los nombres de la lista.

3. Quantorzo 5 tiene una carpeta abierta en la mano y se voltea desde su escritorio hacia la puerta del estante.

4. Quantorzo 5 ojea una de las carpetas.

5. Firbo 1 está en el suelo, recostado del estante con los ojos cerrados.

CORTE A:

45 INT. DESPACHO DE QUANTORZO. DÍA

Quantorzo 5 se levanta del escritorio alarmado, comienza a buscar en una torre de carpetas que tiene al lado.

QUANTORZO
5 (alarmado)
¡Firbo!

Firbo 1 se despierta acelerado y se levanta rápidamente.

FIRBO 1
(acelerado)
¿Qué?

Quantorzo 5 señala unas carpetas que están en una esquina junto al estante.

QUANTORZO 5
Fíjate si los documentos de la propiedad de Marco de Dios y la de Clemente Hermoso están entre aquellas carpetas. Ya busqué en todas y esos son los únicos papeles que faltan.

Firbo 1 comienza a buscar entre las carpetas que están en la esquina. Quantorzo 5 continúa viendo en las que tiene en el escritorio.

(CONTINÚA)

QUANTORZO 5

¿Nada?

FIRBO 1

Nada. Pero pudieron haberse perdido.

QUANTORZO 5

Pero alguno de esos dos debe ser.

FIRBO 1

Todavía no entiendo por qué le das tanta importancia.

QUANTORZO 5

(pasivo agresivo)

Es el director de esta empresa. El día que sus decisiones no afecten al banco, yo dejaré de preocuparme. Mientras tanto, hay que averiguar qué es lo que pretende hacer.

FIRBO 1

Algo estúpido, seguramente.

QUANTORZO 5

Averigua lo que quiere hacer antes de que se te adelante. Si afecta al banco, hay que impedirlo... Y guarda todos esos papeles.

Quantorzo 5 sale de la oficina. Firbo 1 frunce el ceño y lo ve irse del despacho; observa las carpetas, respira profundo y comienza a agarrarlas violentamente y a ponerlas unas sobre otras. Luego se detiene, se queda pensativo por un instante, se encoje de hombros, toma el teléfono y marca un número.

CORTE A:

46 INTERCUT. CASA DE MOSCARDA/DESPACHO DE QUANTORZO. DÍA

Moscarda 4 está durmiendo y suena el teléfono de la mesa de noche. Moscarda 4 extiende la mano sin abrir los ojos, toma el teléfono y se lo pone en la oreja.

MOSCARDA 9

(somnoliento)

¿Aló?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

52.

FIRBO 1

Moscarda, acabemos con esto de una vez. ¿Cuál documento te llevaste y qué es lo que pretendes hacer?

Moscarda 4 sonríe.

CORTE A:

47 INT. CASA DE MARCO DE DIOS. DÍA.

DIAMANTE 2 (47), (vista por Marco de Dios: con más seno y menos ojeras) está poniendo los platos en la mesa y MARCO DE DIOS 3 (56) (visto por Diamante: con la barbilla mas pronunciada y la nariz más ancha) está sentado a la mesa leyendo un papel.

MOSCARDA (V.O.)

Quitarle la casa a Marco de Dios y a su esposa Diamante.

Marco de Dios 3 lanza el papel que tiene en la mano sobre la mesa.

MARCO DE DIOS

3 (alterado)

¿Qué es esto?

DIAMANTE 2

(sorprendida)

¿Qué ocurre?

MARCO DE DIOS 3

Moscarda nos quiere sacar de la casa.

DIAMANTE 2

Pero, ¿no me dijiste que habías hablado con él?

Marco de Dios 3 se levanta rápidamente de la mesa y sale de la casa.

CORTE A:

48 INT. SALA DE CONFERENCIA. DÍA.

Quantorzo 5 escribe en una agenda y Firbo 1 entra a la oficina, camina hacia él y se sienta a su lado en la mesa.

(CONTINÚA)

FIRBO
1 (serio)
Quiere quitarle la casa a Marco
de Dios.

QUANTORZO
5 ¿Quién te dijo?

FIRBO 1
Él mismo.

QUANTORZO
5 (extrañado)
¿Para qué? ¿Esa choza?
¿Querrá despistarnos?

FIRBO 1
De cualquier manera, creo que
no nos afecta.

QUANTORZO 5
Espero.

CORTE A:

49 INT. CASA DE MOSCARDA. DÍA.

Moscarda 4 (del espectador) se está comiendo una arepa,
sentado en la mesa de la cocina. Nina 2 (vista por
Moscarda) está fregando. Suena el timbre. Nina 2 sale de la
cocina, Moscarda 4 sigue comiendo.

MARCO DE DIOS
1(OVER) (acelerado)
¿Está Vitángelo Moscarda?

NINA 2(OVER)
Está comiendo, señor.

Moscarda 4 se limpia la boca, se levanta rápidamente de
la silla y sale de la cocina.

CORTE A:

50 INT. SALA DE MOSCARDA. DÍA.

Moscarda 8 sale de la cocina y camina hacia la puerta de
la casa.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

54.

MOSCARDA 8
(a Marco de Dios, emocionado)
¡Padrino!

Marco de Dios 1 frunce el ceño y sonríe extrañado.
Moscarda 5 llega hasta la puerta y ve a Nina 2.

MOSCARDA 5
¡Nina! Yo lo atiendo. Gracias.

Nina 2 se devuelve a la cocina. Moscarda 8 sale de la casa,
tranca la puerta detrás de él.

CORTE A:

51 EXT. CASA DE MOSCARDA. DÍA.

Moscarda 8 sonríe, coloca una mano en el hombro de Marco
de Dios 1 y le da varias palmadas suaves.

MOSCARDA
8 (sonriente)
¡Cuéntame! ¿Cuáles son las buenas
nuevas que te traen por aquí?

Marco de Dios 1 también coloca su mano en el hombro de
Moscarda, le da unas palmadas y le sonríe cómodamente.

MARCO DE DIOS
1 (amable)
Es que me han ordenado desalojar
la casa, pero viéndote tan
desinformado me doy cuenta de que
ha sido una terrible confusión,
que quedará arreglada
inmediatamente, ¿no es así?

MOSCARDA
8 (sonriendo)
No lo creo, tienes chance hasta
las cinco de la tarde.

MARCO DE DIOS
1 (confundido)
¿Cómo? pero entonces ¿sí...?

Moscarda 8 afirma con la cabeza mientras sonríe.

MARCO DE DIOS
1 (alterado)
¡Pero! ¡¿Por qué?!
(CONTINÚA)

MOSCARDA
8 (pacífico)
No has pagado el alquiler
desde hace diez años.

MARCO DE DIOS 1
(cada vez más alterado)
¡Precisamente! ¡Nunca ha sido
necesario! ¡Ese fue un convenio
con tu padre..!

MOSCARDA 8
Lo siento mucho. Mi padre
ha muerto.

Moscarda 8 abre la puerta, entra a la casa y comienza a
cerrar la puerta. Marco de Dios 1 la sostiene desde
afuera haciendo presión para que no se cierre.

MARCO DE DIOS
1 (suplicante)
Pero, dame la oportunidad de
pagar... O al menos un plazo
más largo...

MOSCARDA
8 (tranquilo)
Qué mala suerte tienen algunos.
¿No es así?

Moscarda 8 cierra la puerta. Marco de Dios 1 la golpea
con fuerza.

MARCO DE DIOS 1
(gritando furioso)
¡Esto es inhumano! ¡Usurero!

MARCO DE DIOS 4 (56) (visto por el espectador: con la piel más
oscura) baja las escaleras del porche de la casa y se va
caminando, con pasos fuertes y batiendo los brazos furioso.

CORTE A:

52 INT. NOTARÍA. DÍA.

El notario Stampa 1 (del espectador) está en su oficina
escribiendo en una libreta. Se abre la puerta violentamente
y entra MARCO DE DIOS 5 (56) (visto por Stampa: con el
cuello más delgado y las orejas más pequeñas). Marco de
Dios 5 entra seguido de la SECRETARIA (40). Marco de Dios 5
ve a ELPIDIO STAMPA 3 (50), con mejillas más gruesas.

(CONTINÚA)

ELPIDIO STAMPA
3 (alterado)
¿Qué maneras son estas?

MARCO DE DIOS 5
Eso mismo le pregunto yo a usted.

SECRETARIA
(nerviosa)
Señor, no pude...

ELPIDIO STAMPA
3 (a la secretaria)
Déjanos.

La secretaria sale de la oficina rápidamente y cierra la puerta.

MARCO DE DIOS
5 (furioso)
¡Tiene que haber una manera de impedir que me saquen de mi casa!

ELPIDIO STAMPA
3 (calmado)
Querrá decir, de la casa del señor Vitángelo Moscarda.

MARCO DE DIOS
5 (desesperado)
Ha sido mi casa por diez años. Yo fui gran amigo de Francisco...

Stampa 3 se sienta en la silla.

ELPIDIO STAMPA
3 (tranquilo)
Pero el señor Francisco está muerto y su hijo ha quedado como dueño de todo.

MARCO DE DIOS
5 (muy molesto)
¡Pero, ¿qué razón tiene para hacer esto?! Esa casa, en las condiciones en las que está, no le va a servir sino para depósito.

ELPIDIO STAMPA 3
Desconozco los intereses del señor Moscarda.

Marco de Dios 5 se dobla por encima del escritorio y agarra al notario Stampa por el cuello de la camisa, fuertemente.

(CONTINÚA)

MARCO DE DIOS

5 (violento)

¡Pero yo no desconozco los tuyos,
Elpidio! ¡¿Cuánto te pagó?!

ELPIDIO STAMPA 3

(sin mucha respiración)

¿Qué es lo que vino a reclamarme:
su desalojo o mi manera de
ganarme la vida?

Marco de Dios 5 suelta a Stampa 3 de golpe y comienza a caminar de un lado al otro de la oficina con las manos en la cabeza. Stampa 3 respira, se acomoda el cuello de la camisa y se peina con la mano.

ELPIDIO STAMPA

3 (calmado)

No le queda de otra. Véalo como un
aprendizaje. A ver si así deja de
vivir de la limosna de los demás.

MARCO DE DIOS

5 (furioso)

Entonces ser notario tampoco
será una opción.

Marco de Dios 5 camina hacia la puerta, la abre de golpe, sale y la tira. Stampa 1 se seca la frente con un pañuelo, se recuesta del espaldar reclinable de la silla y respira profundo.

CORTE A:

53

EXT. NOTARÍA. DÍA.

Moscarda 4 camina por la calle sonriente y calmado hasta que llega a la puerta de la notaría. Se recuesta de la pared y ve el reloj, mientras silva. El notario Stampa 1 sale de la puerta, poniéndose una chaqueta y ve a Moscarda 10.

MOSCARDA

10 (ansioso)

¿Vamos?

ELPIDIO STAMPA 2

Antes, dame lo que acordamos.

Moscarda 10 saca un sobre de su chaqueta y se lo extiende a Stampa 2. Éste hace para agarrarlo y Moscarda 10 lo retira.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

58.

MOSCARDA 10

Todavía no ha cumplido todo el trato.

ELPIDIO STAMPA 2

Voy contigo, digo lo que tengo que decir y se acaba. Dame mi dinero.

Moscarda 10 le extiende de nuevo el sobre y Stampa 2 lo agarra y se lo mete por dentro de su chaqueta. Ambos comienzan a caminar.

ELPIDIO STAMPA

2 ¿Cuándo debo hablar?

MOSCARDA 10

Cuando yo te lo indique, no antes.

Ambos siguen caminando.

CORTE A:

54

MONTAJE

1. Marco de Dios 4 sale de su casa, con una silla en la mano y la deja afuera bajo la lluvia junto con otros muebles.

2. DIAMANTE 3 (43) (vista por el espectador: con la frente más alta y el cabello más ondulado) está dentro de la cocina de la casa, sacando varios platos de un mueble y metiéndolos dentro de un caja.

3. VARIOS NIÑOS, afuera de la casa de Marco de Dios, saltan alrededor de los muebles que están afuera y chapotean el agua de los charcos.

4. Moscarda 10 y Stampa 2 se esconden detrás de una pared.

5. Moscarda 4 observa a Diamante 1 a través de la ventana de la cocina.

6. MUJERES y HOMBRES salen de la casa con muebles en los brazos y los sueltan junto al montón.

CORTE A:

55 EXT. CASA DE MARCO DE DIOS. DÍA

DOS SEÑORAS pasan caminando bajo un mismo paraguas, cerca de Moscarda 5 y Stampa 1, sin verlos.

SEÑORA 1
(indignada)
Ay qué ver cuán desalmado hay
que ser...

SEÑORA 2
(indignada)
Botar a una persona de su casa,
en plena lluvia sin darle ni la
oportunidad de buscar otro sitio.

Las mujeres siguen caminando. Moscarda 4 las ve, sonríe y vuelve a voltear hacia la casa de Marco de Dios.

ELPIDIO STAMPA
2 (susurrando)
¿Ya puedo intervenir?

MOSCARDAS
10 (susurrando)
Cuando yo te diga.

Moscarda 4 mira a los niños que brincan alrededor de los muebles y se queda con la mirada fija en ellos un rato hasta que un pedazo de madera le golpea en la cabeza. Moscarda 4 cierra los ojos, se agarra la cabeza con las manos y se tambalea. Marco de Dios 4 lo agarra por la camisa, lo saca detrás de la pared, camina con él hasta donde se encuentran los muebles y lo pega contra uno de ellos. Moscarda 8 abre los ojos con dificultad e intenta, soltarse de las manos de Marco de Dios 1 que lo agarran por el cuello de la camisa.

MARCO DE DIOS 1
(gritando furioso)
¡Usurero! ¡Desgraciado! ¡Te vas
a arrepentir!

Moscarda 8 aprieta los ojos. Hace gestos como si va a hablar pero no se escucha nada. Comienza a agitar los brazos. Las mujeres, los hombres y los niños se amontonan alrededor de ellos mientras insultan con gritos a Moscarda. Diamante 1 está al lado de Marco de Dios 1 y le escupe en la cara a MOSCARDAS 12 (28) (visto por Diamante: con la cara más ancha). Stampa 1 sale de atrás del muro.

ELPIDIO STAMPA
1 (gritando)
(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

60.

ELPIDIO STAMPA 1
(continúa) ¡Atención! ¡Atención!
¡Tengo una noticia importante para
el señor Marco de Dios!

La gente sigue gritando. Marco de Dios 1 mantiene su mirada concentrada en Moscarda 8 y lo ahorca con las manos. Moscarda 8 se va poniendo morado. Elpidio 1 agarra una madera y golpea uno de los muebles fuertemente. La multitud se calla repentinamente.

ELPIDIO STAMPA
1 (alzando la voz)
He dicho que traigo noticias para el
señor Marco de Dios y su esposa.

Todos se voltean hacia Stampa. Marco de Dios 1 suelta a Moscarda 8 violentamente y éste cae en el piso. Luego se acerca amenazadoramente hacia Stampa 3. Diamante 3 lo sigue. Moscarda 4 se levanta lentamente, sobándose el cuello, camina lejos de la multitud y observa a Marco de Dios 1 y a Stampa 2.

ELPIDIO STAMPA
2 (nervioso)
El señor Vitángelo Moscarda ha
hecho una donación para Marco
de Dios y su esposa.

Marco de Dios 3 y Diamante 2 se miran con el ceño fruncido.

VECINOS DE MARCO DE
DIOS (gritando)
¡Mentiroso! ¡Usurero!
¡Muera! ¡Abajo!

Moscarda 4 baja la mirada, se encoje de hombros y se va.

CORTE A:

56 EXT. CALLE. DÍA.

Moscarda 4 camina lentamente, con la cabeza baja, mientras se aleja poco a poco de la casa de Marco de Dios que se ve detrás.

ELPIDIO STAMPA 2
(OFF) (gritando)
¡Silencio! Se trata de una casa
en Via dei Santi...

Moscarda 4 escucha un silencio repentino de la multitud, detiene su caminata, alza la mirada y sonríe.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

61.

ELPIDIO STAMPA 2
(OFF) (gritando)

La casa se encuentra en óptimas condiciones. El señor Moscarda dona también cien mil liras para la construcción de un restaurante.

Moscarda 4 retoma la caminata, acelara el paso y camina sonriente.

CORTE A:

57 EXT. CASA EN VIA DEI SANTI. DÍA.

Marco de Dios 3 y Diamante 3 caminan con Stampa 1 por la calle de una urbanización. La multitud los sigue. Llegan todos a una casa blanca, cruzan el jardín delantero y se paran afuera en la puerta. Marco de Dios 5 ve a Stampa 3. Éste se mete la mano en el bolsillo y le da la llave. Marco de Dios 5 la agarra y la mete en la manilla de la puerta.

CORTE A:

58 INT. CASA DE VIA DEI SANTI. DÍA.

La casa está a oscuras. Marco de Dios 4 abre la puerta y entra la luz. Diamante 3 está detrás de Marco de Dios 4 y se alza sobre éste para mirar hacia adentro de la casa. Stampa 1 se aparta y les da paso. Marco de Dios 4 entra a la casa y Diamante 3 entra detrás de él. Stampa 1 se atraviesa en la puerta para que no pase la multitud. Marco de Dios 1 prende la luz y ve a Moscarda 8 sentado en un mueble de la sala. Ambos se miran fijamente. Moscarda 8 se levanta sonriente y sacando el pecho.

MOSCARDA
8 (triunfal)
No tienen que agradec...

