



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

**GUION DE LARGOMETRAJE Y LIBRO DE PRODUCCIÓN BASADO EN LA
NOVELA *PIM PAM PUM* DE ALEJANDRO REBOLLEDO**

FERNÁNDEZ, Rebeca
PEÑARANDA, Pedro

Tutor:
BURGER, Eduardo

Caracas, septiembre de 2014

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números: _____ En letras: _____

Observaciones: _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

AGRADECIMIENTOS

Gracias...

A nuestros padres y amigos por su apoyo incondicional, siempre;

*A Verónica Jiménez y Liliana Calderón porque, con su talento,
nos permitieron hacer esta historia más tangible;*

*A los profesores Yasmín Centeno, Néstor Mollegas, Julio García y Aurimar Alonzo
por apaciguar nuestras dudas en tiempos de crisis;*

A Ana García Julio por compartir sus conocimientos con nosotros;

A Vanessa Batman por creer en este proyecto desde el principio;

A Javier Amundaraín por todos y cada uno de sus consejos;

*A Eduardo Burger por sumergirse en esta historia tanto como nosotros y
por hacernos ver detalles que sin él nunca hubiésemos visto;*

A la UCAB por ser nuestro segundo hogar.

Alejandro Rebolledo, el punk original, gracias por PIM PAM PUM.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	8
-------------------	---

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I. LA ÓPERA PRIMA DE ALEJANDRO REBOLLEDO

1.1. <i>De 1998 a 2010.....</i>	11
1.2. <i>Aproximación crítica hacia PIM PAM PUM.....</i>	12
1.3. <i>El contexto histórico de PIM PAM PUM.....</i>	17

CAPÍTULO II. ADAPTACIÓN: DE LA NOVELA AL FILM

2.1. <i>El arte de adaptar.....</i>	19
2.2. <i>Literatura: La inspiración del cine.....</i>	20
2.3. <i>Fidelidad a la obra original.....</i>	24
2.4. <i>Tipos de adaptación.....</i>	27

CAPÍTULO III. GUION DE LARGOMETRAJE

3.1. <i>Guion de largometraje.....</i>	29
3.2. <i>Detrás de los personajes: Arquetipos.....</i>	30
3.2.1. <i>Los arquetipos de Vogler.....</i>	31
3.3. <i>El viaje del héroe de Christopher Vogler.....</i>	34
3.4. <i>El género cinematográfico.....</i>	38
3.4.1. <i>Comedia negra.....</i>	39

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO IV. EL PROYECTO

4.1. <i>Planteamiento del problema.....</i>	42
4.2. <i>Objetivos.....</i>	43

4.3.	<i>Delimitación.....</i>	43
4.4.	<i>Justificación.....</i>	44

CAPÍTULO V. EL GUION

5.1.	<i>Idea.....</i>	45
5.2.	<i>Sinopsis.....</i>	45
5.3.	<i>Tratamiento.....</i>	46
5.4.	<i>Escaleta.....</i>	53
5.5.	<i>Desarrollo de personajes.....</i>	64
5.5.1.	<i>Principales.....</i>	64
5.5.2.	<i>Secundarios.....</i>	68
5.5.3.	<i>Terciarios.....</i>	74
5.6.	<i>Metodología y criterios de adaptación.....</i>	80
5.6.1.	<i>Criterios de adaptación.....</i>	82
5.6.2.	<i>Los puntos de Vogler.....</i>	89
5.6.3.	<i>Resumen detallado de la obra original.....</i>	92
5.7.	<i>Guion literario.....</i>	95

CAPÍTULO VI. PREPRODUCCIÓN

6.1.	<i>Propuesta visual.....</i>	208
6.1.1.	<i>Locaciones y ambientación.....</i>	208
6.1.2.	<i>Vestuario.....</i>	215
6.1.3.	<i>Iluminación y color.....</i>	221
6.1.4.	<i>Encuadres y planos.....</i>	221
6.1.5.	<i>Montaje y efectos visuales.....</i>	222
6.2.	<i>Propuesta sonora.....</i>	223
6.3.	<i>Desglose de necesidades de producción.....</i>	226
6.4.	<i>Lista de necesidades.....</i>	287
6.5.	<i>Storyboard.....</i>	292
6.6.	<i>Presupuesto.....</i>	298

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	302
FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA.....	304
ANEXOS.....	307

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figuras

<i>Figura 1. Vestuario de Luis Lapiña.....</i>	<i>215</i>
<i>Figura 2. Vestuario de Ana Patricia Mendoza.....</i>	<i>216</i>
<i>Figura 3. Vestuario de Laudvan.....</i>	<i>216</i>
<i>Figura 4. Vestuario de Caimán.....</i>	<i>217</i>
<i>Figura 5. Vestuario de Yetzibell.....</i>	<i>217</i>
<i>Figura 6. Vestuario de Juan Power.....</i>	<i>218</i>
<i>Figura 7. Vestuario de El Tufo.....</i>	<i>218</i>
<i>Figura 8. Vestuario del comisario Bermúdez.....</i>	<i>219</i>
<i>Figura 9. Vestuario de El Bróder.....</i>	<i>219</i>
<i>Figura 10. Vestuario de Alejandro Mendoza.....</i>	<i>219</i>
<i>Figura 11. Vestuarios genéricos para hombre y mujer.....</i>	<i>220</i>
<i>Figura 12. Paleta de colores.....</i>	<i>221</i>

Tablas

<i>Tabla 1. Desglose de necesidades de producción por escena.....</i>	<i>226</i>
<i>Tabla 2. Resumen de presupuesto.....</i>	<i>298</i>
<i>Tabla 3. Presupuesto desglosado.....</i>	<i>299</i>

INTRODUCCIÓN

Hay libros que marcan la vida de una persona y hay libros que marcan a una generación completa, convirtiéndose en un objeto de culto. A finales de la década de los 90, el periodista, y ocasionalmente DJ, Alejandro Rebolledo escribe su primera y única novela hasta la fecha, titulada *PIM PAM PUM* (originalmente escrita con “n”). El libro es publicado por Libros Urbe en el año 1998. Desde ese momento, la ópera prima de Rebolledo ha sido leída por millones de jóvenes caraqueños.

PIM PAM PUM es Caracas. Es un retrato de la ciudad que muere, sin perder el tiempo en ladrar. Es una historia que muestra las desdichas de una generación que no veía futuro. Es un clásico de la narrativa punk de Latinoamérica. Es, sin lugar a dudas, una historia que debe ser llevada a términos cinematográficos.

La novela de Rebolledo cuenta la historia de dos jóvenes caraqueños cuyas vidas sin futuro se cruzan. Luis y Ana Patricia se conocen por causas del destino y los dos buscarán, sin importar cómo, la forma de salir del agujero que llaman Venezuela.

La curiosa historia de estos personajes se convirtió en una suerte de mito con el paso de los años. Después de que *PIM PAM PUM* quedara como una de las diez novelas finalistas en la XI edición del Premio Internacional de Novela Rómulo Gallegos, tanto el autor como la obra se escondieron del ojo público. Sin embargo, copias clandestinas del libro pasaban de mano en mano. Miles de jóvenes se sintieron identificados con el estilo de vida nihilista de sus protagonistas.

Rebolledo supo plasmar con excelencia lo que sentía el joven caraqueño de clase media promedio de finales de los 90. Poco a poco se convirtió en una novela de culto, en el reflejo de una generación. Hoy, más de una década después, los temas que plantea Rebolledo siguen vigentes.

Este Trabajo de Grado propone realizar un guion de largometraje y libro de producción basado en la novela *PIM PAM PUM* de Alejandro Rebolledo, el cual pueda ser eventualmente producido. Se busca entender a profundidad todos los puntos de giro y situaciones claves de la novela, identificar el perfil de los personajes que la conforman y establecer los criterios generales de la adaptación.

La esencia de la historia original de Rebolledo se conserva a lo largo de todo el guion, esto con el fin de que, cuando sea eventualmente producido, produzca en los espectadores el mismo impacto que tuvo la novela durante su lanzamiento en los años 90, esperando que el culto pase del libro al film.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

LA ÓPERA PRIMA DE ALEJANDRO REBOLLEDO

1.1. *De 1998 a 2010*

Luis está harto y se compró un hierro. Ana Patricia quiere viajar por la galaxia. Laudvan no soporta vender ropa hecha en Hong Kong. Juan Power es el locutor de moda y necesita amor. Yetzibell pretende ser famosa antes de los 26. Caimán tiene una novia virtual en Nicaragua y El Tufo sueña con una moto. Todos cayeron por un tobogán y se estrellaron contra el destino. Revelación, pistolas, romance, techno, pacos, confusión, control, coincidencia, surf, chalequeo, vértigo y pasión en una aventura gótico-tropical en la Venezuela del premilenio (Sinopsis añadida en la contraportada de la primera edición de *PIN PAN PUN*, 1998).

PIN PAN PUN, la ópera prima del periodista y DJ venezolano Alejandro Rebolledo, fue lanzada por primera vez en el año 1998 por Libros Urbe, la editorial del semanario del mismo nombre, para quienes también fue su primera novela en ser publicada. La primera edición del libro de Rebolledo se agotó en poco tiempo y a tan solo un año de su lanzamiento se publicó la segunda edición, la cual consiguió el mismo éxito de ventas (“PIN PAN PUN”, 2010, Edición coleccionable).

Antes de que la primera edición de *PIN PAN PUN* saliera a la luz, su primer capítulo fue publicado en el semanario Urbe. En una entrevista realizada por el periodista Manuel Lebón a Alejandro Rebolledo, el escritor afirma que esto fue una especie de pacto de compromiso, con él mismo y con el editor, de terminar la novela. Desde ese momento, se dedicó a desarrollar la vida de sus personajes en sus ratos libres (Lebón, M., 1998, noviembre 12. *PIN PAN PUN: Literatura pop*. El Universal). Esto hace que el origen de *PIN PAN PUN* sea vinculable con las llamadas *novelas por entregas*, en las cuales se deja al lector en suspenso en cada entrega para que espere con ansías en la siguiente la resolución del conflicto (Cremades, E. R., 1982, Nro. 1).

A pesar del éxito de las primeras dos ediciones de la novela, fue necesaria una década entera para que se hiciera una tercera reimpresión. *PIM PAM PUM*, esta vez con “m” como la

onomatopeya que hace referencia al sonido de un disparo, fue relanzada por la Editorial Puntocero en la Feria del Libro de Baruta de 2010, a la cual asistió el mismo Rebolledo (Roche Rodríguez, M., 2010, octubre 22. Alejandro Rebolledo: Letras, cosmopolitismo y violencia. El Nacional).

La periodista Ana García Julio describe esta época entre 1999 y 2010 como una suerte de olvido en la cual estuvo sumergida la pieza de Rebolledo. Sostiene la teoría de que “(...) la reestructuración de Urbe y la desaparición de Libros Urbe puede haber contribuido a que la novela estuviera ausente de las librerías durante casi una década” (A. García Julio, comunicación personal, octubre 11, 2013).

No obstante, Barráez, E. (2010) tiene la certeza de que *PIM PAM PUM* es una novela que logra tener vigencia en la actualidad, en la época de su relanzamiento, a pesar del paso de los años (Tal Cual Digital. Entretenimiento. [Página web en línea]). Esta premisa es apoyada por Eric Colón, periodista y amigo íntimo de Rebolledo, pues afirma con seguridad que la novela traspasa cualquier barrera generacional:

(...) la historia de Julián, Caimán, Chicharra, Luis o Juan Power es la historia de muchos de los que estamos hoy aquí y de los que vendrán más allá. Es cómo el loop de una tragedia griega infinita y universal, una canción eterna que sigue recordándonos siempre la misma melodía (Colón, E., 2010, Ediciones Puntocero. Blog [Página web en línea]).

A pesar del olvido en el que se sumergió la obra entre los años 1999 y 2010, *PIM PAM PUM* no dejó de estar siempre bajo el ojo de la crítica.

1.2. Aproximación crítica hacia *PIM PAM PUM*

Desde su lanzamiento en 1998, *PIM PAM PUM* fue totalmente ignorada por la crítica. Según Ana García Julio, periodista egresada de la Universidad Católica Andrés Bello, el hecho de que la novela de Rebolledo carezca de estudios y ensayos críticos, incluso después de un notorio éxito de ventas, consigue explicación en una hipótesis que ella misma mantiene:

(...) el libro coqueteó peligrosamente, tanto el texto como su atípica forma de promoción, con la literatura comercial, una categoría que no existía en nuestro país en 1997 y que nuestra crítica no considera literatura; al menos no la clase de literatura que le atañe, de orientación artística (A. García Julio, comunicación personal, octubre 11, 2013).

La periodista también sostiene que la novela hizo más ruido por la publicidad que le dio Urbe y por la actitud irreverente del autor que por la propuesta textual.

García Julio no es la única que cree en esta teoría. Arnaldo Valero, investigador literario, concuerda con que la novela de Rebolledo se promocionó de forma masiva y que su acogida en el sector literario dependió más de esto, es decir, del marketing, que de valores estéticos y de contenido que tuviera la obra (Valero, A., 2001, Nro. 7 Volumen 5).

De hecho, para Valero, desde ya antes de que la novela de Rebolledo fuese publicada, los literarios solían marginar a todas aquellas obras que estuviesen muy conectadas con los medios masivos. Para el investigador, eso fue exactamente lo que hicieron Rebolledo y el editor de *PIM PAM PUM*, pues ambos pusieron especial énfasis en estrategias de mercadeo, haciendo parecer que básicamente lo que les interesaba era la recepción en la audiencia y no en el sector crítico.

Valero, A (2001) afirma con total seguridad que el sector ilustrado venezolano mantiene, o al menos mantuvo, un enorme menosprecio por la obra de Rebolledo. A pesar de esto, la novela fue finalista de la XI edición del Premio Internacional de Novela Rómulo Gallegos (Nro. 7 Volumen 5).

Ante esta nominación, Colón, E. (2010) comenta: “El único finalista [Alejandro Rebolledo] del premio Rómulo Gallegos que nunca se leyó Doña Bárbara’, era el slogan con el que se promocionaba *PIN PAN PUN*” (Ediciones Puntocero. Blog. [Página web en línea]).

En un artículo de prensa publicado en El Nacional, la periodista Michelle Roche Rodríguez afirma que Rebolledo tiene la certeza de que no haber logrado ganar el premio, e incluso la oposición que tiene su novela, no está relacionado con su propuesta literaria. Según el escritor, lo que le incomodaba al jurado de esta reconocida premiación fue que su obra

proviniera y estuviese íntimamente relacionada con una revista juvenil como lo es Urbe. De la misma forma, para Rebolledo, según explica la autora del artículo, el mundo había cambiado de forma radical con la aparición del Internet, y el libro como tal dejó de pertenecer a un grupo exclusivo (Roche Rodríguez, M., 2010, octubre 22. Alejandro Rebolledo: Letras, cosmopolitismo y violencia. El Nacional).

Una suerte de evidencia a lo que Arnaldo Valero hace referencia sobre el sector literario del país, es el artículo “¿Dónde está la literatura para jóvenes en Venezuela?” publicado por la Revista Latinoamericana de Literatura Infantil y Juvenil y escrito por María Fernanda Paz Castillo Bohórquez, en el cual se critica a *PIM PAM PUM* y se le tilda de ser un libro de escaso valor literario y además en donde se establece que la única razón por la cual los jóvenes se conectan con la lectura de esta pieza es por su temática, que gira en torno a las drogas y el sexo, y su narración fragmentada y postmoderna (“Sugerencias de lectura /18”, 2000, Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Boletín de resúmenes del Centro de Documentación e Investigación de Literatura Infantil [Boletín en línea]).

Por otro lado, periodistas como Maruja Dagnino, admiten que después de leer la novela, todos los prejuicios hacia la misma quedaron en el pasado, pues, según ella, va más allá de una simple historia de jóvenes caraqueños. “Esta novela, desde el punto de vista literario, no es para nada inocente. Rebolledo entiende muy bien cómo se cuenta una historia. (...) Su juego es limpio, como es su escritura” (Dagnino, M., 2002, Nro. 49 Volumen 34, p.419).

Además, Dagnino admira la estructura en la que es narrada la novela de Rebolledo, tildándola de elaborada y compleja, pues para ella el autor va armando la historia con capas concéntricas a través del uso de narradores múltiples, autodiégeticos, permitiéndole con su estructura coral conocer el alma y deseos de todos los implicados y entender a profundidad cada una de las situaciones por las cuales ellos atraviesan en un mundo lleno de contradicciones.

Según Valero, A. (2001), desde antes de la publicación de *PIM PAM PUM*, el director de Urbe, bajo los seguimientos de la línea editorial que el semanario proponía, planeaba llevar a cabo un proyecto de literatura alternativa para conquistar a ese público joven que, de acuerdo al

director, no se sentía atraído por los estándares con los que se venía publicando. Creían que temas relacionados con los narcóticos y el suspenso policial serían elementos atractivos y diferenciales de las editoriales convencionales (Nro.7 Volumen 5). Ante esta realidad, Valero establece que:

(...) para el ‘stablishment’ ilustrado resulta inaceptable que quienes hayan acabado, momentáneamente, con la tendencia a concebir el consumo del libro como una conducta propia de un ghetto de ‘iniciados’ sean precisamente sujetos que no se reconocen como continuadores de una noción de cultura tal y como ellos la han concebido (Valero, A., 2001, Nro.7 Volumen 5, pp.122-123).

PIM PAM PUM es una muestra, según el investigador literario Valero, de que a pesar del derrumbe de los modelos literarios con orientación de izquierda, muchísimas de las nuevas propuestas no logran más que pasar desapercibidas. De acuerdo a las hipótesis de este autor, la primera y única novela de Alejandro Rebolledo se ganó las críticas negativas del sector ilustrado venezolano porque, desde el comienzo, el escritor de *PIM PAM PUM* admitía un desapego con la literatura tradicional latinoamericana, así como con los escritores más emblemáticos de la misma.

Yo [Alejandro Rebolledo] me desligué desde un principio de esa literatura latinoamericana que nos venden como propia, incluso hasta genética, porque es una especie de colonización perversa, que fue importante porque a los europeos y a los occidentales en general les interesaba el exotismo, el realismo mágico, las dictaduras, los salvajes, todo para alimentar la fantasía que tienen sobre nosotros (Gáfaró, B., 2010, Complot Magazine. Lectura [Página web en línea]).

Tanto es así que en una entrevista realizada a Rebolledo en la que se le pregunta cuáles son los autores que lo motivaron a escribir, nombra exclusivamente a escritores extranjeros y de habla no hispana, como Tom Wolfe y Richard Brautigan (“Alejandro Rebolledo, autor de *PIM PAM PUM*”, 2013, Qué leer. Conociendo a un escritor [Página web en línea]).