Marco de Dios 1 se lanza sobre Moscarda 8, los golpea con el puño en la cara y lo empuja hacia el sofá violentamente. Diamante 1 intenta separarlos, empuja a Marco de Dios 3 hacia un mueble y agarra a Moscarda 12 (visto por Diamante).

DIAMANTE
1 (apenada)
Señor Moscarda, disculpe a
mi marido...

Moscarda 12 agarra a Diamante 1 por los hombros.

(CONTINÚA)

MOSCARDA 12
(sonriendo ansioso)
¿Aún me crees usurero?

Marco de Dios 4 observa con el ceño fruncido a Moscarda 8 y a Diamante 2. Se levanta del mueble, detrás de Moscarda 8 y lo agarra por la camisa, lo voltea y le escupe en la cara.

DIAMANTE
2 (alterada)
¡Marco de Dios!

MARCO DE DIOS
3 (molesto)
¡Deja de regalártele a este hombre!
No aceptaremos nada que venga de él
porque es un usurero desgraciado.

Marco de Dios 1, que tiene agarrado a Moscarda 8 por el cuello, lo lanza sobre el sofá. Éste queda con la mitad del cuerpo sobre el mueble y los pies doblados hacia el suelo. Marco de Dios 1 se le monta encima y comienza a ahorcarlo. Moscarda 8 ve como Diamante se aparta enseguida.

La multitud tumba a Stampa 1, entra a la casa y se apiñan alrededor de Marco de Dios 1 y Moscarda 8, mientras aquel lo ahorca.

MARCO DE
DIOS (furioso)
¡Estás loco, desgraciado!
¡Estás loco!

Stampa 1 se acerca, se mete entre la multitud, golpea a Marco de Dios 5 por la espalda, lo empuja hacia un lado, agarra a Moscarda 10 por un brazo y lo hala.

CORTE A:

59 INT. SALA DE MOSCARDA. DÍA.

Moscarda 2 está sentado en una silla con la cabeza echada hacia atrás. El ojo lo tiene morado y la boca rota. Dida 1 está parada a su lado, agarrándole la frente con la mano y presionando hacia atrás mientras que, con la otra mano, le pasa una toalla húmeda por la boca.

DIDA 1
(extrañada)
Mira como te dejaron, Gengé.
Hubieran podido matarte.

Moscarda 2 desvía la mirada y se mantiene serio.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

63.

DIDA
1 (riendo)
La burla te salió muy cara, Gengé.

Moscarda 2 tuerce los ojos, Dida 1 lo ve y aprieta la boca para contener la risa. Suena el timbre.

CORTE A:

60 INT. SALA DE MOSCARDA. DÍA.

Dida 1 presiona la herida de Moscarda 2 con el paño y éste pega un brinco, arruga la cara y se queja del dolor. Suena el timbre. Nina 1 (espectador) sale de la cocina, camina hasta la puerta y abre.

QUANTORZO (OFF)
¿Está Vitángelo?

Quantorzo 1 aparta a Nina 3 de la puerta y entra.

QUANTORZO
2 (alterado)
¡Moscarda, vine para que me explicaras...!

DIDA 5
(sonriendo forzosamente)
¿Quieres un café, Sebastián?

Nina 2 se va hacia la cocina.

QUANTORZO
2 (tajante)
No, gracias, Dida...
(a Moscarda)
A todos nos cuesta creer que hayas hecho lo que hiciste.

MOSCARDA
2 (irónico)
¿Lo ves, Dida mía? y tú qué creías que era una burla.

DIDA 1
(confundida)
Pero, ¿qué fue exactamente lo que hiciste?

Moscarda 2 levanta la palma de la mano hacia Dida 1 señalándole que espere y mira a Quantorzo 2.

(CONTINÚA)

MOSCARDA

6 (molesto)

Vienes a mi casa acusándome de estúpido. Pero, ¿por qué no me preguntas por qué lo hice y qué fue lo que encontré en esos archivos?

Dida 5 ve fijamente a Quantorzo2 con el ceño fruncido y los brazos cruzados.

QUANTORZO

4 (nervioso)

¿Qué... qué encontraste?

MOSCARDA

6 (molesto)

¡Un polvero!

QUANTORZO

4 (extrañado)

¿Y eso qué quiere decir?

MOSCARDA

2 (alterado)

¡Que esas carpetas dormían desde hace años! Años sin gente que nos pague el alquiler.

QUANTORZO

4 (irónico)

¡Ah! Y esa es tu forma de despertarlas, ¿regalándolas?

MOSCARDA 2

No, no soy tonto. Digo estupideces, pero no lo soy. Yo veo todo.

QUANTORZO 4

(irónico y desafiante)

¿Qué es lo que ves?!

MOSCARDA 6

(repentinamente)

¡Mis manos!

Quantorzo se lleva las manos a la cabeza y le da la espalda a Moscarda. Dida 5 voltea inmediatamente a ver a Quantorzo 2. Luego ve a Moscarda 2 y se lleva la mano a la boca.

MOSCARDA 2

(a Quantorzo)

Me veo las manos porque es lo único que les hace falta de mí para

(MÁS)

(CONTINÚA)

MOSCARDA 2 (continúa)
firmar sus documentos, pero
cuando uno necesita que lo apoyen
en algo...

QUANTORZO 2
Porque nosotros hacemos trámites
normales del banco, no como los
tuyos que son ¡de loco,
Moscarda! ¡De loco!

Moscarda 6 apunta a Quantorzo violentamente con el dedo.

MOSCARDA 6
¿Y tú me crees loco?

QUANTORZO
4 (soprendido)
No, pero sí pienso que deberías
reconciderar tu cargo dentro de
la empresa porque...

Quantorzo 4 continúa hablando pero su voz se escucha cada vez más baja hasta quedar todo en silencio. Moscarda 4 (espectador) voltea hacia Dida 1, que está sentada en el sofá, con la cabeza sobre la mano y el brazo sobre el posabrazo del mueble, viendo a Quantorzo con el ceño fruncido. Moscarda 4 sonríe mientras la ve. También observa a Quantorzo 4, que sigue hablando sin que se escuche lo que dice. Moscarda 4 comienza a reirse mientras los ve.

QUANTORZO 4
... no es justo que la reputación
del banco se vea afectada cada
vez que tú...

MOSCARDA 6
(tajante pero aguantando
la risa)
Quiero cerrar el banco.

Quantorzo 4 se calla repentinamente y lo ve a los ojos.
Dida 1 se levanta rápidamente del mueble.

DIDA 1
(sorprendida)
¿Qué dices, Gengé?

QUANTORZO 2
Esto sí no me lo esperaba.

(CONTINÚA)

MOSCARDA 2

Es mío y no lo quiero. Soy el dueño
y quiero que se cierre. Punto.

QUANTORZO 2

No sólo estás tú. También estamos
Firbo y yo.

MOSCARDA

6 (alterado)

¡Pero el banco lleva solamente
mi nombre!

QUANTORZO 4

Querrás decir el de tu padre,
que lo fundó.

MOSCARDA 6

(sorprendido y molesto)

¡Esa sí es buena! ¿No soy dueño de
mi nombre? ¿Del de mi padre?
Entonces espero por lo menos ser
dueño del dinero que él me dejó.
Lo quiero todo fuera del banco.

QUANTORZO 4

(muy alterado)

¡Eso quebraría el banco!

Dida 1 se acerca a Moscarda 2 y le agarra la cara.

DIDA 1

(con tono de voz suave
y dulce)

Gengé...

Moscarda 2 la empuja fuertemente y la lanza al sofá.
Luego la agarra violentamente por la cara.

MOSCARDA 2

(gritando muy molesto)

¡Basta con tu Gengé, que no soy
yo, no soy yo, no soy yo!

Dida 1 cae fuertemente en el sofá, se golpea la cabeza y se
pone a llorar. Nina 4 sale corriendo de la cocina hacia
Dida 6. Quantorzo 2 separa a Moscarda 6, lo voltea hacia él
y lo toma por los hombros bruscamente.

QUANTORZO 4

(gritando alterado)

¡¿Te has vuelto loco?!...

(CONTINÚA)

Moscarda 6 empuja a Quantorzo 4 violentamente. Quantorzo 4 que cae de espaldas al piso y se soba con una mano la espalda, mientras lo ve.

MOSCARDA 6

(en un tono más calmado)
Ya te he dicho lo que quiero,
Quantorzo. Espero que hayas
comprendido.

Moscarda 6 sube las escaleras. Dida 6 llora y Nina 4 la abraza y le acaricia la cabeza. Quantorzo 3 comienza a levantarse, se tambalea y se pone de pie agarrándose la espalda. Se escucha un portazo. Dida 5 se coloca las manos tapándose la cara y rompe a llorar más fuertemente.

CORTE A:

61 EXT. CASA DE MOSCARDA. NOCHE.

Se abre la puerta de la casa. Sale Quantorzo 3, con su brazo sobre los hombros de Dida 2 que tiene la chaqueta de éste colocada por encima, la cabeza baja y los ojos aguados. Nina sale detrás de ellos y se queda parada en el umbral de la puerta. Dida 2 y Quantorzo 3 se voltean hacia Nina.

NINA

4 (triste)

Señora, ¿en verdad no va a volver?

DIDA

6 (triste)

No lo sé, Nina. Mándame mis cosas
a casa de mi papá, por favor.

NINA 4

(aguantando el llanto)

Sí, señora.

Dida 6 sube un escalón. Quantorzo 1 retira el brazo de los hombros de Dida 6 y ella abraza fuertemente a Nina 4. La chaqueta que tiene puesta Dida se cae y Quantorzo 3 la recoge del suelo.

NINA 3

(sollozando)

Todo va a mejorar.

Dida 6 se separa lentamente de Nina 4, la ve a los ojos, con lágrimas en los suyos, asiente con la cabeza, apretando la boca. Salen más lágrimas. Dida 6 se da la vuelta y comienza a bajar los escalones.

CORTE A:

62 INT. HABITACIÓN DE MOSCARDA. NOCHE.

Moscarda 4 está acostado en la cama de su habitación a oscuras, con los ojos abiertos viendo el techo. Voltea la cabeza hacia el lado de la cama de Dida, que está vacío, y sigue la mirada hasta su reflejo en el espejo. Se voltea completo hacia el lado del espejo, continúa mirando su reflejo por un rato.

CORTE A:

63 INT. DESPACHO DE QUANTORZO. DÍA.

EL ABOGADO 1 (51) (visto por Quantorzo: de estatura baja, contextura gruesa y peluquín) está sentado frente al escritorio viendo a QUANTORZO 6 (34) (visto por el abogado: con la espalda más ancha). Firbo 1 camina por la oficina, de un lado a otro, con las manos atrás.

ABOGADO 1

A ver si entiendo. ¿El hombre desalojó a una pareja de su casa, sin decirles que les donaría una casa nueva, se las regaló, quiso cerrar el banco y ahora pide retirar todo su dinero?

QUANTORZO 5

Exacto y consideramos que una persona en esas condiciones no podría dirigir una compañía.

ABOGADO 1

Y están en lo cierto, pero no es tan fácil. Primero hay que comprobar que realmente existan esas condiciones. Los actos naturalmente hablan por sí solos, pero no son suficientes para cambiar al titular de una propiedad.

Firbo 1 ve al ABOGADO 2 (51) con las mejillas más gordas. El abogado ve a FIRBO 4 (29) más alto con los labios más gruesos.

FIRBO 4

¿Qué debemos hacer?

(CONTINÚA)

ABOGADO 2

Si este hombre fue capaz de hacer todo eso, claramente tiene problemas psicológicos, lo que se necesita es la prueba tangible. Denúncienlo y, para defenderse, a juro tendrá que someterse a un análisis psicológico en el cual saldrá al descubierto su incapacidad.

QUANTORZO 5

Pero estamos ante un tipo bien astuto y no quiero ningún riesgo...

ABOGADO 1

Veo entonces un interés mayor. ¿Usted sería el beneficiado, cierto? ¿El futuro director?

Firbo 1 se detiene al lado del abogado 2, lo toma por los hombros desde atrás y le da varias palmadas en el hombro.

FIRBO 4

(sonriendo)

Digamos que nos preocupamos por el bienestar de la compañía más que nada.

ABOGADO 1

(suspica)

Y he aquí al mano derecha del próximo director. Me temo que, siendo así, tendremos que renegociar el caso. Yo les garantizo el resultado que quieren, pero ustedes me garantizan a mí parte de las ganancias mensuales del banco. Un socio, que además les resuelva todos los aspectos legales de la empresa. Nada mal.

Firbo 1 y Quantorzo 5 se miran por un rato. Firbo 1 asiente con la cabeza. Quantorzo 6 le extiende la mano al abogado 1.

QUANTORZO 6

Es un trato.

El abogado 1 le toma la mano a Quantorzo 6 y sonríe.

CORTE A:

64 INT. PASILLO/CASA DE MOSCARDA. DÍA.

Moscarda 5 sale de la habitación con la pijama al revés, los ojos sucios y el cabello desordenado. Nina 2 camina por el pasillo llevando un montón de ropa en los brazos. Moscarda 5 la ve y baja la cabeza.

MOSCARDA
5 (cabizbajo)
¿Sabés dónde está Dida?

Nina 2 sigue caminando sin voltear a verlo.

NINA
2 (seria)
Pidió que le llevaran sus cosas
a casa de su padre.

Moscarda 4 ve a Nina doblar a la derecha al final del pasillo y meterse en el lavandero. Se deja caer sobre el marco de la puerta, recuesta la cabeza y cierra los ojos. Los abre y ve a Nina salir del lavandero. Nina 2 camina de vuelta.

NINA 2
(muy seria)
Su suegro está allá abajo.

Moscarda 5 abre bien los ojos, se endereza de golpe, entra a su habitación y tranca la puerta.

CORTE A:

65 INT. SALA DE MOSCARDA. DÍA

Nina 1 viene bajando las escaleras hacia la sala. el SUEGRO 1 (60) (visto por Nina: alto, gordo, piel blanca, ojos claros y calvo) camina de un lado al otro de la sala, dando pasos largos y pesados. Con las manos se despeina los pocos pelos que tiene en la cabeza y se soba la calva, luego se las lleva a la boca y finalmente, lanza la mano hacia abajo fuertemente como si diera un golpe. La otra mano reposa en su cintura. NINA 5 (vista por el suegro: con una pequeña joroba) llega a la sala.

NINA 5
(tranquila)
Ya el señor viene. ¿Va a querer
un café, jugo, té?

(CONTINÚA)

SUEGRO
1 (serio)
Nada. Gracias.

NINA 5
Puede sentarse.

El suegro 1 se detiene y la mira fijamente.

SUEGRO
1 (molesto)
Estoy bien. Gracias.

El suegro 1 continúa caminando de un lado a otro. Nina 5 se va hacia la cocina. Moscarda 4 baja las escaleras, amarrándose un pantalón largo, con la franela de la pijama y los cabellos desarreglados. Moscarda 4 ve al SUEGRO 2 (60) con los cachetes más caídos. El suegro ve a MOSCARDA 13 (28), más delgado y con la espalda más encorvada, y se dirige rápidamente hacia él halándolo del brazo y agarrándolo por el cuello de la camisa. Nina 1 se asoma por la puerta de la cocina y observa.

SUEGRO
2 (furioso)
¡Desgraciado!

El suegro 2 camina hacia Moscarda furioso y lo agarra por el cuello de la camisa.

MOSCARDA 13
(tratando de respirar)
Si me suelta...

Nina 1 ve desde la cocina como el suegro 1 suelta de golpe a Moscarda 5. Éste cae en un escalón de la escalera, se levanta y camina hacia uno de los muebles.

MOSCARDA
13 (tranquilo)
Solamente he decidido retirar toda mi inversión del banco y aún no tengo pensado en qué la voy a gastar. Quizás funde una obra de caridad o algo parecido.

El suegro 2 se soba el pecho con las manos, respira profundamente, se arregla el mechón de cabello y camina hacia otro de los muebles de la sala.

SUEGRO 2
(indignado e incrédulo)
Entonces, es verdad.

(CONTINÚA)

MOSCARDA
4 (tranquilo)
¿Qué?

SUEGRO 2
Que te has vuelto loco. ¿Y qué
quieres hacer de mi hija?
¿Cómo quieres vivir? ¿De qué?

MOSCARDA 13
Eso, sí, eso me parece importante.
Hay que estudiarlo.

SUEGRO 1
(persuasivo)
¿Arruinar para siempre tu posición?
Desde que el mundo es mundo, cada
quien se ocupa de sus asuntos.

MOSCARDA 13
Por eso, de ahora en adelante,
quiero ocuparme yo de los míos.

SUEGRO
2 (alterado)
¿Pero cómo los tuyos si
quieres perder todo el dinero?

Moscarda 13 se levanta, pela los ojos emocionado como si
se le acaba de ocurrir una idea.

MOSCARDA
13 (emocionado)
¡Tengo seis años de universidad!
Antes de retirar el dinero...

El suegro se voltea de golpe, se agarra la cabeza y le
da con la palma de la mano al espaldar del mueble.

SUEGRO
1 (molesto)
¡¿Retirar el dinero?!

MOSCARDA
13 (tranquilo)
Pero si me deja hablar...

SUEGRO
1 (gritando)
¡Hablar qué! ¡Deliras!

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

73.

MOSCARDA 13 Escuche...
Tengo varias materias empezadas.
En poco tiempo podría licenciarme
en Medicina o en Filosofía y
Letras.

El suegro 2 lo ve fijamente con el ceño fuertemente
fruncido y la boca arrugada.