En la entrevista de Manuel Lebón a Rebolledo, el escritor de *PIM PAM PUM* confiesa que si la literatura quiere sobrevivir tiene que saber adaptarse a su entorno y convertirse en algo masivo y popular. Por esta razón, además de las ganas de querer cambiar el paradigma del sector literario venezolano, afirma haber escrito su primera novela siempre tratando de mantener alerta al lector (Lebón, M., 1998, noviembre 12. PIN PAN PUN: Literatura pop. El Universal).

Gabriel Torrelles, quien fue editor del semanario *Urbe* en el año 2006, describe a Rebolledo como “(...) una anomalía jugosa entre tanta pluma mediocre. Intelectual de rigor, anarquista por convicción, polémico por accidente, psicodélico obsesivo, fanático de Centroamérica y profeta por defecto” (Torrelles, G., 2010, Edición coleccionable, p.9).

Eric Colón es otro de los periodistas que también coinciden con el aparente desprecio de muchos escritores y literarios por la obra de Rebolledo. Sin embargo, para Colón esta ópera prima es una de las piezas más estrambóticas de la literatura venezolana de finales del siglo XX. “(...) *PIN PAN PUN* se convirtió insospechadamente y en menos de una década, en un objeto de culto literario, en un fetiche prohibido para cientos de estudiantes de periodismo, nuevos escritores, compiladores y hasta falsificadores de oficio” (Colón, E., 2010, Ediciones Puntocero. Blog. [Página web en línea]).

Colón afirma que la obra alcanzó tal nivel de fanaticada que incluso había un mercado negro de copias de la novela en la Universidad Central de Venezuela y además, se impartía una materia electiva sobre la obra en la escuela de Comunicación Social de dicha casa de estudio.

Valero, A. (2001) cuenta que la primera vez que mantuvo una conversación sobre la novela en el sector académico, lo único que pudo obtener fueron comentarios en donde se cuestionaba el hecho de que Rebolledo fuese Disc Jockey y a la vez un escritor. Esto lo llevó a afirmar que, para él, este sector siempre va a tener algún pretexto para criticar negativamente la obra (Nro.7 Volumen 5)

Efectivamente, *PIN PAN PUN* no ofrecería a un analista especializado el performance narrativo y la competencia discursiva que tanto suelen ser ponderados en un escritor consagrado; (...) ¿Pero cómo podría representar su universo un personaje cuyo cerebro se ha fundido de tanto consumir drogas y ver videos de Mtv, o una niña bien que quisiera ser una Sailor Moon, o un azote de barrio que ve en McDonald's la culminación de su embrutecida y marginal idea de glamour citadino? Estamos ante una galería de personajes como nunca antes habían ofrecido los narradores venezolanos, unos caracteres cuya particular y emblemática condición es afirmada en cada oración (Valero, A., 2001, Nro.7 Volumen 5, p.129).

Finalmente, para la periodista Dagnino, M. (2002) “esta escritura [*PIM PAM PUM*] representa un regreso hacia delante para la literatura venezolana. Después de mucho tiempo nuestros autores regresan a la realidad, pero sin discursos sociologizantes (...)” (Nro. 49 Volumen 34, p.419).

1.3. *El contexto histórico de PIM PAM PUM*

“En un primer impulso por escribir [expresa Rebolledo] quise plasmar, de alguna forma, aquello que yo creía único de mi circunstancia histórica y temporal: el neón, la televisión, el punk rock, los edificios, el video clip, el desencanto, la confusión. X” (Valero, A., 2001, Nro.7 Volumen 5, p.121).

Estas palabras de Rebolledo son reafirmadas por su amigo y periodista Eric Colón, quien sostiene que *PIM PAM PUM* está lleno de la propia experiencia del autor de la novela y que además es una ventana a lo que fue su entorno, es decir, la Caracas de los años 90 (Colón, E., 2010, Ediciones Puntocero. Blog. [Página web en línea]).

Valero, A. (2001) cree que la consigna de la juventud contemporánea en los tiempos del primer lanzamiento de *PIM PAM PUM* fue “follar, rumbear y tripear.” (Nro. 7 Volumen 5, p.124). Además, afirma que, a pesar de lo que generalmente suele creerse, esta juventud de la que habla manifiesta una identidad que ve el mundo de manera más consciente:

Este sector de la sociedad capitalista tardía expresa una identidad, insisto: la que les ha permitido desarrollar la desbocada modernización sin norte humanista que impuso la política populista en América Latina. Todos son hijos del partido AD y de los socialcristianos... pero ¿y qué tal si el derroche, el exceso, la agresividad y la autodestrucción expresan a plenitud su estilo generacional de participación ciudadana?, esto es, ¿y si el único privilegio que le han arrancado a la historia es el de hacer con sus vidas lo que les dé la gana? Bueno, si es así, esa realidad ha cobrado forma en *PIN PAN PUN* (Nro. 7 Volumen 5, pp.124-125).

De hecho, Gabriel Torrelles expresa que, para él, Rebolledo tiene la capacidad de tomar elementos de la realidad y hacerlos ver aún más reales en su prosa y esto, según el periodista,

“fue lo que hizo de Urbe el reservorio de las historias que ningún otro medio se hubiese atrevido siquiera a considerar en su pauta editorial” (Torrelles, G., 2010, Edición coleccionable, p.9).

“Fragmentado, nihilista, vacío e incoherente como la angustiosa vida de muchos jóvenes en Caracas” (Lebón, M., 1998, noviembre 12. PIN PAN PUN: Literatura pop. El Universal, cuerpo 3, p.18). De esa forma el periodista Lebón describe a *PIM PAM PUM* y su conexión con la sociedad real caraqueña. Para este autor, Rebolledo ha sido testigo del hundimiento de la Venezuela insustancial, pero con bastantes recursos económicos, de los años 70 y 80. La novela representa una declaración de los jóvenes caraqueños, habitantes, según él, de una ciudad consumida por la violencia y la falta de integración social.

El autor de *PIM PAM PUM* expresó, para Manuel Lebón en una entrevista, que sus personajes tienen mucho de un caraqueño promedio, o al menos de cómo Rebolledo los interpreta, pues están cansados de la cotidianidad así como de ellos mismos.

Todos los personajes esperan un gran cambio [manifiesta Rebolledo], un giro brusco y favorable del destino que termina ocurriendo por unos cuantos días. Sin embargo, a pesar de todo este torbellino que los envuelve, terminan cumpliendo el destino o lo que la ciudad les destinaba desde un principio. La novela no tiene la intención de chocar sino de divertir y ser directa al no ocultar nada o convertirse en una crónica aburrida del día a día como muchas novelas juveniles que he leído. Las cosas están tan mal en esta región que (...) no se asumen riesgos y se hace escándalo todavía con el tema gay (Lebón, M., 1998, noviembre 12. PIN PAN PUN: Literatura pop. El Universal, cuerpo 3, p.18).

Roche Rodríguez, M. (2010, octubre 22) afirma que para Alejandro Rebolledo la historia que cuenta *PIM PAM PUM*, en especial la trama principal del secuestro, es una metáfora del país que el mismo autor vivió en los años 90, en donde la indiferencia maquillaba el deterioro evidente (Alejandro Rebolledo: Letras, cosmopolitismo y violencia. El Nacional).

CAPÍTULO II

ADAPTACIÓN: DE LA NOVELA AL FILM

2.1. *El arte de adaptar*

Sánchez Noriega, J. L. (2000) define la adaptación como:

(...) el proceso por el que un relato, la narración de una historia expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura (enunciación, organización y vertebración temporal), en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones), en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico (p.47).

En un ensayo realizado por María Elena Rodríguez Martín, profesora de la Universidad de Granada (España), la autora señala que hay una especie de posible consenso sobre lo que implica una adaptación. Esta premisa la explica a través de las palabras de Benjamin Rifkin, quien considera que hay un punto referido a la adaptación con el que muchos podrían estar de acuerdo y es que este fenómeno no es más que una suerte de traducción, pues se traslada una narración en un determinado lenguaje a otro completamente distinto (Rodríguez Martín, M. E., 2007, Nro. 100).

Con estas palabras coincide Seger, L. (2000), pues esta consultora norteamericana en guiones afirma que la adaptación es una conversión de un medio a uno diferente. Según ella, el concepto de adaptación está atado a la implicación de cambio, pues es un proceso que requiere de una nueva conceptualización.

La autora hace una analogía en la que compara el trabajo de un adaptador con el de un escultor, pues “el adaptador elimina todo aquello que no es el drama; de forma que, al final, permanezca la esencia del drama que está en el interior de otro material” (Seger, L., 2000, p.30).

Además, Seger define todo este proceso como un ejercicio, a diferencia de lo que una gran parte cree, complejo y para nada sencillo. Es por esto que define este trabajo como arte cuando es bien realizado. Para esta autora, la adaptación no es una tarea fácil puesto que para su funcionamiento correcto se requiere encontrar previamente el hilo narrativo o argumento de la obra inicial y esto en muchas circunstancias no es tan evidente, sino que permanece oculto en los detalles de la historia: “(...) el trabajo del adaptador consistirá en identificar, evaluar y, si es necesario, crear el hilo argumental de la historia” (Seger, L., 2000, p.112).

2.2. *Literatura: La inspiración del cine*

Adaptar una novela en términos de guion cinematográfico no es una práctica reciente en la historia del cine; más bien, resulta ser todo lo contrario. Para Seger, L. (2000) “la adaptación se ha convertido en la nueva sangre vital para el negocio del cine y la televisión” (p.23). Asimismo, Rodríguez Martín, M. E. (2007) afirma que desde los comienzos del cine, la relación entre la literatura y este ha estado evidentemente presente y lo sigue estando (Nro. 100).