MOSCARDA 13 (CONTINUADO)
Pregúntele a Dida con cuál carrera
vería mejor a su Gengé

El suegro 2 mete la cara entre sus manos, la saca y vuelve
a golpear fuertemente el espaldar del mueble del que está
recostado. Se da media vuelta, camina hacia la puerta, la
abre, sale de la casa y la tranca fuertemente. Moscarda 4
vuelve a sentarse en el sofá. Suena el teléfono.

CORTE A:

66 INT. SALA DE MOSCARDA. DÍA.

Moscarda 4 continúa sentado en el sofá. Sigue sonando el
teléfono que está en una mesa al lado del mueble donde se
encuentra Moscarda. Nina 2 sale de la cocina, camina hacia
la mesa, se coloca el paño de cocina sobre el hombro y
alza el auricular.

NINA 2
Familia Moscarda, buenos días...
(silencio)
¿El señor Vitángelo?

Moscarda 5 levanta la mano y dice "no" con el dedo a Nina
2. Ella le tuerce los ojos.

NINA 2
... No, no se encuentra.
¿Desea dejarle algo dicho?...
(silencio)
Está bien. Yo le digo...
Hasta luego.

Nina 2 tranca el auricular y ve a Moscarda 5.

NINA 2
Era de parte de la señorita Ana
Rosa que quiere hablar con usted.

(CONTINÚA)

MOSCARDA 5
(extrañado)
¿Conmigo?

NINA 2
Dejó dicho su criada que la
señorita estará en la Abadía
Grande, que pregunte por el
locutorio de sor clementina... o
algo así.

Nina 2 se devuelve a la cocina. Moscarda 4 arruga la frente
extrañado, se levanta del mueble y sube las escaleras.

CORTE A:

67 EXT. ABADÍA GRANDE. DÍA.

Moscarda 4 sube una colina de tierra y llega a dos rejas de
hierro muy altas, unidas en el medio con un candado muy
grande. Después de la reja hay un camino de tierra largo y
plano que desemboca en un edificio antiguo gris con muchas
ventanas y vitrales. Moscarda 4 toca una campana que está al
lado de la reja. La MONJA MARÍA 1 (39) (vista por Moscarda:
baja, delgada, piel blanca, ojos marrones y lunares en la
cara) sale de la puerta del edificio y camina hacia él.
MOSCARDA 14 (25)(visto por la monja: con ojos más grandes y
pestañas más largas) suelta la campana y permanece de pie, del
otro lado de la reja, hasta que la monja llega hasta él.

MOSCARDA 14
Buenos días. Vengo a ver a la
señorita Ana Rosa. Me dijeron
que preguntara por el locutorio
de clementina.

MONJA MARÍA 1
Celestina.

Moscarda 14 sonríe.

MOSCARDA 14
Claro.

Las campanas de la iglesia comienzan a sonar. La monja María 1
se saca una larga cadena de abajo del hábito con un manojo de
llaves, escoje una de las llaves, la mete dentro del candado y
abre la reja. Moscarda 14 entra. La monja María 1 cierra la
reja y camina sin ver a Moscarda. Éste la sigue.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

75.

MOSCARDA
14 (incómodo)
¿Cree que sea una campana lo
que está sonando realmente?

La monja María 1 lo ve con expresión muy seria, voltea de nuevo hacia el frente y sigue caminando. Moscarda 4 baja la cabeza y la sigue.

CORTE A:

68 INT. LOCUTORIO DE SOR CELESTINA. DÍA.

La monja María 1 abre la puerta del locutorio. Moscarda 14 se asoma y ve toda la habitación muy oscura. Sólo se ve una reja negra al fondo. Moscarda 14 entra y se detiene a un lado de la puerta, sin moverse. La monja María 1 entra detrás de él, camina hacia unas cortinas y las abre. La luz entra a la habitación. Moscarda 4 (espectador) ve el polvo que sale de las cortinas en contraste con la luz; luego observa una mesa con dos sillas que están delante de la reja. Moscarda 4 permanece de pie en el mismo sitio. La monja María 1 se sacude las manos del hábito, abre la ventana, moviendo el vidrio hacia arriba, y señala hacia afuera.

MONJA MARÍA 1
Ahí está Ana Rosa. Le diré
que suba.

La monja María 1 camina de vuelta hacia la puerta, pasa por al lado de Moscarda 14, que sigue sin moverse, sale y tranca la puerta. Moscarda 4 camina hacia la ventana y observa a Ana Rosa 2 que está abajo, en el huerto, recogiendo flores, con la cara colorada y la camisa abierta hasta el pecho. Tiene un bolso marrón.

Moscarda 4 ve a Ana Rosa recoger la hiedra y colocársela sobre el hombro, luego la observa mientras toma unas flores y las junta en un pequeño ramo. Las huele. Moscarda 4 ve salir por la puerta principal a la monja María 1 que se acerca a Ana Rosa 2 y le dice algo. Ana Rosa 2 voltea hacia la ventana del locutorio. Moscarda 4 se quita rápidamente y se esconde detrás de la cortina. Luego camina hacia una de las sillas que está junto a la mesa y se sienta. Comienza a acariciar la madera de la mesa con el dedo índice y voltea hacia la reja negra. Se levanta de la silla y se dirige hacia ésta. Comienza a ver hacia adentro, está oscuro. Se abre la puerta. Moscarda 4 voltea sorprendido. Ana Rosa está en la puerta con la camisa aún descubierta, el bolso marrón, la hiedra en el hombro y el ramo de flores en la mano. Ana Rosa 2 ve a Moscarda 3.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

76.

ANA ROSA 2

Sígueme.

Ana Rosa 2 sigue caminando por el pasillo de afuera.
Moscarda 4 camina hacia la puerta del locutorio.

CORTE A:

69 INT. PASILLO/ABADÍA GRANDE. DÍA

Ana Rosa 2 camina rápidamente por el pasillo. Moscarda 4 la sigue.

MOSCARDA

3 (confundido)

Me gustaría saber qué
estamos haciendo.

Ana Rosa 2 sonríe y sigue caminando. Luego cruza hacia la derecha donde hay tres escalones. Sube el primero. Moscarda 3 la sigue. Sube el segundo y la hiedra se le cae de los hombros. Trata de atajarla sin soltar las flores. El bolso marrón se cae, pega del suelo y suena un disparo. Moscarda 3 brinca hacia atrás. Ana Rosa 2 cae al suelo en uno de los escalones. VARIAS MONJAS llegan corriendo hasta el sitio y se quedan viendo inmóviles a Ana Rosa 1 (espectador). Moscarda 3 aparta la hiedra y las flores de Ana Rosa 2. Ésta arruga la cara y se queja del dolor. Moscarda 3 le agarra la pierna, le sube el pantalón y le ve la herida del tiro en el pie.

MOSCARDA 3

(a las monjas, alarmado)
¡Llamen una ambulancia!

Las monjas se quedan inmóviles viéndolo.

MOSCARDA

3 (alterado)

¿No me oyen? ¡Muévanse!

Las monjas continúan inmóviles. Moscarda las ve.

MOSCARDA

4 (molesto)

¡Ah! ¡Inútiles!

Moscarda 3 agarra el bolso marrón y se lo guinda encima. Luego toma el brazo de Ana Rosa 2 y lo coloca por encima de su cuello.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

77.

ANA ROSA
2 (preocupada)
El arma. No se te quede el
arma, por favor.

Moscarda 3 la ve con el ceño fruncido por unos instantes. Luego se quita su brazo del cuello, agarra el arma, la abre, le saca las balas y la guarda en el bolso marrón. Vuelve a colocar el brazo de Ana Rosa 2 sobre su cuello, pone el suyo bajo su espalda y el otro bajo las piernas y la alza. Se lleva a las monjas por el medio, mientras la tiene cargada y camina por el pasillo.

CORTE A:

70 INT. SALA DE ESPERA/HOSPITAL. DÍA.

Moscarda 4 está sentado en una silla, con las manos agarradas y los dedos entrelazados, viendo hacia el techo. De la puerta de una de las habitaciones sale un DOCTOR y camina hacia él. MOSCARDA 15 (30) (visto por el doctor: con un roquetón en la mejilla, cerca de la oreja) baja la mirada y lo ve. El doctor llega hasta donde está Moscarda.

DOCTOR
(serio)
Ya está mucho mejor. No fue grave.
Igual estamos esperando los
resultados de la radiografía para
descartar una lesión permanente.

MOSCARDA
15 ¿Puedo entrar?

DOCTOR
Sí, adelante.

El doctor se va. Moscarda 4 camina hacia la puerta de la que había salido antes el doctor, la abre y entra.

CORTE A:

71 INT. HABITACIÓN/HOSPITAL. DÍA.

Moscarda 3 entra a la habitación y ve a Ana Rosa 2 que está acostada y arropada, con una bata de clínica, con la pierna alzada sobre una superficie alta que está sostenida por una polea que sale del techo y el pie vendado. Ana Rosa 2 lo ve y él quita la mirada, camina hasta un mueble que está al lado de la cama y se sienta, sin verla.

(CONTINÚA)

ANA ROSA 2
Gracias por traerme hasta acá.

Moscarda 3 levanta la mirada.

MOSCARDARDA 3
¿Por qué tenías un arma en
la cartera?

ANA ROSA 2
Es un recuerdo de mi padre. La
encontré un día en su chaleco y
me pareció tan hermosa, con la
culata de nácar, casi un juguete.

MOSCARDARDA 3
Yo pensé por un momento que...

Moscarda 3 baja la mirada y se queda viendo fijamente
el piso.

ANA ROSA 2
¿Qué?

MOSCARDARDA 3
No, nada.

ANA ROSA 2
¿Que la llevaba por ti?

Ana Rosa 2 estalla en una carcajada. Moscarda 3 la ve con
el ceño fruncido.

MOSCARDARDA 3
Una cita así de extraña con un
revólver de por medio, luego de
todo lo que me ha pasado. No me
habría extrañado que lo usaras
en mi contra.

Ana Rosa 2 sigue riendo.

ANA ROSA 2
Te cité porque supe lo que pasó
con Dida. Ella misma me lo contó.
Además me dijo lo que te quieren
hacer Firbo y Quantorzo.

MOSCARDARDA
3 (extrañado)
¿Qué?

(CONTINÚA)

ANA ROSA 2

Quieren incapacitarte para quitarte la empresa, ¿no sabías?

MOSCARDA 3

No.

(confundido)

Pero no entiendo... ¿Por qué tú?
¿En la abadía? No entiendo.

ANA ROSA 2

(sonriendo)

Quise informarte. Y lo de la abadía fue porque hoy es la visita del obispo Partanna, por eso supongo que las monjas estaban paralizadas ante el accidente, por miedo a estropear ese evento que para ellas es sagrado.

MOSCARDA 3

(dudoso)

¿La visita del obispo?

CORTE A:

72

EXT. ABADÍA GRANDE. DÍA.

El OBISPO PARTANNA (79) camina con el cura SCLEPIS 1 (43) (visto por el espectador: bajo, gordo, de nariz pequeña y redonda, con labios gruesos y ojos oscuros). Ambos preceden a la MONJA MARÍA 2 (39) (vista por el espectador: más lunares en la cara) y a la MONJA CLARA (23) en el camino hacia la puerta principal de la abadía.

ANA ROSA 2 (V.O.) (CONTINUADO)

Sí. Él siempre anda acompañado por un cura, Sclepis, que es quien creo que puede ayudarte con el asunto de la incapacitación. Él conoce a todos en Richieri y su influencia es enorme. Fue el único en quien pensé.

Los cuatro llegan a la puerta principal.

CORTE A:

73 INT. HABITACIÓN/HOSPITAL. DÍA.

Moscarda 3 se levanta del sofá y se acerca a la cama donde está Ana Rosa 2.

MOSCARDA
3 (confundido)
¿Y por qué quieres ayudarme?

ANA ROSA 2
No sé... Siempre me pareciste
más interesante de lo que te
pintaba Dida.
(riendo)
Cuando hablaba de Gengé, me
parecía que se refería a otra
persona. Ella me contó lo que pasó
y tuve más curiosidad por escuchar
tu versión de la historia.

Moscarda 3 la ve fijamente, con el ceño fruncido.

ANA ROSA
2 (riendo)
Es una locura, lo sé.

MOSCARDA 3
(sonriendo sorprendido)
No, no lo es.

Ana Rosa 2 sonríe y lo mira. Poco a poco se van viendo más de cerca los ojos de Ana Rosa 2 hasta que es lo único que se ve.

CORTE A:

74 INT. HABITACIÓN DE ANA ROSA. DÍA.

De los ojos de Ana Rosa 2 se va abriendo completo. Las pupilas se mueven de un lado a otro. Ella está acostada en la cama viendo a Moscarda 3 que camina de un lado a otro, frente a la ventana del cuarto y con la mirada hacia el suelo.

ANA ROSA 2
Cálmate... La prueba con la
psicóloga no es lo único que
toman en cuenta.

Moscarda 3 sigue caminando de un lado a otro.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

81.

MOSCARDA 3

Creo que en mi caso bastará sólo
esa prueba. Si hubieras visto cómo
me miraba...

ANA ROSA 2

(tranquila)

Pero ya fuiste, dijiste lo que
dijiste y no lo puedes cambiar.

Moscarda 3 se detiene, camina hacia el copete inferior de
la cama de Ana Rosa, dobla la espalda y coloca sus dos
manos en el copete, mientras la ve.

MOSCARDA

3 (impotente)

No importa lo que yo haya dicho.
Sólo van a tomar en cuenta lo que
la psicóloga crea que dije. La
imposibilidad de saberlo hace que
quiera lanzarme de esta ventana.

ANA ROSA 2

Aún no has ido a ver a Sclepis.
Estoy segura de que podrá ayudarte.

MOSCARDA 3

¿Por qué habría de hacerlo?

ANA ROSA

2 (suspica)

Siempre es útil tener un amigo
banquero cuando tu institución
vive de préstamos y donaciones.

Moscarda 3 ve a Ana Rosa 2 fijamente.

CORTE A:

75 EXT. DESPACHO DE QUANTORZO. DÍA

MARTINA 1 (32) (vista por Turolla: piel clara, cabello
rubio teñido, cejas oscuras y pecas en la cara), es la
secretaria de Quantorzo, que está en su escritorio hablando
con TUROLLA 2 (36) (visto por Martina: más delgado) que se
encuentra sentado sobre la mesa.

MARTINA 1

Dicen que se volvió loco.

(CONTINÚA)

TUROLLA 2
¿Y ahora?

MARTINA 1
Quantorzo queda como
director, parece.

TUROLLA 2
Me parece bien.

MARTINA 1
Yo no sé, no creo que...

QUANTORZO 7 (visto por Turolla: con más cantidad
de cabello), se acerca por detrás de Martina 1.

TUROLLA 2
(a Martina)
Shhh... Ahí viene.

Quantorzo 7 llega hasta el escritorio. MARTINA 2 (32)
(vista por Quantorzo: con más raíces oscuras en el cabello)
se voltea y ve a QUANTORZO 8 (48), con más canas. Turolla 2
se levanta del escritorio y se sienta en otro que está en
frente.

QUANTORZO
8 (a Martina)
Llama a Augusto de Etno y pauta una
reunión para la próxima semana.

MARTINA 2
Pero el señor Moscarda rompió
relaciones con esa empresa hace
dos años.

QUANTORZO 8
Haz lo que te digo Martina.

Quantorzo 8 sigue caminando y entra a su despacho. Martina
1 ve a Turolla 2 y éste le devuelve la mirada. Turolla 2 se
encoje de hombros, suena su teléfono y atiende. Martina 1
abre la gaveta y saca su agenda.

CORTE A:

76 EXT. HABITACIÓN DE SCLEPIS. DÍA

Moscarda 4 está sentado en una silla, pegada de la pared del
pasillo, junto a la puerta de la habitación de Sclepis. Se
abre la puerta de la habitación. Moscarda 4 se levanta de la
silla, SCLEPIS 2 (40) (visto por Moscarda: más delgado) sale

(CONTINÚA)

de la habitación y camina hacia el lado contrario de Moscarda 4 sin verlo. Moscarda 4 camina rápidamente detrás de él hasta alcanzarlo.

MOSCARDA 4
Buenos días.

Sclepis 4 voltea rápidamente y ve a MOSCARDA 16 (30), más gordo.

SCLEPIS 4
(sorprendido)
¡Buenos días!

Sclepis 4 sigue caminando y Moscarda 5 continúa siguiéndolo.

SCLEPIS 4
¿Desea decirme algo?

MOSCARDA 16
Sí, pero me gustaría que fuera en privado.

SCLEPIS 4
¿Y usted es...?

Moscarda 16 le tiende la mano.

MOSCARDA 16
Vitángelo Moscarda.

Sclepis 4 frunce el ceño, Moscarda 16 sigue con la mano extendida.

MOSCARDA 16
Director del banco Moscarda.

SCLEPIS 4
(riendo sorprendido)
¡Claro! ¡Moscarda!

Sclepis 4 le da la mano y se la mueve de arriba a abajo efusivamente. Moscarda 16 sonríe incómodo.

SCLEPIS 4
Podemos ir hacia un locutorio que está acá en el fondo. Muy poca gente lo usa. Sígueme.

Sclepis 4 dobla hacia la derecha y camina hacia una puerta verde que está en el fondo de ese pasillo. Moscarda 16 lo sigue. Sclepis 4 llega a la puerta y la abre.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

84.

SCLEPIS 4

Adelante.