Rodríguez Martín, en ese mismo artículo realizado para la revista Casa del Tiempo, cita a varios autores que coinciden con su perspectiva. Uno de ellos es Benjamin Rifkin quien sugiere, según palabras de la profesora, que desde que el cine nació como mecanismo para contar historias ha existido la tendencia de asociarlo con la literatura, pues las novelas, las poesías y los comics representan fuentes de inspiración para la creación de guiones.

La profesora de la Universidad de Granada explica que una de las razones por las cuales estos dos medios han sido relacionados desde la creación del cine es porque ambos tienen, en fin, un mismo propósito:

Un proceso compartido (...) en el que radica la posibilidad de relacionar y comparar ambos medios: ‘hacer ver a la mente’, ‘transmitir imágenes’, para lo cual hay que hacer que la mente de lectores y espectadores comprenda unas ‘imágenes’, una particular visión de la realidad, es decir, una historia que es presentada y narrada (Rodríguez Martín, M. E., 2007, Nro. 100, p.82).

José Luis Sánchez Noriega señala que la práctica de adaptar no se limita exclusivamente a la industria cinematográfica, sin embargo, es una herramienta tan utilizada en este medio que no puede más que denominar al cine, en cuanto a narración, como “hijo de la tradición literaria” (Sánchez Noriega, J. L., 2001, Nro. 17, p.66).

Por otro lado, el escritor estadounidense Robert Olen Butler denomina a la literatura como el cine de la mente. Cuando se lee una obra literaria, tanto las locaciones, como las acciones y los personajes son evocados como imágenes; como una especie de sueño en la conciencia. Consecuentemente, tiene sentido que las técnicas de la literatura sean lo que conocemos como técnicas cinematográficas (Butler, R. O., 2005) (Traducción libre del autor).

El crítico francés de cine, Bazin, A. (2008), en su libro titulado *¿Qué es el cine?* ofrece una reflexión que deja ver que la adaptación es una constante en la historia del arte. El autor afirma que la juventud del cine, en comparación a la literatura, es lo que ha permitido, y hasta cierto punto ocasionado, que el primero consiga inspiración en obras literarias. De esta forma, establece que: “De la misma manera que la educación de un niño queda determinada por la imitación de los adultos que le rodean, la evolución del cine ha estado necesariamente influida por el ejemplo de las artes consagradas” (p.104).

Además, Sánchez Noriega confiesa que el proceso de adaptación no siempre es tan evidente como cuando se toma una obra completa. A veces, la idea puede surgir simplemente de un argumento o un tema. Para él, incluso en muchos guiones originales se puede apreciar la influencia de la cultura literaria de sus autores. Todo esto lo llevan a afirmar que: “literatura y cine están condenados a coexistir, fecundarse mutuamente, dialogar entre sí y entretenerse” (Sánchez Noriega, J. L., 2001, Nro. 17, p.65).

En su ensayo, Rodríguez Martín, M. E. (2007) describe que una de las primeras aproximaciones teóricas hacia la adaptación fue realizada por Virginia Woolf en 1926, en donde la autora inglesa se muestra un tanto inconforme con este fenómeno, pues para ella el cine debe dejar de ser una suerte de parásito de la literatura para comenzar a expresarse bajo sus propios recursos (Nro. 100).

(...) es frecuente el rechazo de la obra fílmica en tanto que se juzga que la adaptación supone una simplificación, vulgarización, edulcoración, amputación de los aspectos más innovadores (...), en aras de la comercialidad, para lo cual se esquematiza la trama, se eliminan personajes, se suprime o simplifica el contexto histórico o político, se transforma la clausura del relato, mitigando su carácter trágico o su irresolución (Sánchez Noriega, J. L., 2000, p.70).

Para Sánchez Noriega este fenómeno de repudio hacia las adaptaciones, aplaudido y seguido por muchos autores, no está justificado, pues lo que se simplifica es en aras de profundizar su potencial a nivel cinematográfico y no una vulgarización, como muchos piensan. No obstante, Noriega admite que puede encontrar la explicación a dicho punto de vista en el complejo de superioridad que tiene la literatura frente al cine, o incluso la negación estética de este último, convirtiendo así esta filiación muchas veces en un fenómeno un tanto problemático.

Según la postura de este profesor, hay dos falacias que se han hecho famosas y han permitido que la premisa anterior tome mucha validez y fama. La más importante, para Noriega, radica en la diferencia principal entre literatura y cine: El primero se expresa mediante la palabra; el segundo, mediante la imagen. En este apartado localiza el primer equívoco, pues bien es cierto que la imagen en movimiento es la característica fundamental del cine, pero no necesariamente es la que define exclusivamente su valor estético (Sánchez Noriega, J. L., 2001, Nro. 17).

Comprenderá el lector que esta postura es insostenible porque en el texto fílmico la banda sonora (palabras, ruidos y música) tiene tanta importancia como las imágenes: incluso en el cine silente la palabra ha tenido un valor esencial, tanto en los rótulos como en los hermeneutas de la imagen, los famosos explicadores que concretaban la trama, justificaban comportamientos o añadían detalles a lo visto (Sánchez Noriega, J. L., 2001, Nro. 17, p.66).

El segundo factor del que habla Sánchez Noriega que puede explicar la razón del porqué el cine es desprestigiado frente a la literatura se formó a raíz de la idea de los procesos de recepción de ambos medios. En su artículo para la revista Comunicar, explica que el lector de novelas es visto como un sujeto activo pues utiliza de su imaginación para construir el mundo

evocado en el libro, mientras que el espectador de una película es considerado como pasivo puesto que ya las imágenes le son dadas.

El profesor Noriega admite que desde antes de la aparición del cine, la literatura ya contaba con un estatus alto, pues en una sociedad con grandes porcentajes de analfabetismo, estas novelas iban destinadas prácticamente a un grupo elitista y de alto nivel sociocultural. Mientras que el cine surge en un espacio social más amplio y dirigido a las masas populares, es por ello que al principio es situado lejos del ámbito cultural o académico (Sánchez Noriega, J. L., 2001, Nro. 17).

Bazin, A. (2008) coincide con este punto al afirmar con seguridad que cuando el cine nace se presenta como el único arte popular, pues, para él, incluso el teatro, arte social por antonomasia, estaba destinado a una minoría culturalmente privilegiada.

Esta situación se mantiene hoy no muy diferente: “Pasado el tiempo, la literatura permanece ocupando un lugar de privilegio dentro de la cultura y del mundo académico, mientras el cine sigue trabajosamente abriéndose camino con reticencias” (Sánchez Noriega, J. L., 2001, Nro. 17, p.68).

El francés Bazin, A. (2008) está seguro de que la literatura no tiene nada que perder cuando se arriesga con las adaptaciones, tanto así que incluso considera incoherente la indignación de muchos con respecto a los resultados finales en una pantalla porque “por muy aproximativas que sean las adaptaciones, no pueden dañar al original en la estimación de la minoría que lo conoce y aprecia” (p.113) y en el caso de aquellos que no conozcan la novela original “(...) o bien se contentan con el film, que vale ciertamente lo que cualquier otro, o tendrán deseos de conocer el modelo, y eso se habrá ganado para la literatura” (p.113).

Aunque la influencia del cine sobre la literatura no sea algo muy estudiado, para este autor es algo que se pasa por alto al momento de emitir juicios. Sánchez Noriega, J. L. (2001) confiesa que los escritores de novelas muchas veces están influenciados por la expresión cinematográfica (Nro. 17).

Esta premisa que hace Noriega es confirmada nuevamente por las palabras de Bazin, A. (2008), quien explica cómo los diversos recursos propiamente cinematográficos, es decir, como el montaje y los primeros planos, han ayudado a los escritores de novelas a ampliar sus técnicas de escritura.

Todo esto lleva al autor Sánchez Noriega, J. L. (2001) a admitir que:

(...) la creación pura y las formas artísticas incontaminadas son esquemas conceptuales, modelos de conocimiento, que tienen poco que ver con la realidad. Y que hay que valorar la obra en sí, dentro de los medios que utiliza y de la historia de la cultura en que se inscribe, sin dictar sentencias de legitimidad o bastardía ni establecer jerarquizaciones obsoletas (Nro. 17, p.69).

2.3. *Fidelidad a la obra original*

Marta Frago Pérez, profesora del Departamento de Cultura y Comunicación Audiovisual de la Universidad de Navarra (España), advierte que exigir que la versión cinematográfica sea idéntica a la novela es un error abismal. La fidelidad estricta se convierte en prácticamente una utopía en el mismo momento en el que se admite que el cine es un medio distinto a la literatura y que por lo tanto conlleva a la utilización de recursos comunicativos diferentes que llevan a que la película sea en sí una nueva obra (Frago Pérez, M., 2005, No. 2 Volumen 18).

Sin embargo, para esta profesora lo que sí es posible es una suerte de fidelidad de espíritu, es decir, la conservación de la esencia de la pieza original. Aun así, Marta Frago confiesa que no todos los guionistas realizadores de una adaptación están interesados en mantener esto intacto, puesto que depende evidentemente de lo que el escritor quiera alcanzar.

Para Seger, L. (2000), una adaptación requiere de sacrificios. Esto quiere decir que es posible que durante el proceso haya que eliminar elementos importantes del material original para que la historia se vea reforzada. “La condensación por naturaleza requiere pérdida de

material. Supone eliminar subtramas, combinar o reducir personajes, omitir varios de los temas desarrollados en una novela larga” (p.31).