Moscarda 16 lo ve, Sclepis 4 sonríe. Moscarda 16 entra a la habitación y Sclepis 1 entra detrás de él y cierra la puerta.

CORTE A:

77

INT. LOCUTORIO. DÍA

Moscarda 4 camina hacia una silla que está junto a un ventanal, frente a una mesa al lado de la cual hay otra silla. Moscarda 4 se sienta y mira por la ventana. Sclepis 1 camina hacia él y se sienta en la otra silla junto a la mesa.

SCLEPIS 1

¿Qué querías decirme, hijo?

Moscarda 16 sigue viendo por la ventana y se queda observando fijamente a UN HOMBRE muy delgado, que está montado sobre un tejado y extiende una enorme sábana roja. Sclepis 1 se alza un poco de su silla para ver desde su puesto por la ventana y observa al hombre. Vuelve a sentarse normal en su puesto.

SCLEPIS 1

¡Ah! Eso es lo que ves.
Pobre hombre.

Moscarda 16 se voltea hacia Sclepis 4.

MOSCARDA 16

¿No hay peligro de que se tire
del terrado?

SCLEPIS 4

No. Tiene así muchos años. Cada vez
que vengo, es la misma cosa. Todos
los días intenta volar. Pobre loco.

MOSCARDA 16

Como yo.

Sclepis 4 lo ve con el ceño fruncido.

MOSCARDA 16

Quiero decir, por el problema en
el que me encuentro.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

85.

SCLEPIS 4
(sonriendo)
¡Ah! Entiendo. Cuénteme...

Moscarda 16 coloca los brazos sobre la mesa y se dobla acercándose más hacia Sclepis 4.

MOSCARDA 16
Ciertas conductas mías han
propiciado que dos de mis socios
quieran incapacitarme y quitarme
mi empresa...

Cada vez se escucha más baja la voz de Moscarda 16, hasta que se pierde el sonido por completo y sólo se ve de lejos a Moscarda 4 conversando con Sclepis 1.

CORTE A:

78 INT. DESPACHO DE QUANTORZO. DÍA

Quantorzo 5 está sentado detrás del escritorio y Firbo 1 está parado, del otro lado, con una pierna montada sobre el mesón. Quantorzo 5 tiene el auricular del teléfono puesto en la oreja.

QUANTORZO 5
¿Aló? Por favor con la doctora
Páez... ¡Ah! ¿Cómo está? Somos
los socios de Moscarda, el
paciente a quien debe haber
atendido hace dos días...
(silencio)
Sí, sí... Como comprenderá, nos
interesa conocer el diagnóstico
que ha hecho...

Quantorzo 5 permanece callado, con el auricular en el oído.

FIRBO 1
(en tono de voz
bajo) ¿Qué dice?

Quantorzo 5 levanta la palma de la mano hacia Firbo 1 en señal de que espere.

QUANTORZO 5
Entiendo, claro. Sin embargo,
cree que su estado psicológico
sea perjudicial para la dirección
de nuestra empresa. Temo por mi
emple...

(CONTINÚA)

(silencio)

¿Sí? Caramba, entonces es más grave de lo que pensé... Claro. Bueno, muchas gracias. Hasta luego... sí, hasta luego.

Quantorzo 5 cuelga el teléfono.

FIRBO

1 (ansioso)

¿Y?

QUANTORZO

5 (sonriendo)

No pudo darme detalles porque es confidencial, pero me aseguró que su estado mental no es apto para el manejo de una compañía.

Ambos ríen. Firbo 1 baja la pierna del escritorio y se lanza sobre una de las sillas reclinables que están frente a la mesa, estira los brazos hacia arriba y une las manos sobre su barriga entrecruzando los dedos.

FIRBO 1

(sonriente)

Ya hasta puedo imaginarme a la gente llamando el banco con otro nombre.

QUANTORZO

5 (riendo)

¿Cuál?

FIRBO 1

(con tono exagerado)

Firbo and Quantorzo.

Ambos ríen escandalosamente.

QUANTORZO

5 Es muy largo.

(imitando el tono de una mujer)

Mi amor, voy a pedir un préstamo en Firbo and Quantorzo compañía anónima...

Ambos siguen riendo escandalosamente.

CORTE A:

79 EXT. LOCUTORIO. DÍA

Se abre la puerta del locutorio y sale Moscarda 4 seguido de Sclepis 2. Moscarda 5 se voltea hacia el cura.

MOSCARDA 16
Muchas gracias.

SCLEPIS 2
No te preocupes. Encontraremos
la forma de salir beneficiados.

MOSCARDA 16
Y yo sabré agradecérselo a
la iglesia.

Sclepis 4 sonríe, se da la vuelta y se aleja de Moscarda 4. Éste camina hacia el lado contrario sonriente.

CORTE A:

80 INT. HABITACIÓN DE ANA ROSA. DÍA.

Ana Rosa 1 está acostada en su cama, leyendo una revista. Se abre la puerta de su habitación y entra Moscarda 3. Éste camina hasta su cama y se sienta en el borde inferior. Ana Rosa 2 baja la revista.

ANA ROSA
2 (ansiosa)
¿Y?

MOSCARDA
3 (sonriente)
Bien, muy bien. Creo que
tenías razón.

Ana Rosa 2 se sienta de golpe en la cama, con los cabellos negros, largos y desordenados.

ANA ROSA 2
(riendo emocionada)
¡Muy bien! Vamos a darles una
buena paliza a esos dos. Nunca me
cayeron bien...

Moscarda 3 la ve fijamente con una sonrisa en la cara. Ana Rosa 2 se calla repentinamente y lo ve con el ceño fruncido.

ANA ROSA
2 (extrañada)
¿Qué?

(CONTINÚA)

Moscarda 3 espabila, sacude la cabeza y vuelve a enfocar la mirada.

MOSCARDA 3

¿Qué?

ANA ROSA 2

Que ¿por qué me ves así?

MOSCARDA

3 (riendo)

Tus cabellos.

Ana Rosa 2 ríe fuertemente, se sonroja, se echa para atrás y se pone la sábana en la cara. Moscarda 4 observa la silueta del cuerpo de Ana Rosa 2 que se marca en la superficie de la sábana. Los senos y el abdomen se marcan perfectamente. Al rato, Moscarda 4 comienza a acariciar el abdomen de Ana Rosa. Ella se coloca la sábana por debajo de los ojos y lo mira. Moscarda 3 comienza a acercarse. Ella se sienta. Moscarda 3 sigue acercándose y comienza a besarle el cuello. Ana Rosa 1 cierra los ojos fuertemente, arruga la frente y tensa el cuello. Moscarda 4 sube la mano de la cintura hasta un seno. Ana Rosa 1 aprieta la boca y mantiene los ojos cerrados y la frente arrugada. Moscarda 4 comienza a besar desde el cuello hasta el cachete. En el cachete va dando varios besos hasta que llega a la boca. Comienza a besarla y se escucha un disparo. Moscarda 3 se separa repentinamente de Ana Rosa 2. Ella tiene el revólver de su padre en la mano. Moscarda 3 se aprieta la barriga. Comienza a salirle sangre. Ana Rosa 2 lo ve y se le salen las lágrimas.

MOSCARDA

3 (extrañado)

¿Qué pasó?

Ana Rosa 3 mueve la boca como si va a hablar, pero no le sale ningún sonido. Suelta el arma en la cama y comienza a llorar.

ANA ROSA

2 (llorando)

Tuve miedo...

Ana Rosa 2 cierra los ojos. Moscarda 3 la ve. Sonríe. Se levanta y vuelve a caer en la cama. Ana Rosa 2 se inclina rápidamente hacia él y extiende los brazos para atajarlo. Moscarda 3 cae acostado apretándose la herida con la mano y con las piernas colgando de la cama. Ana Rosa 2 levanta el auricular del teléfono que está en la mesa de noche y marca tres números. Moscarda 5 la ve.

(CONTINÚA)

ANA ROSA 2
¿Aló? Necesito una ambulancia para
el número 6 de la avenida Saenz.
¡Con urgencia!

Ana Rosa 2 coloca el auricular en el teléfono y observa a Moscarda 3. A éste se le comienzan a cerrar los ojos. Ana Rosa 2 le soba la frente y llora. Se escucha la sirena de la ambulancia. Moscarda 3 termina de cerrar los ojos.

CORTE A:

81 INT. HABITACIÓN HOSPITAL. DÍA

Moscarda 4 está acostado en la cama de la clínica, arropado hasta el pecho, con los ojos cerrados. Se abre la puerta de la habitación. Moscarda 5 abre los ojos y voltea hacia la puerta. Entra un OFICIAL 1 (45) (visto por Moscarda: bajo de estatura, cabello y bigotes negros, dientes grandes). Éste se queda parado en la puerta y observa a MOSCARDA 17 (28) con las cejas más unidas.

OFICIAL 1
Permiso.

MOSCARDA 17
Adelante.

El oficial 1 toma un banco que está al lado de la puerta, lo acerca hasta la cama de Moscarda y se sienta.

OFICIAL 1
Voy a hacerle algunas preguntas.

Moscarda 17 lo observa fijamente con expresión neutra. El oficial 1 carraspea la garganta, mete la mano en la chaqueta y saca un grabador.

OFICIAL 1
(extrañado)
Lo voy a grabar para que quede
registrado el testimonio.

Moscarda 17 permanece inmóvil, con la mirada fija en el oficial 1. Éste lo ve, frunce el ceño, se acerca el grabador a la boca y presiona el botón para grabar.

OFICIAL 1
Interrogatorio a Vitángelo
Moscarda. Caso: 213 Fecha:
veintinueve de febrero de mil
novecientos noventa... Señor
(MÁS)

(CONTINÚA)

OFICIAL 1 (continúa)
Moscarda, ¿dónde se hallaba ayer
veintiocho de febrero a las dos
de la tarde?

El oficial 1 coloca el grabador en el medio de
ambos. Moscarda 17 continúa viéndolo fijamente.

MOSCARDA 17
En la casa de Ana Rosa Ricci.

OFICIAL 1
¿Qué hacía allí?

MOSCARDA 17
La cuidaba.

OFICIAL 1
¿Por qué?

MOSCARDA 17 Estuve
con ella el día de su
accidente y sentí el compromiso
de cuidarla todo este tiempo.

OFICIAL 1
Bien. Ahora explíqueme ¿cómo se
produjo la herida que tiene en
el pecho?

Moscarda 17 baja la mirada y queda inmóvil por un rato. El
oficial 1 lo mira con el ceño fruncido y le acerca el
grabador a la boca. Moscarda 17 sube la cabeza pero
continúa viendo hacia la cama.

MOSCARDA 17
Fue un accidente. Ella se quería
sentar y yo estaba tratando de
ayudarla y cuando la fui a levantar
sin querer el arma se disparó.

OFICIAL 1
¿Dónde estaba el arma?

MOSCARDA 17
Debajo de la almohada.

OFICIAL 1
¿No le parece un sitio peligroso
para guardar un objeto de ese tipo?

Moscarda alza la mirada y lo ve.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

91.

MOSCARDA 17

Eso pregúnteselo a ella.

OFICIAL 1

Ya lo hemos hecho. ¿Hay algo más que usted quiera decirnos?

MOSCARDA 17

No.

El oficial 1 lo ve frunciendo el ceño. Moscarda 17 voltea hacia la ventana que está al lado de la cama.

OFICIAL 1

Bien.

El oficial 1, presiona el botón de la grabadora, se la guarda de nuevo en la chaqueta, se levanta de la silla, camina hacia la puerta y la abre. El oficial 1 observa a SCLEPIS 3 (40) con las orejas más puntiagudas. Éste observa al OFICIAL 2 (50) con los párpados más caídos y más marcadas las líneas de expresión. Sclepis 5 trata de entrar y el oficial 2 trata de salir por el mismo lado. Ambos se cambian hacia el otro lado y vuelven a tropezar. Finalmente, el oficial 2 sale de la habitación y camina hacia el pasillo. Sclepis agarra la manilla de la puerta y la abre hacia adentro.

CORTE A:

82 INT. HABITACIÓN HOSPITAL. DÍA

Sclepis 1 entra a la habitación. Moscarda 16 voltea hacia él y ve a Sclepis 4. Éste comienza a cerrar la puerta.

SCLEPIS 4

(sonriendo)

Me parece que se ha metido en problemas otra vez.

Sclepis 4 termina de cerrar la puerta, camina hacia la cama y se detiene al lado de Moscarda 16. Éste sonríe.

SCLEPIS 4

¿Qué ha pasado?

MOSCARDA 16

Para Ana Rosa: un miedo a salir de su ilusión y vivir en la soledad.
Para mí: un accidente. Para la justicia, no sé, probablemente piensen que he intentado agredirla.

(MÁS)

(CONTINÚA)

MOSCARDA 16 (continúa)
Las demás versiones deben ser
muchas pero las desconozco.

SCLEPIS 4
¿Y cuál es la cierta?

MOSCARDA 16
Todas lo son.

SCLEPIS 4
Entonces, me temo que no hay nada
qué hacer, Señor Moscarda. Por más
que intente ayudarlo, son muchos
actos los que recaen sobre usted.
La incapacitación será
prácticamente imposible de evadir.
Nos podemos concentrar ahora, no
en salir victoriosos, pero sí en
la forma de que salga de esto lo
más limpio posible.

MOSCARDA 16
Cualquier cosa estará bien para mí.

SCLEPIS 4
Entonces permítame recomendarle que
se desentienda de los asuntos del
banco y pida su liquidación. No es
tan grande como su inversión, pero
sí es un dinero importante.

Moscarda 16 voltea hacia la ventana.

SCLEPIS 4
Dónela y salve su reputación.

Moscarda 16 vuelve la cabeza y lo mira serio.

MOSCARDA
16 (tranquilo)
¿Qué significa salvar la
reputación? ¿Que la gente moldee
el Moscarda que tiene en su
cabeza? Ya no me interesan las
construcciones de la gente. Quiero
vivir alejado de sus formas.

SCLEPIS 4
(persuasivo)
¡Aléjese! ¡Váyase a las montañas de
Richieri! Al hospicio. Necesitan
dinero para construir un comedor.
(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

93.

SCLEPIS 4 (continúa)
Hágales el favor y además viva allí,
tranquilo, distante de todos.

Moscarda 5 recuesta la cabeza de la pared, voltea hacia la ventana y ve la nieve caer sobre un árbol. Poco a poco va dejando de caer la nieve, ésta se cae del árbol y comienza a nacerle flores.

CORTE A:

83

MONTAJE DE IMÁGENES

1. El hospicio de Richieri: un edificio antiguo y gris está rodeado de jardines con flores de colores. Poco a poco la visión se va haciendo más cercana.

2. Moscarda 0 (no se le ve el rostro) está acostado sobre la grama, vestido con un pantalón roto, unas alpargatas sucias, una camisa azul y un casco de metal en la cabeza. Moscarda 0 mira las ramas de un árbol y el cielo azul detrás de ellas, con las manos entrecruzadas detrás de la cabeza.

MOSCARDA (V.O.)
Es imposible que dos personas
vean la realidad de la misma
manera. El hombre está solo.

3. Moscarda 0 entra en la sala del juicio de Ana Rosa, vestido de la manera descrita y llevado por DOS OFICIALES. Todas las personas a su alrededor lo ven y murmuran entre sí, algunos se ríen.

MOSCARDA 0 (V.O.) (CONTINUADO)
No he vuelto a verme en un espejo,
ni tengo interés por saber qué
ha sido de mi rostro.

4. Moscarda 0 observa a Sclepis que le sonríe, al oficial 1 que lo ve con el ceño fruncido, a Dida 1 junto a su padre (el suegro), que lo ven seriamente. Moscarda 0 camina hacia el frente de la sala. Al llegar a la primera fila de la audiencia ve a Ana Rosa 2 sentada. Ella lo mira y baja la mirada hacia el suelo. Moscarda 0 sigue caminando junto a los ofiales que lo llevan al estrado. Moscarda 0 se sienta.

MOSCARDA (V.O.) (CONTINUADO)
Debí estar muy cambiado para
ellos. Y sin embargo todos
quisieron seguir
llamándome Moscarda.

CORTE A:

84 INT. SALA DE JUICIO. DÍA

El ABOGADO DE ANA ROSA acerca la biblia a Moscarda 0 que está sentado en el estrado. Éste coloca la mano derecha sobre el libro.

ABOGADO DE ANA ROSA
Señor Moscarda, jura decir la
verdad y nada más que la verdad.

Moscarda 0 ve fijamente el libro por un rato.

ABOGADO DE ANA ROSA
¿Señor Moscarda?

Moscarda 0 se encoje de hombros.

MOSCARDARDA 0
Lo juro.

El abogado retira la biblia y Moscarda 0 sonríe para sí. Se ve al abogado hablando. Moscarda 0 responde y parte de la audiencia comienza a reírse. El juez toma el mazo y lo golpea contra la mesa. La audiencia se calla.

MOSCARDARDA 0 (V.O.) (CONTINUADO)
Para aquellos cuerdos que buscan la
verdad yo soy un loco. ¿Pero a
quiénes llamamos cuerdos?

CORTE A:

85 MONTAJE DE IMÁGENES

1. Firbo 1 y Quantorzo 5 están sentados en las butacas reclinables de la primera clase de un avión. Cada uno con un wiski en la mano, hablando entre sí.

2. En una sala de conferencia con un ventanal con vista a Tokio, están VARIOS JAPONESES reunidos en torno a una mesa. Se abre la puerta de la sala y entran Firbo 1 y Quantorzo 5 seguidos de DOS GUARDAESPALDAS.

3. Se ve a Quantorzo 3 firmando un papel y dándole la mano a uno de los japoneses.

MOSCARDARDA 0 (V.O.) (CONTINUADO)
Los locos somos locos porque
tomamos conciencia de ello. Los
cuerdos caminan por nuestro mismo
sendero, la única diferencia es
que lo hacen sin advertirlo.

95.

CORTE A:

86 INT. SALA DE JUICIO. DÍA

El abogado de Ana Rosa se acerca al estrado.

ABOGADO DE ANA
ROSA (a Moscarda,
desesperado)
Me puede explicar, ¿cuál es
su visión de la vida, señor
Moscarda?

MOSCARDA Ø
Si lo hago, se arrepentiría
toda la vida de haber
escogido esa carrera, señor.

El abogado se da media vuelta con las manos en la
cabeza.

CORTE A:

87 MONTAJE DE IMÁGENES

6. El juez habla, sin que se oiga lo que dice.

7. Ana Rosa ríe emocionada, se levanta de su silla y
abraza a su abogado.

8. Moscarda la ve y camina hacia la puerta de la
sala.

CORTE A:

88 INT. HOSPICIO. DÍA.

Una piedra está tirada en la grama y las campanadas
de una iglesia están sonando. Moscarda Ø acerca la
oreja a la piedra que está en el suelo, sonríe, la
toma, comienza a batirla cerca de su oreja al ritmo
de las campanadas de la iglesia y sige sonriendo.

FUNDIDO A NEGRO

89 ESC. NEGRO

**Siguen sonando las campanadas por unos segundos,
luego otros segundos más de silencio.**

FIN

CAPÍTULO VII

7.1 *Propuesta visual*

Este apartado se realiza con la finalidad de proponer un manejo de las herramientas visuales utilizadas en el arte cinematográfico, como es el caso de la fotografía y la dirección artística; con el fin de reforzar los mensajes de la historia que se está trabajando.

7.1.1 *Dirección de fotografía*

En una producción audiovisual, el equipo de dirección fotográfica elabora propuestas referidas a todos aquellos elementos que componen la imagen, como lo son el manejo de la luz, el encuadre, los planos, la profundidad de campo, entre otros.

Cada una de estas herramientas puede ser utilizada de diferentes maneras en función de lo que se quiere transmitir y la atmósfera que se quiere crear. Con base en esto, se presenta a continuación una propuesta visual del guion *Uno, ninguno y cien mil*, presentado en este estudio, que sirva para reforzar su mensaje o metáfora.

7.1.1.1 *Iluminación*

Con lo que se ha dicho hasta ahora, se sabe que la historia trabajada tiene una fuerte carga psicológica y busca recrear además el sistema perceptivo que manejamos los seres humanos diariamente. Mientras más se asemeje la imagen de la película a la que el espectador percibe en su día a día y cree real, más congruente será la propuesta general del producto.

El manejo de la luz puede adaptarse perfectamente a este propósito y utilizar una fotografía naturalista que acerque al espectador a la imagen y haga que éste se sienta en la capacidad de integrarse como un participante más de la experiencia.

En las escenas que son al aire libre, la luz natural es perfectamente plausible. Sin embargo, muchas veces, no sólo en locaciones de interiores sino en algunas exteriores, la luz natural no es suficiente y hace falta implementar iluminación artificial. En estos casos, sería necesario que se buscara imitar igualmente la naturalidad de la luz.

Con este propósito, sería importante que todos los lugares de donde proceda la iluminación sean emisores reales de luz. Por ejemplo, una ventana, una vela, la televisión, la lámpara, el sol o cualquier otro objeto de donde sea lógica y real la salida de la luz.

7.1.1.2 *Profundidad de campo*

Mientras menor es la profundidad de campo en una imagen, menos distancia hay entre el objeto o personaje encuadrado y el fondo de dicha imagen. Este fondo además se halla mucho más desenfocado y, todo esto junto, se traduce en un mayor distanciamiento más marcado entre el personaje y el entorno.

Lo mismo pasa al contrario, cuando más información se quiere abarcar y mayor es la profundidad de campo, el fondo permanece más enfocado y el personaje u objeto involucrado se integra con ese fondo.

En la película trabajada, se tiene a un personaje que poco a poco se va separando cada vez más del entorno, hasta el punto de quedar psicológica y físicamente solo, pues al reconocer la ilusión, no puede seguir siendo parte de ella. Descubre la incompreensión entre los hombres y se aísla completamente.

En este sentido, sería útil jugar con la profundidad de campo en ciertas escenas a lo largo de la trama. De esta forma, se empezaría la historia con una mayor profundidad y la misma se iría cerrando poco a poco.

Por otra parte, en escenas específicas donde las acciones marcan este distanciamiento, es importante que la profundidad de campo sea menor para reforzar la sensación de aislamiento. Tal es el caso de la escena donde Quantorzo visita a Moscarda luego del incidente con Marco de Dios y se produce entre ambos la discusión frente a Dida.

En medio de la pelea, se ve a Quantorzo hablando pero su voz no se escucha. Entonces, el espectador se pone del lado de Moscarda y éste ve toda la escena aislado. Mientras Quantorzo grita sin ser escuchado y Dida lo ve, Moscarda se ríe de ambos, sin que éstos puedan darse cuenta. El espectador se siente en la mente del protagonista. El

distanciamiento entre éste y los demás participantes de la acción es notorio y no puede ser reforzado sólo con la desaparición del sonido.

De este modo, la profundidad de campo cobra relevancia y debe ser mucho menor de lo que se haya manejado hasta ese momento dentro de la historia.

7.1.1.3 *Composición del encuadre*

El encuadre consiste en la distribución de los elementos que componen la imagen. Influyen dentro de este concepto la angulación de la cámara y la composición.

Los ángulos pueden ser normales cuando la cámara se coloca a la altura de los ojos del personaje; picados cuando, desde arriba, ésta queda angulada hacia abajo; contrapicados, cuando ocurre lo contrario y la cámara, desde abajo, queda angulada hacia arriba; y, finalmente, pueden ser ángulos de noventa grados cuando la visión es cenital.

Cada una de estas angulaciones tiene su significado. En el caso, por ejemplo, del picado y contrapicado, sirven, entre otras cosas, para denotar grados de superioridad o inferioridad.

El ángulo de noventa grados normalmente se usa para crear composiciones circulares, vistas desde arriba, o para dar la sensación de visión superior, general y externa. Casi podría decirse que refleja una perspectiva extradiegética, porque hace que el espectador tenga un punto de vista exterior.

Por último, el ángulo normal podría tener una carga relacionada con la igualdad entre los participantes del encuadre o entre estos y el espectador.

En este sentido, se propone que los ángulos estén diseñados en función del personaje principal y de la sensación que, en un momento determinado, se quiera reforzar con respecto a éste.

De esta forma, el ángulo contrapicado desde Moscarda, lo pondría en una relación de inferioridad con respecto al resto de los personajes. Entonces, éste puede ser usado en situaciones donde se quiera reforzar su condición de loco, por ejemplo.

Los encuadres son una comunicación indirecta y casi subconsciente con el espectador. Cuando un personaje, dentro del relato, ve desde arriba a otro y esta relación se hace evidente con la angulación; se le está diciendo al espectador que aquel personaje es superior o tiene más poder sobre el segundo. Sin embargo, esta información no se está suministrando de manera explícita.

Basado en lo anterior, el ángulo picado desde Moscarda, que lo haría verse superior ante otros, puede ser utilizado en aquellos momentos donde se busque que el espectador modifique su percepción sobre el protagonista y comience a preguntarse realmente si él, como participante del relato, también le atribuye a Moscarda el mismo grado de locura que tiene para los demás personajes.

Con respecto al ángulo cenital, puede usarse en la primera escena al momento de mostrar a toda la ciudad de Richieri mientras Moscarda habla en *voice over*. El uso de este encuadre en esta escena específica sirve para reforzar el distanciamiento entre el protagonista, que en ese momento le habla al espectador, y la ciudad, que en ese particular está representando al resto del mundo.

De esta manera, se colocaría a Moscarda en una posición exterior a todo, apartada, extradiegética. Además, ayuda al espectador a intuir cuál será el foco del personaje: la sociedad, su relación con el resto del mundo y la realidad.

Ahora, pasando a la composición de la imagen, se podría hablar de encuadre simétrico, asimétrico, circular, rectangular, lineal, entre otros. Todos estos pueden estar en juego a lo largo de la historia. El único de ellos del cual se propone prescindir es del encuadre asimétrico, ya que transmite cierta sensación de anti naturalidad que iría en contra del realismo que se quiere reflejar en toda la propuesta visual.

7.1.2 Dirección de Arte

Al equipo de dirección de arte le compete el manejo de la imagen en función del carácter estético que se le quiere dar, tomando siempre en cuenta el mensaje o metáfora de la misma.

Con este fin, se busca elaborar propuestas relacionadas con el tratamiento del color, según sea la atmósfera que se quiere generar. El diseño de cada uno de los elementos involucrados en el producto tendrá que jugar con los colores preestablecidos y las variaciones tonales.

En el caso de *Uno, ninguno y cien mil*, la película, se propone diseñar una propuesta artística basada en los tres estados por los que pasa el personaje, los cuales se encuentran exteriorizados también en las estaciones climáticas invierno, primavera y en el paso entre una y otra.

Cada una de estas etapas respetará la paleta de color que se presenta a continuación:

Figura 1: *Paleta de color general*



El invierno, comprende la fase en la que Vitángelo, luego de la observación de Dida, comienza a reflexionar sobre la realidad y a realizar intentos por hacer ver a los demás la ilusión en la que viven. Se busca con esto que la atmósfera sea un reflejo externo del estado psicológico del personaje.

En esta etapa, por ende, los colores presentados en la paleta, deberían tender hacia sus tonos más fríos, porque éstos pueden llegar a transmitir mayor distancia y exteriorizar

la introspección y relativa inquietud del personaje principal. Esta fase estaría representada entonces por la primera variación de la paleta de colores, tal como se muestra en la figura 2.

Figura 2: *Paleta de color en la fase de invierno*



La segunda etapa tiene que ver con el encuentro entre Moscarda y Ana Rosa. En las escenas comprendidas en esta fase, Moscarda comparte con la mujer en su habitación, en el auto y en el parque. Siguiendo el paso lógico del tiempo, en ese momento se estaría acabando el invierno y estaría apenas dándose inicio a la primavera.

Este intermedio es una metáfora de lo que ocurre internamente en el personaje protagónico, quien, a medida que pasa el tiempo, va fortaleciendo cada vez más su postura y asumiendo con mayor aceptación su soledad.

Sin embargo, en este momento específico, se halla en el medio, entre los dos estados, y quien lo mantiene allí es Ana Rosa, quien por momentos pareciera ser el personaje que lo va a devolver a la ilusión. Pues bien, en esta etapa el tono de los colores, si bien no siguen siendo completamente fríos, tampoco pasan a un tono cálido absoluto. Se mantienen, como el personaje, en un punto medio. Los colores representativos de esta fase, se pueden observar en la figura 3.

Figura 3: *Paleta de color en la fase entre estaciones.*



En la tercera etapa ya ha llegado la primavera, como reflejo de cierta tranquilidad que embarga al protagonista, producto de la resignación y la aceptación. Los tonos tienden más hacia la calidez que hacia la frialdad. Los colores de esta fase se hallan expuestos en la figura 4, que se muestra a continuación:

Figura 4: *Paleta de color en la fase de primavera*



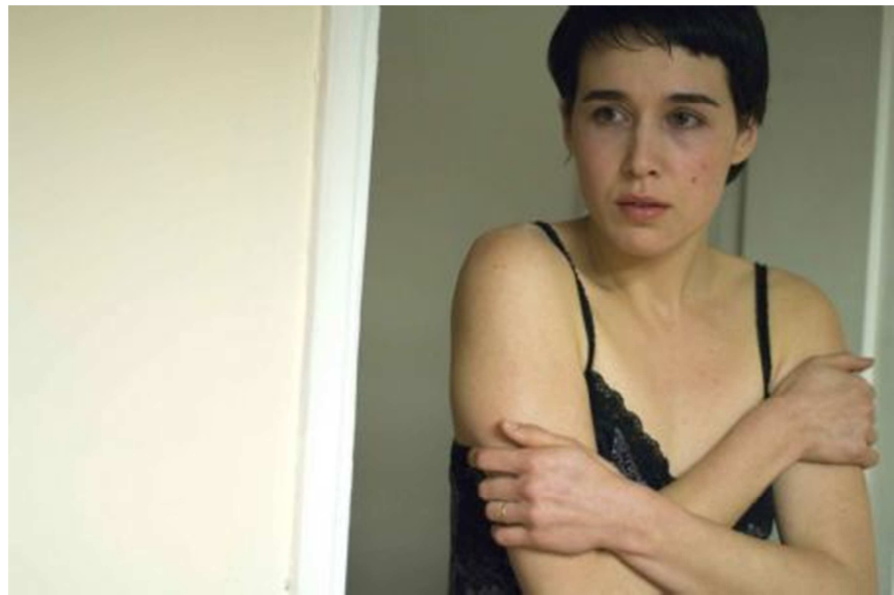
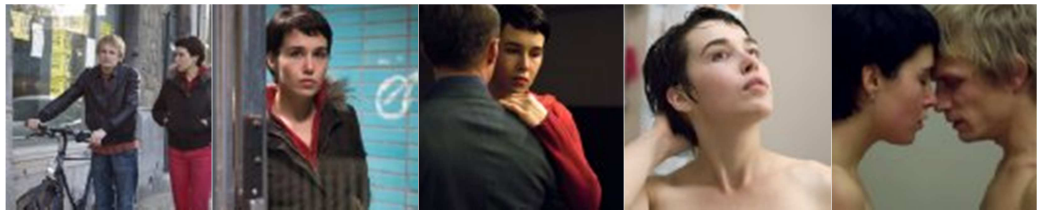
La estética de la pieza audiovisual debe responder a estos patrones de color y a los preceptos naturalistas que se persiguen con la propuesta visual general.

La selección y diseño de los elementos involucrados en la película estarán determinados por las paletas de color expuestas y por la época y el lugar donde se desarrolla la trama: año 1990, Richieri.

Esta ciudad habría que recrearla tomando en cuenta las descripciones hechas en la novela sobre algunos lugares como el banco, la casa de Ana Rosa, la abadía grande y el locutorio, los cuales se encuentran descritos en la tabla 5 de este estudio, en el análisis de los informantes.

Buscando la mayor naturalidad en la imagen, se propone una estética similar a la que se presenta en la figura 5, extraídas de la película *Le silence de Lorna*, dirigida por Jean-Pierre Dardenne y Luc Dardenne. La textura y la temperatura de color trabajadas cargan la imagen de realismo y la hacen ver natural, disminuyendo así la distancia entre personaje y espectador. Esta estética podría servir de inspiración para el diseño artístico de la película *Uno, ninguno y cien mil*.

Figura 5: *Estética de Le Silence de Lorna*



7.2 Propuesta sonora

Partiendo de la visión naturalista que se quiere alcanzar con la pieza audiovisual, se propone componer la banda sonora de la película con predominancia del sonido ambiente, en cuanto a efectos se refiere.

Se puede jugar con la construcción sonora de la atmósfera y las diferentes percepciones, siempre que se mantenga la naturalidad. Es decir, siempre que el sonido provenga del entorno de manera justificada. Por ejemplo, en las escenas que se desarrollan dentro del hospital, el sonido de la máquina controladora del pulso, puede variar sutilmente de velocidad dependiendo de quien sea el que esté escuchando en ese momento.

El banco, la abadía y la sala de juicio son lugares que podrían ser metáfora de orden, de control o de verdad y, por ende, expresiones máximas de ilusión. Este significado podría reforzarse con sonidos uniformes que se mimeticen con el entorno.

En el caso del banco, por ejemplo, podría haber un murmullo constante de muchas personas que hablan entre sí en tono muy bajo. Esto daría la sensación de orden y de regla. La regla es forma. Al unirlos a todos en un mismo murmullo, se hace referencia a la ilusión al ser muchas personas que, haciendo lo mismo, creen vivir en una realidad compartida con los otros.

Lo mismo ocurriría con el locutorio y la abadía, donde quizás podría haber un constante murmullo de monjas rezando, mezclado con el sonido de las campanas. En la sala del juicio, igualmente, podría existir un efecto de permanente tecleo sobre la máquina de escribir.

Cada uno de estos sonidos, además de otros que ya estén implícitos en el entorno, puede ser percibido de forma diferente por cada personaje. Cuidando siempre que los cambios nunca sean bruscos para disminuir el riesgo de que se haga intolerable. Pueden serlo sólo en partes determinadas donde la acción o la trama lo justifiquen.

En el caso del juicio, por ejemplo, la manera como Moscarda escucha la máquina de escribir puede ser más desordenada, que el modo uniforme como lo escucha el abogado o el juez. Esto serviría como metáfora de desintegración de la forma.

Con respecto a la musicalización, las melodías repetitivas del compositor Philip Glass, musicalizador de películas como *el show de Truman* (1998), *Las horas* (2002) y *El ilusionista* (2006), entre otras; podrían fortalecer la carga psicológica de la historia.

Además, su estilo definido como minimalista, consiste en la creación de estructuras musicales que se repiten una y otra vez dando la sensación de forma fija. Si se usan diversas melodías, podría verse quizás como un conjunto de diferentes formas, separadas las unas de las otras (soledad), distintas entre sí (realidad) y constantes (fijas).