Son muchos los autores que hacen referencia al tema de la fidelidad. María Elena Rodríguez Martín habla en su ensayo para la revista Casa del Tiempo de uno en particular. Según la profesora, Robert Stam señala que la preocupación por conseguir la fidelidad en una película debe ser erradicada, pues esta crítica no permite englobar o tomar en cuenta las diferencias en los procesos de producción de ambos medios de representación. Rodríguez Martín deja claro que, para Stam, una película es automáticamente algo diferente y original debido al cambio de medio (Rodríguez Martín, M. E., 2007, Nro. 100).

Sánchez Noriega, J. L. (2001) concuerda con este aspecto al señalar que es importante “defender la autonomía artística del cine y el derecho a las adaptaciones” (Nro. 17, p.68). Deja en claro que una película ha de ser valorada o analizada en sí misma, es decir, bajo los criterios propios de la estética del cine y no comparándola con la obra que le dio origen.

Las diferencias en la producción de la literatura y cine saltan a la vista. Rodríguez Martín, parafraseando las palabras de Stam, da el siguiente ejemplo de lo que sería una de las diferencias más notorias:

(...) una película se diferencia de una novela en el coste y en los modos de producción. Una novela es normalmente producida por un único individuo mientras que una película es casi siempre un proyecto en el que colaboran muchas personas. Por otro lado, mientras que las novelas no suelen estar afectadas por cuestiones de presupuesto, las películas están inmersas en contingencias materiales y financieras (Rodríguez Martín, M. E., 2007, Nro. 100, p.90).

Agrega también que autores como Seymour Chatman, además de resaltar que el cine y la literatura son mecanismos de narración diferentes, sostienen el punto de vista de que el verdadero problema al cual se enfrentan las adaptaciones es encontrar las soluciones adecuadas para aquellas características propias de una novela y que son difíciles de traducir al cine. Es ahí, entonces, donde recae el principal reto de toda adaptación.

Lo único diferente entre la literatura y el cine no son los procesos de producción. Linda Seger refuerza la premisa de que son medios distintos al afirmar que incluso la experiencia de leer una novela es diferente a la de ver una película, pues define a la primera como una netamente reflexiva e individual en la que el lector es quien pauta evidentemente el ritmo de la lectura, mientras que el cine es una experiencia que “(...) se vive una sola vez. No tenemos la posibilidad de volver la página, comprobar un nombre, volver a leer la descripción” (Seger, L., 2000, p.36).

Estas diferencias evidentes entre ambos medios son las que le permiten a Seger afirmar que los cambios en una adaptación son absolutamente esenciales. Sin embargo, hace la aclaratoria de que no siempre esos cambios tienen que ser drásticos. En muchas ocasiones son un tanto insignificantes, pero en su mayoría son necesarios ajustes de mayor envergadura realizados con una finalidad dramática.

A lo largo de su libro, Seger describe varios mecanismos o herramientas que le permiten al guionista que realiza una adaptación llevarla a cabo con éxito. Uno de los primeros objetivos que plantea es la condensación:

Muy pocas historias originales serán equivalentes a las dos horas de duración de una película. La novela de seiscientas páginas será demasiado larga (...). El primer trabajo del adaptador consistirá en averiguar cómo encajar el material de origen en parámetros de tiempos diferentes (Seger, L., 2000, p.30).

Linda Seger hace especial énfasis en el hecho de que el escritor, al adaptar, debe averiguar cuáles son los principios, medios y finales de la obra y seleccionar cuáles son los acontecimientos que le permiten construir una línea dramática consistente para el film.

Finalmente, para el crítico de cine André Bazin (2008), no cabe menor duda de que tanto la novela como el cine se valen de sus propios recursos característicos y son precisamente estas diferencias las que hacen de este oficio un ejercicio arduo, pues este traspaso de un material a un medio distinto hace más compleja la búsqueda de las equivalencias y por ende exigen, por parte del cineasta que quiere obtener alguna semejanza, mucha capacidad de invención y creatividad.

2.4. Tipos de adaptación

El tema de la fidelidad a la obra es tomado en cuenta cuando se propone hacer una clasificación de los diferentes tipos existentes de adaptación. Rodríguez Martín, M. E. (2007) afirma que las adaptaciones pueden variar desde aquellas que intentan “(...) reproducir una novela tan fielmente como sea *posible* [itálica añadida] hasta el empleo de la fuente simplemente como estímulo para la película” (Nro. 100, p.84).

Alan Peralta, en su tesis para la licenciatura en Ciencias de la Comunicación, cita la clasificación hecha por Geoffrey Wagner, quien establece tres categorías, las cuales denomina: Transposición, comentario y analogía. Con el término *transposición*, Peralta explica que este autor sugiere que el texto literario, es decir, la novela, se transfiere de la forma más fiel posible al film; mientras que la *analogía* es casi todo lo contrario pues con ella propone que se emplea el original solamente como punto de partida y las transformaciones son increíblemente notorias. El *comentario* vendría siendo el punto intermedio en donde, según Wagner, el original es alterado en solo algunos aspectos (Peralta, A., 2006, Soy el análisis de adaptación de Fight Club: De Chuck Palahniuk a David Fincher, Universidad de Las Américas Puebla).

Uno de los autores que más profundizan en estas clasificaciones es Sánchez Noriega, J. L. (2000), quien establece cuatro categorías basándose en diferentes criterios de división: Según la fidelidad/creatividad, según el tipo de relato, según la extensión y, finalmente, de acuerdo a la propuesta estético-cultural.

Para Sánchez Noriega la clasificación de la adaptación basada en criterios de fidelidad a la obra original “suele ser el criterio básico que se emplea en las tipologías al uso, donde se tiene en cuenta el mayor o menor grado de similitud entre los personajes y los sucesos de los textos literario y filmico” (Sánchez Noriega, J.L., 2000, p.63).

En su división, este autor sugiere cuatro subcategorías:

- Adaptación como ilustración
- Adaptación como transposición
- Adaptación como interpretación
- Adaptación libre

Sánchez Noriega define la adaptación como ilustración como aquella en la que se mantiene un alto grado de fidelidad con respecto al original, puesto que se enfoca más en la historia que en el discurso, toda vez que se pretende aprovechar la comercialidad.

En la adaptación como transposición, Sánchez explica que es aquella en la que se busca trasladar a un lenguaje cinematográfico el mundo creado por el autor en la novela, en donde se pretende ser lo más fiel posible a la forma y al fondo. Esta definición es contraria a la adaptación libre, pues en esta última se realiza una suerte de reelaboración, puesto que coloca a la obra original en segundo plano manteniendo una distancia entre lo que propone el autor fílmico y el autor de la obra.

La adaptación como interpretación que propone Sánchez Noriega la define como aquella en la que hay ciertas diferencias con respecto a la obra original pero se mantienen los aspectos esenciales de la misma, como los temas, valores, tono y espíritu narrativo. El autor considera que en este tipo de adaptación:

(...) hay una interpretación, apropiación, paráfrasis, traducción, lectura crítica o como quiera que llamemos a este modo más personal y autoral de adaptación. Este modelo interpretativo se diferencia de la transposición en que no toma la obra literaria en su totalidad ni busca expresarla tal cual mediante otro medio, sino que crea un texto fílmico autónomo que va más allá del relato literario en la medida en que se proyecta sobre él el mundo propio del cineasta; y se diferencia de la adaptación libre en tanto que no puede ser considerado una traición respecto al original (...) (Sánchez Noriega, J. L., 2000, p.64).

De esta forma, queda claro que un proceso esencial para la adaptación es, precisamente, el de comprender las claves de la narración literaria que puedan encontrar equivalencias en la argumentación cinematográfica. No en vano, la tarea ineludible es la de comprender algunos aspectos críticos en torno al desarrollo de un guion argumental.

CAPÍTULO III

GUION DE LARGOMETRAJE

3.1. *Guion de largometraje*

Antes de que existan actores y actrices, directores de fotografía, jefes de producción, responsables de marketing... Antes de que entren en acción ingenieros de sonido y efectos especiales, diseñadores de producción, montadores y, por supuesto, un director, sólo existe el guion (Sánchez-Escalonilla, A., 2001, p.15).

Vanoye, F. (1996), considerando las palabras de Jean-Paul Torok, ve al guion como un proceso que pasa por diferentes y múltiples etapas y que se escribe con vistas a ser convertido en imágenes. Según este mismo autor, el guion “(...) constituye la primera etapa en la elaboración de una película” (p.15). Por otro lado, Sánchez-Escalonilla, A. (2001) no ve al guion como un género literario en sí mismo, a pesar de que cuenta con ciertas características artísticas.

Para Sánchez Soler, M. (2011), un largometraje es una narración contada en imágenes, las cuales están previamente descritas en el guion. “Un guion escribe esas imágenes de manera sencilla, ordenada, coherente, para que llegue a la pantalla y transmita la emoción, el drama, la aventura, la condición humana” (p.12).

Además, este mismo autor considera que “el guion no está escrito para ser leído, sino para ser visto, para ser imaginado. Se trata de una escritura exacta, sugerente, directa, que se utiliza como una herramienta, una guía imprescindible” (Sánchez Soler, M., 2011, p.15).

Para Seger, L. (2011), pueden existir guiones que resulten pesados. Admite que a veces es un problema de estructura y que otras veces, en realidad, el problema está en la construcción de los personajes. Por esta razón, los personajes son la base fundamental a la hora de crear un buen guion de largometraje.