En este sentido, cada personaje podría tener una estructura melódica determinada que los identifique, fortaleciendo así la separación entre ellos.

La ubicación de cada una de las estructuras, en los diferentes momentos de la película, dependerá de quién sea el personaje que domina la perspectiva de la escena.

CAPÍTULO VIII

8.1 Desglose de producción

A continuación, se muestra una descripción detallada de cada uno de los elementos de producción presentes en el guion, por cada una de las escenas. Esta información facilitará, más adelante, la creación de la película en caso de que ésta sea filmada o grabada.

Tabla 9: Desglose de producción por escena

ESCENA 1	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 0	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Jardín o campo al aire libre.	Árbol.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Pantalón roto. Camisa azul desteñida y deteriorada. Alpargatas Casco de metal.	Brazos, piernas y uñas sucias.
SONIDO	
Ambiente natural. Voz de Moscarda.	
ESCENA 2	
PERSONAJES	EXTRAS
	Vendedor de periódicos (45) Señor (50) (comprador) Señora (70) (público del cine) Joven (20) (público cine) Mujer (pareja público cine). Hombre (pareja público cine). Hombre 1 (pareja homosexual). Hombre 2 (pareja homosexual).
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Ciudad de Richieri. Puesto de periódico. Sala de cine.	Periódicos. Billete. Escena de la película Uno, ninguno y cien mil. Autobuses. Entrada de estación de metro.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Conjuntos de invierno, abrigados.	Natural en cada uno de los personajes.
SONIDO	LOCACIÓN
Voz de Moscarda. Sonido película.	Estudio.

Sonido ambiente ciudad.	
ESCENA 3	
PERSONAJES	EXTRAS
Nina 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de la casa de Moscarda. Escaleras de la casa de Moscarda.	Mueble. Sábana marrón oscura. Trapo de limpiar de Nina.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Uniforme de criada.	Nina 1 Materiales para engordar la cara. Tinte gris para el cabello. Maquillaje de nariz para ensanchar. Lentes de contacto para oscurecer los ojos.
SONIDO	LOCACIÓN
Voz de Dida. Sonido ambiente casa.	Estudio.
ESCENA 4	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 1 Dida 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Baño de la habitación de Moscarda	Sábana verde oliva. Cesta de ropa sucia. Espejo del baño.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: pijama. Dida: pantalón, camisa manga larga.	Moscarda 1 Maquillaje de nariz recta. Moscarda 2 Maquillaje de nariz un poco torcida a la derecha. Maquillaje natural Dida 1
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 5	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 1 Ana Rosa 2 Ana Rosa 3 Moscarda 3 Moscarda 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Ana Rosa.	Espejo de pared. Libro. Cama. Sábanas de la cama. Almohada.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: pijama Moscarda: conjunto casual de invierno.	Ana Rosa 1 Maquillaje para empalidecer el rostro y para

	adelgazarlo. Ana Rosa 3 Material para maquillar ojeras. Moscarda 3 Tinte para oscurecer cabello. Maquillaje para reducir grosor de su boca. Barba crecida. Moscarda 4 Maquillaje para agrandar las entradas de cabello en la frente del personaje.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 6	
PERSONAJES	EXTRAS
Dida 2 Moscarda 2 Nina 2 Moscarda 5	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Cocina de la casa de Moscarda	Fregadero. Masa. Envase de torta para meter la masa. Paleta de mezclar. Mesa de la cocina. Silla de la cocina. Pan canilla. Servilletero de metal.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Dida: pantalón y suéter, delantal. Moscarda: pijama. Nina: uniforme, delantal.	Dida 2 Cera para colocar cabello más brillante. Lentes de contacto para hacer sus ojos más oscuros. Moscarda 2 Maquillaje de nariz un poco torcida a la derecha. Nina 2 Maquillaje para aclarar la piel. Moscarda 5 Maquillaje para oscurecer ojeras.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural	Estudio
ESCENA 7	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 4 Ana Rosa 2 Carolina 1 Carolina 2 Moscarda 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de la casa de Ana Rosa.	Mueble de dos puestos.

Entrada de la casa de Ana Rosa.	Sillón de un puesto. Muletas. Cojines (3) Revista. Vaso de vodka con naranja.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: conjunto casual. Carolina: pantalón, botas altas y camisa manga larga. Moscarda: conjunto casual, chaqueta.	Ana Rosa 4 Maquillaje para adelgazar cuello. Rubor para enrojecer las mejillas. Ana Rosa 2 Maquillaje natural. Carolina 2 Maquillaje para adelgazar rostro. Tinte rojizo oscuro para oscurecer cabello. Moscarda 3 Tinte para oscurecer cabello. Maquillaje para reducir grosor de su boca. Barba crecida.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido timbre.	Estudio
ESCENA 8	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 1 Ana Rosa 4 Carolina 1 Moscarda 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Puerta de la casa de Ana Rosa. Jardín de Ana Rosa.	Carro. Muletas.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: conjunto casual. Carolina: pantalón, botas altas, camisa manga larga, chaqueta de cuero. Moscarda: conjunto casual, chaqueta.	Ana Rosa 4 Maquillaje para adelgazar cuello. Rubor para mejillas más rojizas. Moscarda 3 Tinte para cabello más oscuro. Barba crecida. Maquillaje para adelgazar los labios. Carolina 2 Tinte para oscurecer cabello. Maquillaje para adelgazar la cara.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido del auto.	Estudio
ESCENA 9	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 2 Moscarda 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA

Sala de la casa de Ana Rosa	Muletas
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: conjunto casual. Moscarda: conjunto casual, chaqueta.	Ana Rosa 2 Pestañas más largas. Maquillaje para adelgazar mejillas. Moscarda 3 Maquillaje para adelgazar los labios. Tinte para oscurecer el cabello. Barba crecida.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 10	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 2 Moscarda 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Cocina de la casa de Ana Rosa	Mesa de la cocina. Sillas de la mesa. Muletas. Cafetera. Estantes. Café.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: conjunto casual. Moscarda: conjunto casual, chaqueta.	Ana Rosa 2 Pestañas más largas. Maquillaje para adelgazar mejillas. Moscarda 3 Maquillaje para adelgazar los labios. Tinte para oscurecer el cabello. Barba crecida.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido cafetera.	Estudio
ESCENA 11	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 5 Dida 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Centro comercial.	Bolsas de compra.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: Conjunto abrigado. Dida: pantalón, suéter.	Ana Rosa 5 Maquillaje para engrosar los labios. Dida 3 Maquillaje para colocar cara más rellena. Maquillaje para oscurecer ojeras.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido ambiente.	Centro comercial.

ESCENA 12	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 5 Ana Rosa 6 Ana Rosa 7 Dida 3 Luis 1 Luis 2 Manuel 1 Manuel 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Perfumería. Centro comercial.	Bolsas de compras. Perfumes.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: Conjunto abrigado. Dida: pantalón, suéter. Luis: casual, chaqueta. Manuel: casual con chaqueta y calentadores.	Ana Rosa 5 Maquillaje para engrosar los labios. Ana Rosa 6 Con frente más ancha. Ana rosa 7 Nariz más ancha. Lentes: ojos más claros. Dida 3 Maquillaje para colocar cara más rellena. Maquillaje para oscurecer ojeras.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Voz de Moscarda.	Estudio
ESCENA 13	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Moscarda	Cama. Espejo.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Pantalón de pijama y suéter.	Moscarda 4 Más ojeras.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 14	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 3 Ana Rosa 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Cocina de Ana Rosa	Mesa de la cocina. Sillas (2) Taza con café.

VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: pijama. Moscarda: casual.	Moscarda 3 Labios más delgados, cabello más oscuro, barba crecida. Ana Rosa 2 Pestañas más largas, cachetes más delgados.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 15	
PERSONAJES	EXTRAS
Nina 1 Nina 3 Quantorzo 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de la casa de Moscarda	Sofá
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Nina: uniforme. Quantorzo: traje formal sin corbata.	Nina 1 Nariz ancha, canosa, ojos oscuros. Nina 3 Orejas más grandes.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido timbre.	Estudio
ESCENA 16	
PERSONAJES	EXTRAS
Nina 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Pasillo casa de Moscarda.	Puerta de la habitación.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Nina uniforme	Nina 1 Nariz ancha, canosa, ojos oscuros.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido timbre.	Estudio
ESCENA 17	
PERSONAJES	EXTRAS
Dida 5 Dida 6 Quantorzo 2 Nina 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de Moscarda	Mueble.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Casual abrigado, Dida. Nina: uniforme. Quantorzo: traje de oficina sin corbata.	Nina 4 con brazos más gordos. Dida 5 Nariz más larga. Dida 6 de pómulos más pronunciados y rosados.

	Quantorzo más panzón.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 18	
PERSONAJES	EXTRAS
Dida 6 Nina 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Pasillo de la casa de Moscarda	Puerta de la habitación.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Dida: casual. Nina: uniforme.	Dida 6 de pómulos más pronunciados y rosados Nina 4 con brazos más gordos.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 19	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 2 Dida 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Moscarda	Cama Cubrecama Espejo
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Dida: pijama abrigada. Moscarda: pijama y suéter.	Dida 1 maquillaje natural Moscarda 4 con más ojeras, Moscarda 2 nariz torcida un poco hacia la derecha.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de timbre.	Estudio
ESCENA 20	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 6 Quantorzo 3 Quantorzo 4 Nina 2 Nina 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de Moscarda Escaleras	Sofá Reloj de Quantorzo Reloj de arena Mesa de centro de la sala. Diván Taza de café (2) Carpeta con documento Bolígrafo.

VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda, pantalón de pijama, suéter. Nina: uniforme. Quantorzo: traje de oficina sin corbata.	Moscarda 4 con más ojeras. Moscarda 6 frente más larga y más oscuro el cabello. Quantorzo 3 cejas más gruesas. Quantorzo 4 cachetón con dientes más torcidos. Nina 2 piel más clara. Nina 3 de orejas más grandes.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 21	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 2 Moscarda 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Ana Rosa	Ventana corrediza de vidrios opacos Banco Baúl grande Cama Edificio
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Pijama, Ana Rosa. Casual; Moscarda.	Ana Rosa 2 con pestañas más largas y cara más delgada Moscarda 3 con cabello más oscuro, labios delgados y barba.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 22	
PERSONAJES	EXTRAS
Quantorzo 3 Quantorzo 5 Firbo 1	Empleada del banco
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Banco	Puerta de la oficina de Quantorzo.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Trajes formales sin corbata.	Quantorzo 3 cejas más gruesas. Quantorzo 5 más entradas en la cabeza. Firbo 1 maquillaje natural Empleada del banco maquillaje natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Murmullo de gente.	Estudio
ESCENA 23	
PERSONAJES	EXTRAS
Quantorzo 5 Firbo 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho de Quantorzo	Escritorio. Puerta.

VESTUARIO	MAQUILLAJE
Trajes formales sin corbata.	Quantorzo 5 más entradas en la cabeza. Firbo 1 natural
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 24	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Moscarda	Cama. Mesa de noche Portarretrato Fotografía de Moscarda con Dida (ella peinada con el moño)
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Pantalón de pijama. Franela.	Moscarda 4 más ojeras.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 25	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 2 Dida 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación Moscarda	Cama Reloj despertador Peine.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda short de pijama, franela. Dida: dormilona negra descotada.	Dida 1, maquillaje natural y peinada con un moño alto en la cabeza. Moscarda 4 más ojeras. Moscarda 2 nariz hacia la derecha.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 26	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 2 Dida 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Moscarda	Cama Mesa de noche Portarretrato Fotografía de Dida y Moscarda abrazados y Dida peinada con un moño en la cabeza. Ventana.
VESTUARIO	MAQUILLAJE

Moscarda pantalón de pijama, franela. Dida pijama abrigada.	Dida 1 natural Moscarda 4 más ojeras Moscarda 2 con la nariz hacia la derecha.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 27	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 2 Moscarda 4 Dida 1	Grupo numeroso de personas (inquilinos de la vieja casa de Moscarda)
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Jardín casa de Moscarda.	Pancartas. Mueble grande. Florero flores
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda pantalón de pijama, franela. Dida pijama abrigada.	Moscarda 2 nariz hacia la derecha Moscarda 4 más ojeras Dida 1 natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 28	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 2 Moscarda 3	Varias personas caminando Viejo ciego Señora que camina por el parque.
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Parque de Richieri.	Muletas Banco del parque.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: casual con chaqueta. Dida: pantalón, botas, media gruesa en el pie derecho y chaqueta.	Ana Rosa 2 pestañas más largas, cara más delgada. Moscarda 3, barba, cabello más oscuro, labios delgados.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ANIMALES	
Perro del viejo ciego.	
ESCENA 29	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 2 Moscarda 3	Lector de periódico Mujer con su bebé
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Parque de Richieri.	Banco del parque (2) Periódico Coche de bebé Libreta

	bolígrafo
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: casual con chaqueta. Dida: pantalón, botas, media gruesa en el pie derecho y chaqueta.	Ana Rosa 2 pestañas más largas, cara más delgada. Moscarda 3, barba, cabello más oscuro, labios delgados.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 30	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Dida 1 Moscarda 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Moscarda	Plato con melón Cama. Franela Televisor zapatos
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda desnudo con toalla a la cintura. Dida: pantalón de mono y suéter.	Dida 1 natural Moscarda 4 más ojeras Moscarda 2 nariz hacia la derecha.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 31	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 8 Marco de Dios 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Calle.	
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Marco de Dios: chaqueta descuidada, jean y botas grandes. Moscarda: casual con chaqueta grande.	Moscarda 8 más delgado y cuello más largo. Marco de Dios 1 canoso, muy gordo, con barba descuidada y dientes amarillos.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 32	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 9 Firbo 2 Firbo 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA

Pasillo del banco	Puerta del despacho de Quantorzo.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: casual, con chaqueta grande. Firbo 2: traje de vestir sin corbata y chaqueta.	Moscarda 4 con más ojeras. Moscarda 9 oreja más larga que la otra. Firbo 2 nariz más ancha. Firbo 3 cara más gruesa.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Murmullo de personas.	Estudio
ESCENA 33	
PERSONAJES	EXTRAS
Quantorzo 3 Quantorzo 4 Moscarda 6 Firbo 2 Firbo 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de conferencias del banco	Mesa Sillas Documentos
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: casual, con chaqueta grande. Firbo 2: traje de vestir sin corbata y chaqueta. Quantorzo: traje.	Quantorzo 3 cejas más gruesas. Quantorzo 4 dientes torcidos cachetes más grandes. Moscarda 6 cabello más oscuro, frente más larga. Firbo 2 nariz más ancha.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 34	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Marcos de Dios 1 Diamante 1	Vendedor del mercado Grupo de gente
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Mercado callejero	Puesto de mercado Huevos Billetes (dinero) Billete de lotería. Pescado.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Marco de Dios: chaqueta descuidada, jean y botas grandes. Moscarda: casual con chaqueta grande. Diamante: suéter grande y deteriorado.	Moscarda 4 más ojeras Marco de Dios 1 canoso, gordo, con barba. Diamante, ojerosa, delgada, demacrada.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio

ESCENA 35	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 3 Ana Rosa 2 Marco de Dios 1 Marco de Dios 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Carro	Muletas.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: casual con suéter menos grueso. Ana Rosa: falda y camisa manga larga.	Moscarda 3 con barba, labios delgados y cabello más oscuro. Ana Rosa 2 con pestañas más largas y cara más delgada. Marco de Dios 1 canoso, dientes amarillos, gordo, con barba descuidada. Marco de Dios 2 con menos cabello en la cabeza.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 36	
PERSONAJES	EXTRAS
Elpidio Stampa 1 Elpidio Stampa 2 Moscarda 10	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho del notario Elpidio Stampa.	Escritorio Silla reclinable Jaula de pájaro Canario Teléfono Silla frente al escritorio Objetos de oficina Partida de nacimiento de Elpidio.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Elpidio: traje con cuello deteriorado. Moscarda: casual, con chaqueta.	Elpidio 1 arrugas en la cara. Elpidio 2 arrugas y cabello más largo. Moscarda 10 manos más gordas.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Voz de la secretaria.	Estudio
ESCENA 37	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 9 Moscarda 6 Firbo 2 Turolla 1 Quantorzo 4	Empleados del banco

ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Banco Moscarda	Mesa recepción.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: casual con chaqueta grande. Firbo, Quantorzo: traje Turolla: camisa de botones y pantalón largo.	Moscarda 4 más ojeras. Turolla 1 natural. Moscarda 9 con una oreja más larga que la otra. Moscarda 6 cabello más oscuro y frente más larga. Quantorzo 4 dientes amarillos y cachetes más grandes. Firbo 2 nariz más ancha.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 38	
PERSONAJES	EXTRAS
Quantorzo 4 Moscarda 6	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Pasillo del banco	Puerta del despacho de Quantorzo.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
No especificado.	Moscarda 6 cabello más oscuro y frente más larga. Quantorzo 4 dientes amarillos y cachetes más grandes.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 39	
PERSONAJES	EXTRAS
Quantorzo 4 Quantorzo 5 Moscarda 6 Moscarda 9 Firbo 1 Firbo 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho de Quantorzo.	Objetos de oficina. Escritorio Estante Gaveta del escritorio. Llave Carpetas.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Quantorzo y Firbo: traje. Moscarda casual con chaqueta.	Moscarda 6 cabello más oscuro y frente más alta. Moscarda 9 una oreja más larga que la otra. Quantorzo 4 dientes amarillos y cachetes más

	grandes. Quantorzo 5 más entradas en la cabeza. Firbo 1 natural. Firbo 2 nariz más ancha.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 40	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho de Quantorzo	Objetos de oficina. Escritorio con gaveta. Estante Llave Carpetas. Escarabajo Ventana
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: casual con chaqueta grande.	Moscarda 4 con más ojeras.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de golpes a la puerta.	Estudio
ESCENA 41	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 11	Señor de mantenimiento
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Pasillo banco	Pulidora. Carpetas.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: casual con chaqueta grande. Señor de mantenimiento: uniforme y gorra.	Moscarda 4 más ojeras. Moscarda 11 cabello más largo.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de pulidora.	Estudio
ESCENA 42	
PERSONAJES	EXTRAS
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Ciudad de Richieri.	
VESTUARIO	MAQUILLAJE
SONIDO	EFEECTO
Musicalización	Paso del día a la noche.