3.2. *Detrás de los personajes: Arquetipos*

Para McKee, R. (2002), experto en guiones cinematográficos, los personajes son aquellos que permiten el desarrollo de una historia, es decir, son aquellos que guían la misma. A su vez, tiene la creencia de que la realización de personajes exitosos va de la mano de construirlos de acuerdo a una serie de arquetipos.

La consultora en guiones estadounidense, Linda Seger, se refiere a estos arquetipos como “(...) determinados tipos de personajes que se repiten en todas las historias” (Seger, L., 2011, p.154).

El concepto de arquetipo fue acuñado por el psicólogo helvético Carl G. Jung, quien, según Christopher Vogler, quiso aludir con esta definición a ciertos modelos de la personalidad humana que se repiten desde fechas remotas y vienen a representar una suerte de herencia compartida de la humanidad (Vogler, C., 2002).

Estos arquetipos prevalecen de manera sorprendentemente constante en todos los tiempos y todas las culturas, en los sueños y personalidades de los individuos, así como en los mitos que se han imaginado en el mundo entero. (...) Los arquetipos forman parte del lenguaje universal empleado en la narración y composición de historias, y el dominio de su energía es tan esencial para el escritor como el aire que respira (Vogler, C., 2002, pp.60-61).

Vogler deja en claro que para tener más libertad en el oficio de la escritura hay que ver estos arquetipos de forma más flexible y no como unos tipos de personajes rígidos. Con esta premisa el autor llega a la conclusión de que un personaje puede representar en una historia varias características de diferentes arquetipos: “Podemos interpretar los arquetipos como si se tratasen de máscaras, caretas muy necesarias para que la historia progrese y que portan temporalmente los personajes” (Vogler, C., 2002, p.61).

3.2.1. *Los arquetipos de Vogler*

La clasificación principal que propone Christopher Vogler es la de los arquetipos como emanaciones del héroe, de la cual surgen siete personajes: El héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador (Vogler, C., 2002).

El héroe es para Vogler el personaje central de la historia y cuya característica principal es la capacidad de colocar el beneficio de los demás sobre el suyo. Es el protagonista quien debe ejecutar la acción principal, permitiendo a través de sus deseos el avance de la historia. Este personaje posee cualidades universales con las que el espectador pueda identificarse para lograr percibir la historia a través de sus ojos.

Este arquetipo del héroe es flexible en cuanto a que puede manifestarse de diversas formas. Una de estas variantes es el **antihéroe**, quien, según Vogler, C. (2002), no es lo contrario al héroe, “(...) sino un tipo de héroe muy concreto, uno que tal vez pudiera considerarse un villano por estar fuera de la ley, según la percepción de la sociedad, pero hacia quien el público principalmente siente simpatía” (p.72).

El mentor es, para el escritor Vogler, uno de los arquetipos más frecuentes y lo define como la figura positiva que pretende ayudar y guiar al héroe, por esta razón está estrechamente ligado con la imagen del progenitor.

“La figura del mentor (...) personifica las aspiraciones más elevadas del héroe. Encarnan aquello en lo que podría convertirse en caso de perseverar por el camino de los héroes” (Vogler, C., 2002, p.77). Tanto es así que incluso Vogler especifica que el mentor puede ser un antiguo héroe que haya superados los retos de su vida y ahora transmita sus conocimientos y sabiduría al protagonista.

Este personaje es también conocido como el anciano sabio y “(...) suele darle al héroe objetos concretos que le ayuden en su viaje (...). Pueden ser objetos ordinarios con poderes extraordinarios” (Seger, L, 2011, p.154).

El guardián del umbral, siguiendo las definiciones dadas por Vogler, representa un obstáculo en el camino del héroe, aunque no llega a ser el villano principal, pues, en muchas ocasiones, el héroe llega a eludirlo e incluso a convertirlo en un aliado. Su función dramática principal se puede resumir en el hecho de poner a prueba al protagonista.

La energía del guardián del umbral puede no hallarse encerrada en un personaje concreto, sino que podría representar la forma de un apoyo, una estructura arquitectónica, un animal o fuerza de la naturaleza que bloquea y prueba las capacidades del héroe. En ese contexto, aprender a cómo manejar a los guardianes del umbral se erige en una de las pruebas esenciales del viaje del héroe (Vogler, C., 2002, p.90).

El heraldo también representa un desafío para el héroe. Este arquetipo se encarga de poner la historia en movimiento, pues, cuando hace su entrada en la misma, representa un cambio significativo que le impedirá al protagonista vivir de igual forma su vida.

Vogler, C. (2002) define a este personaje como aquel que entrega un llamado de aventura: “Una persona, condición o información nueva altera el equilibrio del héroe, y de entonces en adelante nada será igual” (p.92).

La figura cambiante básicamente cumple la función en la historia de sembrar la duda y el suspenso, pues sus características son muy inestables. Vogler la define como un personaje cuya primordial cualidad es variar constantemente, incluso más aún desde la perspectiva del héroe: “Estos personajes cambian su aspecto, humor, talante o estado de ánimo, de manera tal que el héroe y el público encuentran dificultades para interpretarlos. Así pueden confundir al héroe y tenerlo en ascuas (...)” (Vogler, C., 2002, p.95).

La sombra, para Vogler, no es más que el personaje que representa el lado oscuro y todos aquellos aspectos que son rechazados por el protagonista. Generalmente esta figura suele estar ocupada por el villano (el antagonista de la historia), quien emplea todos los recursos a su alcance para lograr la derrota del héroe.

Para Seger, L. (2011), la sombra es el personaje opuesto al héroe o bien el lado negativo del mismo. Vogler coincide totalmente con esta afirmación al explicar que la función primordial de la sombra es desafiar al protagonista.

Las sombras crean el conflicto y extraen lo mejor del héroe como resultado de ponerlo en una situación límite que supone una seria amenaza para su vida. A menudo se ha dicho que una historia es tan buena como lo es el villano que describe, dado que un enemigo poderoso obliga al héroe a superarse y aceptar el reto (Vogler, C., 2002, p.102).

El embaucador es definido de forma sencilla por Vogler, C. (2002): "Todos los personajes dramáticos que son fundamentalmente bufones, payasos o secuaces cómicos expresan, sin lugar a dudas, este arquetipo" (p.106). Esa definición lleva al escritor a afirmar que la función dramática de este arquetipo no es más que la de brindar una suerte de respiro de comedia en medio del suspenso o drama que presenta la historia, sin importar si son aliados del héroe o la sombra.

El autor Vogler, C. (2002) resalta varias veces en su obra la importancia del uso de los arquetipos, pues considera que emplearlos como herramientas para construir personajes le permite al escritor del guion alejarse de cualquier estereotipo y obtener como resultados personajes profundos, verosímiles y universales.

Con este punto propuesto por Vogler coincide McKee, R. (2002):

Las historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y una cultura específica. Las historias estereotipadas hacen justamente lo contrario: carecen tanto de contenido como de forma. Se reducen a una experiencia limitada de una cultura específica disfrazada con generalidades rancias y difusas (p.18).

Además, cada uno de estos arquetipos tiene una aparición específica en ciertas partes de la estructura de la historia; estructura que Vogler denomina como *el viaje del héroe*.

3.3. *El viaje del héroe de Christopher Vogler*

El viaje del héroe consiste en un patrón que parece extenderse y adentrarse en muchas dimensiones, de suerte que describe más de una sola realidad. Describe con precisión, entre otras cosas, el proceso de la realización de un viaje, las diferentes partes necesarias para el buen funcionamiento de una historia (...) (Vogler, C., 2002, p.12).

El desarrollo de todas las etapas del viaje del héroe de Vogler está basado en las propuestas del estadounidense experto en mitos, Joseph Campbell, quien reconoció de igual forma la existencia de una suerte de patrón para la narración de historias; patrón al que Vogler, C. (2002) llama “(...) el código secreto de las historias” (p.32).

Son doce las etapas que conforman este viaje heroico:

El mundo ordinario

Para Christopher Vogler, es una etapa de suma importancia, pues en ella se muestra el mundo rutinario del héroe. Esta representación es lo que va a funcionar como punto de partida de comparación, puesto que es lo que va a permitir el contraste cuando el héroe sea llevado a un mundo diferente, a una ruptura de su rutina. De esta forma, el mundo ordinario viene a ser “(...) el contexto, el origen y el pasado del héroe” (Vogler, C., 2002, p.118).

Además, Vogler acota que esta etapa es una oportunidad excelente para expresar con una determinada acción muchas características del personaje, tanto fortalezas como problemas, pues es la primera vez que el público tiene contacto con el héroe.

La llamada de la aventura

Para Joseph Campbell, la llamada de la aventura significa que “(...) el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida” (Campbell, J., 1959, p.60).

La segunda etapa de este viaje está constituida por el momento exacto en el que el héroe se enfrenta con un problema o aventura que lo alejará de su mundo ordinario. Vogler, C. (2002) lo explica de esta forma: “La llamada de la aventura establece las reglas del juego, plantea la contienda y define el objetivo del héroe (...)” (p.48).

Este llamado, según Vogler, puede estar representado de múltiples formas pero siempre va a implicar que la historia comience a ponerse en movimiento y generalmente este mensaje es entregado al héroe por otro arquetipo: El heraldo.

El rechazo de la llamada

“Aún el más heroico de los héroes del celuloide duda algunas veces, expresa cierta reticencia o, simple y llanamente, rechaza la llamada” (Vogler, C., 2002, p.141). Una vez que al héroe le ha llegado la hora de la aventura, su primera reacción no es aceptarla, sino todo lo contrario: La rechaza y es necesaria una motivación externa y aún más intensa para que el héroe finalmente acceda.

Este primer rechazo se puede dar por múltiples motivos, bien sea por simple temor a los desconocido o, como señala Vogler, porque la aventura le recuerda al héroe malas experiencias del pasado.

El encuentro con el mentor

“Lo que representa esa figura [el mentor] es la fuerza protectora y benigna del destino” (Campbell, J., 1959, p.72). Para Vogler, es normal que un héroe rechace el llamado si no ha tenido el tiempo suficiente para prepararse y afrontar lo desconocido. Es precisamente ahí en donde cumple su labor el mentor. El encuentro con este personaje es aquella etapa en la que el héroe obtiene provisiones, información y la motivación necesaria para adentrarse a la aventura, en la siguiente etapa de su viaje (Vogler, C., 2002).

La travesía del primer umbral

Los consejos del mentor no son suficientes para que el héroe logre seguir su camino. Para Vogler, también se necesita de alguna motivación externa que termine por empujar al protagonista a la historia. Una vez el héroe decide enfrentarse a lo desconocido, ingresa en el primer umbral en donde inmediatamente se encontrará con otro arquetipo: Los guardianes del umbral. “Alcanzado ese instante de la narración, la tarea de los héroes a menudo consiste en hallar el modo de sortear o superar a estos guardianes” (Vogler, C., 2002, p.162).

Las pruebas, los aliados y los enemigos

“Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas” (Campbell, J., 1959, p.94).

Vogler, C. (2002) define esta etapa como un camino en donde el héroe irá encontrando progresivamente nuevos desafíos, además de aliados y enemigos, y se irá adaptando a las reglas del juego de este mundo ya no tan desconocido. A su vez, representa una buena oportunidad para que el escritor dé a conocer las verdaderas características del héroe y hacerlo crecer.

La aproximación a la caverna más profunda

Cuando Vogler habla de la caverna más profunda, se refiere al lugar que encierra el máximo peligro para el héroe y en donde se esconde lo que ha estado buscando. En esta etapa se plantea no su llegada al lugar, que en muchas ocasiones suele ser la guarida del villano, sino su aproximación al mismo. “La aproximación engloba, por tanto, todos los preparativos previos a la entrada en la caverna más profunda y el enfrentamiento con la muerte o un peligro supremo” (Vogler, C., 2002, p.53).

La odisea

Esta etapa representa el momento de crisis en la historia, puesto que es donde finalmente las fuerzas opuestas, el héroe y su mayor temor, se encuentran creando un momento de mayor tensión, tanto para los personajes como para el espectador. “La odisea, este calvario, constituye un ‘momento negro’ para la audiencia, que es mantenida en tensión y se arroba al no saber si el protagonista fenecerá o sobrevivirá a semejante trance” (Vogler, C., 2002, p.53).

La recompensa

Una vez que el héroe haya vencido el temor y haya superado la etapa anterior, lo siguiente no es más que la celebración por los logros obtenidos. El héroe finalmente halló lo que buscaba desde un principio. De esta forma, Vogler define este proceso como no más que una suerte de intercambio o transacción: “(...) el héroe arriesga su vida o la pierde y recibe algo a cambio” (Vogler, C., 2002, p.215).

El camino de regreso

Este momento representa en cierto modo una vuelta a la aventura, pues “(...) el héroe debe huir e iniciar el camino de regreso, perseguido por las fuerzas vengativas que ha importunado al apoderarse de la espada, el elixir o el tesoro [la recompensa]” (Vogler, C., 2002, p.56).

En esta etapa se da algo a lo que Vogler llama *resurrección*, lo cual no es más que una última y peligrosa prueba para el héroe, cuya superación lo llevará a una innegable e inevitable transformación de su ser.

El retorno con el elixir

Finalmente el héroe regresa a su mundo ordinario, sin embargo, no regresa como la misma persona ni con las manos vacías. Para Vogler, el viaje carece de sentido a menos que el héroe retorne con alguna recompensa, bien sea material o espiritual (Vogler, C., 2002).

El viaje del héroe es un patrón de narración de historias que puede ser adaptado a cualquier clase de género cinematográfico, pues, como lo señala el mismo Vogler, C. (2002): “(...) es infinitamente flexible, permite múltiples variaciones sin sacrificar por ello su magia y nos sobrevivirá a todos” (p.59).

3.4. *El género cinematográfico*

Sejer, L. (2000), citando al filósofo griego Aristóteles, establece que no es suficiente tener algo que decir o querer decirlo, sino que también es necesario saber muy bien cómo decirlo. Eso es, entonces, el género cinematográfico.

Para Romaguera i Ramió, J. (1991), el género cinematográfico se trata de una convención que busca agrupar los films según temas y características. Este autor habla de la definición de Román Gubern, en la que se establece que un género cinematográfico “es una categoría temática, un modelo cultural rígido, basado en fórmulas estandarizadas y repetitivas, sobre las que se tejen las variantes episódicas que singularizan a cada producto concreto y dan lugar a familias de subgéneros temáticos (...)” (p.46). Un género cinematográfico ya establecido, para Romaguera i Ramió, suele dividirse en varios subgéneros, cada uno con sus reglas y características propias.

Para autores como Pérez Bowie, J. A. (2008), los géneros son el resultado de una convención social. Se convierten en un encuentro negociado entre el cineasta y su público, en una convención tácita que permite el entendimiento entre estas dos partes. “Los géneros, por

tanto, necesitan poder ser reconocidos y el espectador siempre espera recibir lo que le ha sido prometido gracias a la repetición de estereotipos (...)” (p.100).

Un género cinematográfico está conformado por tres elementos esenciales:

(...) un asunto básico, unas preocupaciones temáticas deducidas de aquél y una continuidad iconográfica entre los filmes; es la repetición de esas constantes temáticas e iconográficas la que establece el vínculo entre el realizador que las utiliza y el espectador que las considera familiares integrándose ambos en un proceso comunicativo completo (Pérez Bowie, J. A., 2008, p.96).

Seger, L. (2000) agrega que sin importar el género con el cual se desee trabajar, hay que hacérselo saber a la audiencia casi de forma inmediata para así poder conectar con ella, “esto significa que si quieres escribir una comedia negra, no puedes esperar hasta quince minutos después de comenzar el filme para introducir situaciones de comedia negra, porque la audiencia no sabrá en qué estilo se le cuenta la historia” (p.206).

3.4.1. *Comedia negra*

Mouesca, J. (2001), en su suerte de diccionario del cine, define la comedia negra en el ámbito cinematográfico como un: “(...) subgénero [de la comedia] compuesto de películas en la que la risa oculta apenas la inquietud por las situaciones dramáticas eventualmente terribles que la historia pueda proponer” (p.82).

Sin embargo, Connard, S. (2005), quien realizó una tesis completamente dedicada al análisis de la comedia negra, considera que la misma debe interpretarse como un género en sí mismo, pues explica que al tener tantas diferencias con la comedia tradicional es difícil catalogarla como una extensión de este género (The comedic base of black comedy: An analysis of black comedy as a unique contemporary film genre, Universidad de Nueva Gales del Sur) (Traducción libre del autor).

En su tesis, Connard define la comedia negra como la presencia del humor en situaciones que generalmente carecen del mismo, buscando de esta forma la jocosidad en el sufrimiento o en temas tabúes como la muerte.

Uno de los elementos principales que se considera diferenciador para este género, es la actitud transgresora de los personajes. Estos, de una u otra forma, están negados al sentido de pertenencia y su visión de lo bueno y lo malo se ha vuelto un tanto borrosa (Connard, S., 2005, *The comedic base of black comedy: An analysis of black comedy as a unique contemporary film genre*, Universidad de Nueva Gales del Sur) (Traducción libre del autor).

En una comedia negra, el personaje principal suele lograr sus metas a través de medios poco convencionales o aceptados por la sociedad. Esta conducta es generalmente causada por la sensación de carencia de poder que invade al mismo. Sin embargo, Connard establece que el protagonista no puede ser una persona completamente subversiva o entregada al lado oscuro, pues esto evitaría que la audiencia haga una conexión de simpatía con él.

Connard, S. (2005) establece que un final trágico es absolutamente algo recurrente en este género en particular. No obstante, a lo largo de la historia siempre suele aparecer un rayo de esperanza, el cual es ignorado por el protagonista. Esta premisa lleva al autor de esta tesis a admitir que el elixir o la recompensa en la comedia negra es lo que el protagonista se niega a aprender y por ende, es la audiencia la que se queda con el elixir y es la que en realidad aprende de la historia (*The comedic base of black comedy: An analysis of black comedy as a unique contemporary film genre*, Universidad de Nueva Gales del Sur) (Traducción libre del autor).

De esta forma, se entiende que adaptar una novela a un guion de largometraje es un proceso que conlleva el conocimiento del contexto en el que fue elaborada la obra original y el entendimiento de que, a fin de cuentas, es una transferencia de códigos a un medio diferente, el cual a su vez obedece normas específicas de estructura y aspectos como, por ejemplo, el tipo de género cinematográfico. A su vez, para dicha adaptación, es importante siempre conocer cuáles son las ventajas o las posibilidades de tal fenómeno.

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO IV

EL PROYECTO

4.1. *Planteamiento del problema*

Tomar las palabras del autor de una novela y transformarlas a códigos cinematográficos, manteniendo al mismo tiempo la esencia de la historia, es y será siempre un reto. Más aún cuando el libro a adaptar es un libro de culto, como es el caso de *PIM PAM PUM* de Alejandro Rebolledo.