ESCENA 43	
PERSONAJES	EXTRAS
Quantorzo 5 Firbo 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho de Quantorzo	Escritorio con gaveta Sillas Llave Carpetas Estante Objetos de oficina Hoja de papel con lista del registro de documentos Bolígrafo.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Traje formal sin corbata.	Quantorzo 5 más entradas en la cabeza Firbo 1 natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 44	
PERSONAJES	EXTRAS
Quantorzo 5 Firbo 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho de Quantorzo	Escritorio con gaveta Sillas Llave Carpetas Estante Objetos de oficina Hoja de papel con lista del registro de documentos Bolígrafo.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
No especificado.	Quantorzo 5 más entradas en la cabeza Firbo 1 natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 45	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Firbo 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Moscarda Despacho de Quantorzo	Cama Mesa de noche

	Teléfono Objetos de oficina Carpetas Escritorio Sillas
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: pantalón de pijama. Firbo: traje formal sin corbata.	Moscarda 4 más ojeras Firbo 1 natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 46	
PERSONAJES	EXTRAS
Diamante 2 Marco de Dios 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Choza de Marco de Dios.	Mesa comedor Sillas Mantel sobre la mesa Cubiertos Vasos Carta de la notaría
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Diamante: suéter, pantalón de mono y delantal. Marco de Dios: chaqueta grande deteriorada, jean y botas grandes.	Diamante 2 más seno y menos ojeras. Marco de Dios 3 barbilla más pronunciada y nariz más ancha.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 47	
PERSONAJES	EXTRAS
Quantorzo 5 Firbo 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de conferencias	Mesa redonda Silla Agenda
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Traje.	Quantorzo 5 con entradas en la cabeza más grandes. Firbo 1 natural
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 48	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Nina 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Cocina de Moscarda	Arepa

	Mesa Sillas Fregadero Servilletero Vaso con jugo
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Uniforme de Nina Moscarda: pantalón de pijama, camisa manga larga.	Moscarda 4 con más ojeras.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido del timbre. Voz de Marco de Dios.	Estudio
ESCENA 49	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 5 Moscarda 8 Marco de Dios 1 Nina 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de Moscarda.	Carta de la notaría
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: pijama, manga larga. Marco de Dios: chaqueta descuidada, jean y botas grandes. Nina: uniforme.	Moscarda 5 hombros más anchos. Moscarda 8 más delgado y de cuello más largo. Nina 2 de piel un poco más clara. Marco de Dios 1 gordo, con barba, dientes amarillos, canoso.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 50	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 8 Marco de Dios 1 Marco de Dios 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Casa de Moscarda (exterior) con escaleras en el porche.	Puerta. Carta de la notaría.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Marco de Dios: chaqueta descuidada, jean y botas grandes. Moscarda: pijama, manga larga.	Moscarda 8 ojeras oscuras. Marco de Dios 1 gordo, con barba, dientes amarillos, canoso. Marco de Dios 4 con la piel más oscura.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 51	
PERSONAJES	EXTRAS
Elpidio Stampa 1 Elpidio Stampa 3	Secretaria de Elpidio Stampa

Marco de Dios 5	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho del notario Stampa	Escritorio. Jaula Canario Libreta Silla reclinable Sillas de escritorio Objetos de oficina Carta notariada de Marco de Dios. Pañuelo de Stampa.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Marco de Dios: chaqueta descuidada, jean y botas grandes. Elpidio: traje un poco curtido.	Elpidio 1 arrugas debajo de los ojos. Elpidio 2 cachetes más gruesos. Marco de Dios 5 cuello delgado y orejas más pequeñas. Secretaria maquillaje natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 52	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 10 Elpidio Stampa 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Calle/Portón de la notaría	Reloj de mano (Moscarda) Sobre
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Chaqueta de Moscarda. Chaqueta de Stampa.	Moscarda 4 con más ojeras. Moscarda 10 manos más grandes. Elpidio 2 más largo el cabello.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 53	
PERSONAJES	EXTRAS
Elpidio Stampa 2 Moscarda 10 Diamante 1	Vecinos de Marco de Dios Niños
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Casa de Marco de Dios (exterior)	Muro. Muebles Vajilla Cajas Lluvia Lodo.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Chaqueta de Moscarda. Chaqueta de Elpidio.	Moscarda 10 con las manos más grandes Elpidio 2 con el cabello más largo.

Diamante: suéter, pantalón de mono.	Diamante 1 más ojeras y demacrada.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 54	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 8 Moscarda 10 Moscarda 12 Marco de Dios 1 Marco de Dios 3 Marco de Dios 5 Elpidio Stampa 1 Elpidio Stampa 2 Elpidio Stampa 3 Diamante 1 Diamante 2	Vecinos de Marco de Dios Niños Señoras (2)
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Casa de Marco de (Dios exterior)	Cajas Muebles Lodo Lluvia Platos Vajillas Trozo de madera
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Marco de Dios: chaqueta descuidada, jean y botas grandes. Moscarda: casual con chaqueta grande. Stampa, chaqueta. Diamante, suéter ancho y pantalón de mono.	Moscarda 4 ojeras más oscuras Moscarda 8 más delgado y cuello más largo. Moscarda 10 manos más grandes Moscarda 12 cara más ancha. Marco de Dios 1 canoso, gordo, con barba, dientes amarillos. Marco de Dios 3 barbilla pronunciada y nariz ancha. Marco de Dios 5 orejas más pequeñas y cuello más delgado. Elpidio Stampa 1 arrugas debajo de los ojos. Elpidio Stampa 2 más largo el cabello. Elpidio Stampa 3 mejillas más gruesas. Diamante 1 natural Diamante 2 natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 55	
PERSONAJES	EXTRAS

Moscarda 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Calle	Casa de Marco de Dios
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Chaqueta de Moscarda	Moscarda 4: más ojeras.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Bullicio multitud. Voz de Stampa. Silencia multitud.	Estudio
ESCENA 56	
PERSONAJES	EXTRAS
Marco de Dios 3 Marco de Dios 5 Diamante 3 Elpidio Stampa 1 Elpidio Stampa 3	Vecinos de Marco de Dios
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Calle de una urbanización/ Exterior casa de Vie dei Santi.	Llave Puerta de la casa.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Chaqueta de Stampa. Mono y suéter de Diamante Marco de Dios: chaqueta descuidada, jean y botas grandes.	Marco de Dios 3 barbilla pronunciada, nariz ancha. Marco de Dios 5 cuello más delgado y orejas más pequeñas. Diamante 3 cabello más ondulado. Elpidio Stampa 1 arrugas debajo de los ojos. Elpidio Stampa 3 mejillas más gruesas.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 57	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 8 Moscarda 10 Moscarda 12 Marco de Dios 1 Marco de Dios 3 Marco de Dios 5 Elpidio Stampa 1 Elpidio Stampa 2 Elpidio Stampa 3 Diamante 1 Diamante 2 Diamante 3	Vecinos de Marco de Dios
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de la casa de Via dei Santi.	Mueble. Lámpara

	Interruptor de luz.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: casual con chaqueta grande. Elpidio: casual con chaqueta. Marco de Dios: chaqueta descuidada, jean y botas grandes. Diamante: mono y suéter ancho.	Moscarda 4 más ojeras Moscarda 8 cuello más delgado y frente más ancha Moscarda 10 manos más gruesas Moscarda 12 cara más ancha. Marco de Dios 1 gordo, dientes amarillos, canoso, barba descuidada. Marco de Dios 3 barbilla más pronunciada y la nariz más ancha Marco de Dios 5 orejas más pequeñas y cuello más delgado. Elpidio Stampa 1 arrugas debajo de los ojos. Elpidio Stampa 2 cabellos más largos. Elpidio Stampa 3 mejillas más gruesas. Diamante 1 demacrada y flaca, ojerosa. Diamante 2 más senos y menos ojeras Diamante 3 frente más alta y cabello más ondulado.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 58	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 2 Dida 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de Moscarda	Silla Toalla húmeda Sangre
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Chaqueta de Moscarda. Dida: camisa manga larga, pantalón largo.	Moscarda 2: nariz torcida hacia la derecha, ojo golpeado y boca rota.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido del timbre.	Estudio
ESCENA 59	
PERSONAJES	EXTRAS
Dida 1 Dida 2 Moscarda 2 Moscarda 6 Moscarda 5 Nina 2 Nina 3 Nina 4 Quantorzo 1 Quantorzo 2	

Quantorzo 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de la casa de Moscarda	Muebles Sillón Diván Mesa Sangre Toalla húmeda
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Quantorzo: casual con chaqueta. Dida: camisa manga larga y pantalón largo. Moscarda: casual con chaqueta grande.	Dida 1 natural Dida 2 cabello brillante y ojos más oscuros. Moscarda 2 nariz hacia la derecha, morado en el ojo y boca rota. Moscarda 4 más ojeras, morado en el ojo y boca rota. Moscarda 6 cabello más oscuro, frente larga, morado en el ojo y boca rota. Moscarda 5 hombros más anchos, morado en el ojo y boca rota. Nina 2 piel más clara Nina 3 orejas más grandes. Nina 4 brazos más gruesos Quantorzo 1 natural Quantorzo 2 más gordo. Quantorzo 4 dientes más amarillos, cachetes más gruesos.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 60	
PERSONAJES	EXTRAS
Nina 3 Nina 4 Dida 5 Dida 6 Quantorzo 1 Quantorzo 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Casa de Moscarda desde el exterior, con escaleras en la entrada.	Chaqueta de Quantorzo
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Quantorzo: casual, chaqueta. Dida: camisa manga larga y pantalón largo. Moscarda: casual con chaqueta grande. Nina Uniforme.	Nina 3 orejas más grandes. Nina 4 brazos más gruesos. Dida 5 nariz más larga Dida 6 pómulos más pronunciados y rosados.

	Quantorzo 1 natural Quantorzo 2 un poco más gordo.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 61	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Moscarda	Cama Cubrecama Espejo
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Pijama.	Moscarda 4 con más ojeras, morado el ojo y rota la boca.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 62	
PERSONAJES	EXTRAS
Abogado 1 Abogado 2 Quantorzo 5 Firbo 1 Quantorzo 6 Firbo 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho de Quantorzo.	Escritorio con gaveta. Estante. Sillas. Objetos de oficina.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Trajes.	Abogado 1 bajo, gordo con peluquín. Abogado 2 labios más gruesos Quantorzo 5 más entradas en la cabeza. Quantorzo 6 espalda más ancha. Firbo 1 natural. Firbo 4 labios más gruesos.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 64	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 5 Nina 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Pasillo de la casa de Moscarda	Montón de ropa.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: pijama. Nina: uniforme.	Moscarda 5: hombros más anchos. Nina 2: piel más clara.
SONIDO	LOCACIÓN

Natural.	Estudio
ESCENA 65	
PERSONAJES	EXTRAS
Nina 1 Suegro 1 Suegro 2 Moscarda 4 Moscarda 13	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de Moscarda, con escaleras.	Mesa Teléfono Muebles Cuadros. Alfombra Puerta
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: Pantalón largo, camisa de pijama.	Nina 1 natural Suegro 1 natural Suegro 2 cachetes más caídos. Moscarda 4 más ojeras. Moscarda 13 espalda encorvada y contextura más delgada.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 66	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Nina 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala de la casa de Moscarda	Mesa Teléfono Muebles Cuadros Alfombra.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: Pantalón largo, camisa de pijama.	Nina 2: piel más clara. Moscarda 4: más ojeras.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido del teléfono.	Estudio
ESCENA 67	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Monja María 1 Moscarda 14	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Abadía grade: edificio gris, grande, con ventanas, vitrales, rodeado de jardines.	Reja alta de hierro negra. Campana pequeña. Candado

	Cadena con manojos de llaves.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Hábito de monja Moscarda: casual con suéter.	Moscarda 4 más ojeras. Monja María 1 natural. Moscarda 14 ojos más grandes, pestañas más largas.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Repique de campanas de la iglesia.	Estudio
ESCENA 68	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 3 Moscarda 14 Ana Rosa 2 Monja María 1	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Locutorio de sor Celestina. Huerto de la abadía.	Reja negra alta. Mesa Sillas (2) Ventana Cortinas Polvo Flores Hiedra
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: camisa blanca de botones, bolso marrón. Moscarda: casual con suéter.	Moscarda 4 más ojeras Moscarda 3 cabello oscuro, boca delgada y barba. Moscarda 14 pestañas más largas, ojos más grandes. Ana Rosa 2 cara más delgada, pestañas más largas. Monja María 1 natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de las monjas rezando.	Estudio
ESCENA 69	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 2 Moscarda 4 Moscarda 3	Monjas (4)
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Pasillo de la Abadía Grande con escalones.	Flores Hiedra Pistola con la culata de nácar.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: camisa blanca de botones, bolso marrón. Monjas: hábitos (4)	Ana Rosa 2 pestañas largas, cara más delgada. Moscarda 4 más ojeras. Moscarda 3 más oscuro el cabello, barba, labios

Moscarda casual con suéter.	más delgados.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de las monjas rezando.	Estudio
ESCENA 70	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 15 Doctor	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Pasillo de hospital.	Sillas de hospital. Paredes blancas. Puertas de habitaciones.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Doctor: bata blanca. Moscarda casual.	Moscarda 4: más ojeras. Moscarda 15: un rosetón en la mejilla. Doctor: natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 71	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 3 Ana Rosa 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de hospital	Cama de hospital. Suero. Polea para alzar el pie. Sábana. Televisor Muebles de dos puestos. Paredes blancas con rodapiés de madera.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: bata de hospital. Yeso en el pie derecho. Vía en la mano derecha.	Moscarda 3: barba, cabello más oscuro, labios delgados. Ana Rosa 2: pestañas más largas, cara más delgada.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 72	
PERSONAJES	EXTRAS
Obispo Partanna 1 Sclepis 1 Monja María 2	Monja Clara.
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Abadía Grande (Camino de tierra hacia la entrada) Camino de tierra. Edificio gris alto, con ventanas grandes y vitrales de colores.	Reja de hierro negra alta. Puerta grande y alta de madera.

VESTUARIO	MAQUILLAJE
Hábitos (2)	Maquillaje natural en todos los personajes.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 73	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 3 Ana Rosa 2	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de hospital	Cama de hospital. Suero. Polea para alzar el pie. Sábana. Televisor Muebles de dos puestos. Paredes blancas con rodapiés de madera.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: bata de hospital. Yeso en el pie derecho. Vía en la mano derecha.	Moscarda 3: barba, cabello más oscuro, labios delgados. Ana Rosa 2: pestañas más largas, cara más delgada.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 74	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 2 Moscarda 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de Ana Rosa	Cama. Sábanas. Mesa de noche. Teléfono. Pistola con culata de nácar. Baúl. Ventana corrediza con vidrios opacos. Paredes rosadas.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Ana Rosa: Pijama	Moscarda 3: barba, cabello más oscuro, labios delgados. Ana Rosa 2: pestañas más largas, cara más delgada.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 75	
PERSONAJES	EXTRAS
Martina 1	

Turolla 2 Quantorzo 7	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho de Quantorzo (exterior)	Escritorio (2) Teléfono (2) Carpetas Papeles, documentos Silla (2) Puerta de despacho de Quantorzo. Alfombra. Agenda Bolígrafos. Libretas
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Trajes de oficina.	Martina natural Quantorzo 7: más cabello. Turolla 2: más delgado.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 76	
PERSONAJES	EXTRAS
Sclepis 2 Moscarda 4 Moscarda 16	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Pasillo de la abadía grande (afuera de la puerta de Sclepis)	Puerta de la habitación de Sclepis. Plantas.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Hábito de Sclepis.	Sclepis 2 más delgado Moscarda 4 más ojeras Moscarda 16 un poco más gordo.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de monjas rezando.	Estudio
ESCENA 77	
PERSONAJES	EXTRAS
Sclepis 1 Sclepis 2 Moscarda 4 Moscarda 16	Hombre volador
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Locutorio Terrado.	Ventana Cortinas Mesa Sillas (2) Techo de ladrillos rojos Sábana roja.
VESTUARIO	MAQUILLAJE

Hábito de Sclepis.	Hombre volador: ojeras, y natural. Sclepis 1: natural. Sclepis 2 más delgado Moscarda 4 más ojeras Moscarda 16 un poco más gordo.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 78	
PERSONAJES	EXTRAS
Firbo 1 Quantorzo 5	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Despacho de Quantorzo	Teléfono Escritorio Silla (3) Estante Carpetas Bolígrafos Objetos de oficina Lámpara Cortinas Ventana
VESTUARIO	MAQUILLAJE
No especificado.	Firbo 1 natural Quantorzo 5: entradas de la cabeza más grandes.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
ESCENA 79	
PERSONAJES	EXTRAS
Sclepis 2 Moscarda 16 Moscarda 4	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Pasillo de la abadía (exterior, frente al locutorio)	Puerta del locutorio. Plantas. Paredes de concreto.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Hábito de Sclepis. Conjunto casual Moscarda.	Sclepis 2 más delgado Moscarda 4 más ojeras Moscarda 16 un poco más gordo.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Murmullo de monjas rezando.	Estudio
ESCENA 80	
PERSONAJES	EXTRAS
Ana Rosa 1 Ana Rosa 2 Moscarda 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA

Habitación de Ana Rosa	Cama. Sábanas. Mesa de noche. Teléfono. Pistola con culata de nácar. Baúl. Ventana corrediza con vidrios opacos. Paredes rosadas. Sangre Revista
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Pijama de Ana Rosa. Conjunto casual de Moscarda.	Ana Rosa 1 natural Ana Rosa 2 más largas las pestañas y cara más delgada. Moscarda 3: labios delgados, cabello más oscuro.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de disparo.	Estudio
ESCENA 81	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 4 Moscarda 17 Oficial 1 Oficial 2 Sclepis 3	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación de hospital	Máquina registradora de latidos. Suero. Cama Paredes blancas con rodapiés de madera. Sábanas Ventana Cortinas Puerta de la habitación. Grabador de voz.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: bata blanca, vía conectada en la mano derecha, venda en el pecho. Oficial: chaqueta con placa de oficial. Sclepis: hábito	Moscarda 4 más ojeras. Moscarda 17 orejas puntiagudas. Oficial 1 natural. Oficial 2 con los párpados más caídos y más marcadas las líneas de expresión. Sclepis 3 orejas puntiagudas.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de la máquina registradora de pulso.	Estudio
ESCENA 82	
PERSONAJES	EXTRAS
Sclepis 1 Sclepis 2	

Moscarda 4 Moscarda 16	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Habitación hospital	Máquina registradora de latidos. Suero. Cama Paredes blancas con rodapiés de madera. Sábanas Ventana Cortinas Puerta de la habitación.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: bata blanca, vía conectada en la mano derecha, venda en el pecho. Sclepis: hábito.	Sclepis 1 natural. Sclepis 2 más delgado. Moscarda 4 más ojeras. Moscarda 16 más gordo.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de máquina controladora de pulso.	Estudio
EFFECTOS	
Descendencia de la nieve sobre un árbol. Nacimiento de flores sobre el árbol.	
ESCENA 83	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 0 Ana Rosa 2 Sclepis 2 Oficial 1 Dida 1 Suegro 2 Abogado de Ana Rosa.	Gente de la audiencia. Juez Dos oficiales.
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Hospicio de Richieri: edificio gris, alto, rodeado de jardines. Sala del juicio	Flores. Gramma Árbol. Estrado del testigo. Estrado del juez Mesa de los abogados. Sillas de la audiencia. Máquina de escribir. Mazo juez.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: pantalón largo roto, camisa azul descuidada, alpargatas, casco de metal. Bata negra y peluca juez.	Moscarda 0 brazos, manos y uñas sucias. Ana Rosa 2 pestañas más largas, cara más delgada. Sclepis 2 más delgado. Oficial 1 natural. Dida 1 natural. Suegro 2 con más cabello.

	Abogado de Ana Rosa: natural. Extras: natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de la máquina de escribir.	Estudio
ESCENA 84	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 0 Ana Rosa 2 Sclepis 2 Oficial 1 Dida 1 Suegro 2 Abogado de Ana Rosa.	Gente de la audiencia. Juez Dos oficiales.
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala del juicio	Estrado del testigo. Estrado del juez Mesa de los abogados. Sillas de la audiencia. Máquina de escribir. Biblia Mazo juez.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: pantalón largo roto, camisa azul descuidada, alpargatas, casco de metal. Juez: bata negra y peluca.	Moscarda 0 brazos, manos y uñas sucias. Ana Rosa 2 pestañas más largas, cara más delgada. Sclepis 2 más delgado. Oficial 1 natural. Dida 1 natural. Suegro 2 con más cabello. Abogado de Ana Rosa: natural. Extras: natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de la máquina de escribir.	Estudio
ESCENA 85	
PERSONAJES	EXTRAS
Firbo 1 Quantorzo 5	Dos guardaespaldas Japoneses
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Clase alta de un avión. Sala de conferencias Tokio	Butacas reclinables. Vaso de wiski Documento Bolígrafo Mesa redonda grande Sillas de oficina (10)

	Ventanal.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Trajes formales (14)	Firbo 1 Natural. Quantorzo 5 con más entradas en la cabeza. Extras: natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural.	Estudio
EFFECTOS	
Vista de Tokio.	
ESCENA 86	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 0 Ana Rosa 2 Sclepis 2 Oficial 1 Dida 1 Suegro 2 Abogado de Ana Rosa.	Gente de la audiencia. Juez Dos oficiales.
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala del juicio	Estrado del testigo. Estrado del juez Mesa de los abogados. Sillas de la audiencia. Máquina de escribir. Biblia Mazo juez.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: pantalón largo roto, camisa azul descuidada, alpargatas, casco de metal. Juez: bata negra y peluca.	Moscarda 0 brazos, manos y uñas sucias. Ana Rosa 2 pestañas más largas, cara más delgada. Sclepis 2 más delgado. Oficial 1 natural. Dida 1 natural. Suegro 2 con más cabello. Abogado de Ana Rosa: natural. Extras: natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de la máquina de escribir.	Estudio
ESCENA 87	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 0 Ana Rosa 2 Sclepis 2 Oficial 1 Dida 1 Suegro 2	Gente de la audiencia. Juez Dos oficiales.

Abogado de Ana Rosa.	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Sala del juicio	Estrado del testigo. Estrado del juez Mesa de los abogados. Sillas de la audiencia. Máquina de escribir. Biblia Mazo juez.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Moscarda: pantalón largo roto, camisa azul descuidada, alpargatas, casco de metal. Juez: bata negra y peluca.	Moscarda 0 brazos, manos y uñas sucias. Ana Rosa 2 pestañas más largas, cara más delgada. Sclepis 2 más delgado. Oficial 1 natural. Dida 1 natural. Suegro 2 con más cabello. Abogado de Ana Rosa: natural. Extras: natural.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Sonido de la máquina de escribir.	Estudio
ESCENA 88	
PERSONAJES	EXTRAS
Moscarda 0	
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
Hospicio de Richieri	Árbol Gram. Piedra.
VESTUARIO	MAQUILLAJE
Pantalón largo roto. Camisa azul deteriorada. Alpargatas. Casco de metal.	Brazos, manos y uñas sucias.
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Campanadas de la iglesia.	Estudio
ESCENA 89	
SONIDO	LOCACIÓN
Natural. Campanadas de la iglesia.	Estudio

La mayoría de las locaciones serán recreadas en estudio, con la finalidad de tener la libertad de crear los espacios tal como los describe Vitángelo Moscarda en la novela.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La carrera de Comunicación Social es una opción para aquellos que desean explorar diferentes herramientas que les permitan transmitir un mensaje. Detrás de cada estudiante se esconde una necesidad de decir y de ser escuchado.

Como “expertos”, los comunicadores pueden caer en el juego de creer que tienen un dominio tal del lenguaje y de la forma de decir, que son capaces de hacerse entender, de transformar a sus receptores o de incitarlos a actuar, sentir y pensar de determinada manera.

¿Pero qué significa ser comunicador? y ¿por qué una futura “comunicadora” se atreve a hablar de incomunicación en su trabajo de grado?

Luego del estudio realizado, se podría intuir una posible respuesta de Pirandello a la primera pregunta. Pero sería presumir demasiado y caer de lleno en el hoyo de la ilusión por creer que, al llevar a cabo este proyecto, se ha logrado comprender realmente al dramaturgo italiano. Sin embargo, sí resulta valioso exponer lo que diría el Pirandello que ha nacido a partir de este proyecto de investigación, diferente del que fue él para sí mismo, y del descrito por los autores. Podría decirse entonces que, en vez de Pirandello a secas, tenemos una primera versión: Pirandello 1.

Es probable que los lectores de este trabajo nunca puedan llegar a conocer realmente ninguno de los individuos que protagonizan este estudio. Pero no hay de qué preocuparse. La relación no es de ventaja porque, como seres humanos, tampoco existe la posibilidad de que otros lleguen a conocer el Pirandello que cada uno se ha formado, a partir de lo dicho en estas páginas.

Entonces, volviendo al significado de ser comunicador, Pirandello 1 diría, con toda seguridad, que un estudiante de esta carrera es un agente más de la ilusión, porque dedica toda su vida a una labor imposible.

Si se les otorga certeza a estas ideas, resulta muy difícil encontrarles un sentido a las cosas y la única salida parece ser la asumida por Moscarda al final de la novela. Pero si se mira desde otra perspectiva, se puede ver cómo a lo largo de la historia humana, la

necesidad de comunicar, incluso para el mismo Pirandello, siempre ha estado latente en las personas.

¿Cómo trabajar entonces la paradoja del hombre? ¿Cómo fue que Pirandello intentó hacer llegar sus ideas al resto de la humanidad? ¿Cómo comunicar la inexistencia de la comunicación?

Un escritor no sólo escribe para sí. Pirandello dedicó toda su vida a comunicar, no se sabe si realmente lo hizo, nadie puede saberlo, pero aún consciente de su participación dentro de la ilusión, él se sentaba frecuentemente con un papel y se dedicaba a escribir para otros.

El mismo lenguaje de Moscarda en *Uno, ninguno y cien mil*, es persuasivo. Los personajes que, como entes de excepción, aparecen en su literatura esconden también una necesidad de decir, de hacer ver a los demás lo que ellos están observando en ese momento. Si no fuera así, simplemente permanecerían callados.

Entonces puede decirse que, aunque inútil para algunos como Pirandello 1, la comunicación es una necesidad interna del hombre, cuyo deseo de influir y de ser escuchado es mayor a su pensamiento racional.

El autor italiano quizás encarnó en Vitángelo Moscarda una decisión y una disposición que él, como ser humano, jamás podría haber asumido. Aquél pudo aislarse en su inevitable soledad, porque es un personaje. Luigi, en cambio, tuvo que vivir resignado, sabiéndose dentro de una ilusión, y hundiéndose en ella cada vez que, movido por las ganas de decir, iniciaba una nueva obra.

Y es que para el hombre es antinatural pretender abstraerse de su propio ser y de su condición. Algunos pueden verlo como una ilusión, pero está ahí y es real, es la manera que tenemos de vivir.

Este trabajo también es una paradoja y, como tal, significó un reto importante al buscar impulsar un mensaje que iba en contra de ese impulso.

Es difícil hablar de comprensión, tal vez ésta nunca existió, pero sí hubo una mayor profundidad de conocimiento a medida que se iba avanzando en la investigación. Mientras mayor era esa profundidad, más intriga existía con respecto a la forma de comunicar este paradójico mensaje.

A lo largo del camino, hubo también un cuestionamiento recurrente que cada tanto se acercaba y tocaba la puerta para preguntar si realmente este estudio estaría comunicando algo y para dudar sobre el sentido que tenía querer transmitir un mensaje, sabiendo de antemano que no iba a ser comprendido.

Sin embargo, el motor interno para seguir siempre estuvo ahí. Resultaba atractivo imaginar un juego donde se mezclaran distintas herramientas audiovisuales para explorar nuevos significados a partir del mensaje captado.

El cine es un medio que, en la época de Pirandello, apenas estaba dando sus primeros pasos. Podría decirse que más que cine eran fotografías vivientes. Para el dramaturgo el arte cinematográfico nunca fue una opción. Lo veía como un lenguaje falso, debido a la interposición de la máquina entre el actor, el personaje y el espectador. El teatro, en cambio, era para él, no una representación de la vida, sino la vida misma: una experiencia sensorial, donde la audiencia se mantenía activa y participante.

Actualmente, el cine ha evolucionado convirtiéndose en un medio que quizás Pirandello nunca se atrevió si quiera a imaginar. Las herramientas que usa el arte audiovisual para el tratamiento de la imagen y del sonido ofrecen nuevas posibilidades distintas a las que se encuentran presentes en el teatro y la literatura; medios que además fueron ampliamente explorados por el autor.

Son éstas las principales razones que reposan detrás de la escogencia del género cinematográfico para la realización de este estudio. Existe también una curiosidad natural de explorar cómo ese lenguaje reflexivo, cargado de palabra, puede prescindir de ella y transformarse en imagen y acción.

El reto se manifestó a su máxima expresión al hacerse evidente que no se trataba sólo de la adaptación de una historia de un medio a otro, sino de mostrar en el cine una forma de pensamiento.

En la novela, Pirandello usa su habilidad de palabra y compone lo que podría ser considerado un clásico de la literatura. Pero en el cine, la cosa es distinta. Dejarlo en palabra sería redundar y desaprovechar las herramientas innovadoras del medio.

Entre estas, se encuentra la estructura de guion propuesta por Syd Field. Este instrumento ha sido de gran utilidad, en la medida en que ha permitido encauzar las acciones reflexivas dentro de un orden lógico y funcional que le asegura a la historia ese carácter cinematográfico, donde la manera de mostrar debe cuidar una forma específica.

Sin embargo, ante una novela de esas características, resulta complejo identificar a primera vista acciones conductoras de la trama. En ese momento, Barthes siente ganas de aportar al juego y permite, con su método de análisis estructural del relato, que el esqueleto o hilo conductor se independice de la obra.

Entonces, el propósito se convierte en la realización del guion de una película que, además de retratar esa historia desarrollada por Pirandello, promueva la activación de la audiencia. Podría pensarse que la secuencia de acciones desarrollada es común y no aporta nada más allá de la que ya ha expuesto el autor original. Y es que el aporte, en este caso, no está en la historia contada, sino en la forma de hacerlo.

Lo sensorial se consigue a través de la imagen y el audio. El cambio de perspectiva constante a lo largo de la película y la música recurrente y distinta para cada personaje, pretenden, en conjunto, situar al espectador frente a la realidad que vive todos los días sin necesariamente darse cuenta de ello. Es hacerlo consciente de la diversidad de visiones que existen, de las múltiples verdades o, lo que es lo mismo, de la no verdad.

De esta forma, se busca que las personas modifiquen su rol de espectador inactivo, se conviertan en participantes y concienticen el estado de construcción constante en el que se hallan, pues no sólo serán testigos de las diferentes versiones de cada personaje, sino percibirán también las que ellos, como actores del drama, inevitablemente les crean.

Se culmina entonces este estudio reconociendo el cine como un medio experimental y sensorial que, como todo medio, ofrece herramientas particulares cuyo uso es valioso cuando se quiere hacer nacer nuevos significados y caer en la divina ilusión al creer que nos estamos comunicando.

FUENTES CONSULTADAS

- › Aumont, J. (1992) *La imagen*. 1era. Edición. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós.
- › Bentley, E. (1964) *La vida del drama*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós.
- › Chaix, J. (1970) *Pirandello*. Barcelona, España. Testigos del siglo XX.
- › Guerrero, J. (1961) *Historia del teatro contemporáneo*. Barcelona, España. Juan Flors Editor.
- › Josia, V. (1969) *Pirandello: estudio y antología*. Madrid, España. Compañía Bibliográfica Española.
- › Oliva C., Torres F. (1990) *Historia básica del arte escénico*. Madrid, España. Editorial: Ediciones Cátedra S.A.
- › Pirandello, L. (1958) *Obras escogidas*. Madrid, España. Biblioteca Premios Nobel.
- › Yurman, F. (2008) *La identidad suspendida*. Caracas, Venezuela. Editorial Alfa.

- › Barthes, R. (1966) *Introducción al análisis estructural del relato*. Recuperado el 15 de agosto de 2012.
http://doctoradoensemiotica.groupsites.com/uploads/files/x/000/026/a78/BARTHES_ROLAND_-_Introduccion_Al_Analisis_Estructural_De_Los_Relatos.pdf.

- › Field, S. (sin fecha) *El manual del guionista*. Recuperado el 24 de febrero de 2012.
<http://www.bibliotecah.org.uy/escribir/biblioteca/Syd%20Field%20-%20El%20manual%20del%20guionista.pdf>.

- › *Poética de Aristóteles*. Escuela de Filosofía Universidad Arcis. Recuperado el 27 de julio 2012. <http://www.google.co.ve/search?q=la+poetica+de+aristoteles&ie=UTF-8&oe=UTF-8&hl=es&client=safari>.

- › Valles, J. (2008) *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistemática*. Recuperado el 13 de julio de 2012.
http://books.google.co.ve/books?id=6aAa2HOMK2EC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbp_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

- › Restom, M. (2003) *Hacia una teoría de la adaptación: cinco modelos narrativos latinoamericanos*. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado el 12 de agosto de 2012. <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4873/mprp1de4.pdf?sequence=1>

- › Grimm, J. Grimm W. (sin fecha) *La Caperucita Roja*. Recuperado el 18 de agosto de 2012. <http://integrar.bue.edu.ar/wp-content/uploads/2011/05/Los-hermanos-Jacob-y-Wilhelm-Grimm.-Caperucita-roja.pdf>
- › Xirgu, X. (sin fecha). *Luigi Pirandello*. Recuperado el 03 de marzo del 2012. <http://margaritaxirgu.es/castellano/vivencia3/131c/131c.htm>