El ser humano es un ser subjetivo por naturaleza, por ende es imposible que en la adaptación de una obra no se cuele la visión de los realizadores. Esto se justifica puesto que el cine, al ser una forma de narración completamente diferente a la literatura, necesita de herramientas y recursos distintos que funcionen mejor en pantalla. Incluso, a veces, es necesaria una nueva visión en términos de historia. La obra adaptada se convierte entonces en una suerte de obra nueva.

Sin embargo, *PIM PAM PUM* tiene una ventaja abismal en cuanto a este aspecto. La historia está contada casi como si pidiera a gritos ser llevada al cine. Es una narración bastante cinematográfica, lo cual favorece ampliamente la traducción o adaptación de los códigos. La novela está tan llena de detalles descriptivos sobre los personajes y las situaciones que leerla se convierte en una experiencia casi visual. Esto facilita la conservación del espíritu de la novela al momento de convertirla en guion.

Por otro lado, el hecho de que la historia de *PIM PAM PUM* se desarrolle en la década de los 90, hace que la elaboración del libro de producción se vea favorecida, toda vez que hay una enorme cantidad de referencias visuales y sonoras de dicha época.

Por todo lo dicho anteriormente, el proyecto pretende responder la siguiente pregunta: ¿Es posible realizar un guion de largometraje y libro de producción basado en la novela *PIM PAM PUM* de Alejandro Rebolledo?

4.2. Objetivos

Objetivo general

Realizar un guion de largometraje y libro de producción basado en la novela *PIM PAM PUM* de Alejandro Rebolledo.

Objetivos específicos

- Entender a profundidad todos los puntos de giro y situaciones claves de la novela.
- Identificar el perfil de los personajes que conforman la obra.
- Establecer los criterios generales bajo los cuales se llevará a cabo la adaptación.
- Escribir el guion y libro de producción con base en los criterios establecidos.

4.3. Delimitación

La realización de este Trabajo de Grado tuvo una duración de once meses, tiempo comprendido entre octubre de 2013 y septiembre de 2014, y fue elaborado en la ciudad de Caracas, Venezuela. Durante este lapso de tiempo se realizó la investigación teórica pertinente, así como los procesos de adaptación, la construcción del guion y la creación del libro de producción.

El proyecto tiene como público principal a jóvenes y adultos venezolanos, tanto hombres como mujeres, con edades comprendidas entre los 18 y 35 años, toda vez que las edades de los personajes principales de la historia son iguales, lo cual logra que el público se sienta identificado. No obstante, la temática que aborda *PIM PAM PUM* no es limitante alguna para que personas de un rango de edad superior puedan disfrutar de la historia.

4.4. *Justificación*

La mayoría de las producciones del cine venezolano se han encerrado en una misma temática por muchos años, así como también en una misma forma de tratarla, que funciona como una suerte de espejo de la realidad. Una película basada en *PIM PAM PUM* de Alejandro Rebolledo sería una bocanada de aire fresco para el cine del país. A pesar de que la historia sigue tocando temas como la delincuencia y las drogas, lo hace de forma peculiar, pues añade un toque de comedia negra a la fórmula; algo con lo que el cine venezolano aún no ha experimentado a profundidad.

PIM PAM PUM es un reflejo de la Caracas de los 90 y de los jóvenes que vivieron en ella. El país estaba en decadencia y el futuro era oscuro. Los protagonistas de la novela sentían cómo la ciudad los consumía y estancaba. Más de diez años han pasado desde que la ópera prima de Rebolledo salió a la luz, y pareciera que las cosas no han cambiado mucho desde entonces. Los jóvenes de hoy se sienten tan identificados con la obra como lo hicieron los jóvenes de hace una década.

Este proyecto pone en evidencia ciertas habilidades propias de un comunicador social, pues mediante el uso de su arma más importante, la palabra, se busca comunicar un mensaje con trasfondo social, una historia propia de cualquier caraqueño. Si hablamos específicamente del mundo audiovisual, pues inmediatamente salta a vista la capacidad de transformar una obra literaria en una obra cinematográfica. Por otro lado, mediante la realización del libro de producción, se resalta la aptitud para poder construir el mundo físico de la historia, la apariencia de los personajes, la estética en general y poder llegar a contar una historia a través de la planificación de las imágenes.

CAPÍTULO V

EL GUION

5.1. *Idea*

Un joven caraqueño secuestra accidentalmente a la hija del dueño de un aclamado periódico nacional. Por razones del destino, surge un romance entre los dos jóvenes y deciden pedir un rescate millonario para irse juntos del país.

5.2. *Sinopsis*

Luis Lapiña es un joven caraqueño que añora el pasado y vive acorralado por la sensación de que la muerte lo acecha. Cuando finalmente decide cambiar el rumbo de su vida, termina secuestrando accidentalmente a Ana Patricia Mendoza, la hija del dueño de un aclamado periódico nacional. Luis y Ana se enamoran y deciden convertir el secuestro en algo real. Junto a sus amigos Laudvan y Caimán, Luis le pide un rescate millonario al papá de Ana Patricia, con el cual podrán salir del país y construir juntos una nueva vida.

Los ojos de toda Caracas están sobre la historia del secuestro. La policía, liderada por el comisario Bermúdez, está detrás de la huella de los presuntos criminales; mientras que la periodista Yetzibell Berba busca resolver a toda costa el caso para obtener la fama que tanto anhela.

Sin embargo, una serie de complicaciones y malentendidos conducen a que el fingido secuestro se salga de control. Después de cobrar el supuesto rescate, Luis y sus cómplices son robados por un extraño encapuchado con botas vaqueras y pierden los millones que tanto añoraban. Luis termina perdiendo todo lo que quería y vuelve a su vida cotidiana, más deprimido, más nostálgico y con la muerte acechando más cerca.

5.3. *Tratamiento*

A estas alturas es importante recordar que la historia cumple con los puntos del *Viaje del Héroe* de Christopher Vogler, lo cual determinó claves significativas en el ámbito de la adaptación.

Luis Lapiña recuerda a sus tres amigos de la infancia mientras sube en Jeep a lo más alto del barrio José Félix Ribas para comprar droga. En el camino de subida, una visión de la muerte de Chicharra, uno de sus amigos, lo acecha. Ya en lo más alto del barrio, Luis se reúne con El Bróder, su traficante de droga, y le cuenta sobre sus problemas personales y financieros. El traficante le ofrece una pistola a bajo precio a Luis, alegando que necesitará protección cuando el dinero se le acabe. Luis, sin dudarlo mucho, compra la pistola. En el rancho de El Bróder, Luis se encuentra al “Gringuito Mayor”, otro cliente regular del traficante, quién lo invita a una fiesta en una discoteca esa noche.

En la fiesta, Luis se droga con cocaína y comienza a coquetear con cualquier mujer que se le atraviese. Después de un par de rechazos, Luis logra llamar la atención de no una, sino dos mujeres, quienes deciden irse con él. En el taxi camino a su casa, Luis y las dos mujeres se besan apasionadamente en el asiento trasero, mientras que el conductor mira con asco por el retrovisor.

A la mañana siguiente, Luis despierta solo y confundido en su cama con un extraño dolor en el trasero. En la cocina de su casa hay dos hombres en la mesa desayunando y hablando con su madre. Luis, al verlos, cae en cuenta de que en realidad no durmió con dos mujeres y que el dolor que tiene en el trasero no es cualquier dolor. Los travestis hablan sobre sus bien pagados trabajos y la madre de Luis se queja por el desempleado de su hijo. Al terminar de desayunar, los hombres se van de la casa y la madre de Luis lo reprende y lo manda a conseguir trabajo. En la radio de la cocina, Luis escucha la voz del famoso locutor de la emisora La Sónica, Juan Power, y decide ir a pedirle trabajo.

Por otra parte, Ana Patricia Mendoza, junto a su perra Manuela, está en su cuarto escuchando el programa de radio de Juan Power. Se escuchan gritos de pelea provenientes de otra habitación. Los padres de Ana Patricia discuten con su drogadicto hijo y lo botan de la casa. Alejandro Mendoza, el hermano de Ana Patricia, en un ataque de ira, usa la pistola de su padre para destruir los electrodomésticos del cuarto de Ana y matar a Manuela. Alejandro se va de la casa. Ana Patricia, triste y molesta por el asesinato de su perra, se la lleva para enterrarla.

En La Sónica, Luis tiene un debate interno sobre si entrar o no a pedirle trabajo a Juan Power. De repente, Ana Patricia llega en su carro a la emisora y Luis se enamora a primera vista de ella. El vigilante de la radio mantiene vigilado a Luis por su actitud sospecha. Cuando Ana Patricia regresa a su carro para irse de la emisora, Luis se acerca a ella, la saluda y la joven comienza a gritar asustada. El vigilante saca su arma y apunta a Luis. En la confusión del momento, Luis saca también su recién comprada pistola.

En un futuro distante, Yetzibell Berba, una periodista venezolana frustrada, está en una exposición de arte en Nueva York. Observando las obras de arte, hay una que le llama especialmente la atención: Una pintura de una virgen con pose de prostituta y con la cara de Ana Patricia Mendoza. Laudvan, el autor del cuadro, se encuentra con Yetzibell y esta le pregunta si conoce a la mujer de la pintura. Los dos desconocidos comienzan a hablar sobre el secuestro de la joven.

En el presente, Yetzibell cena con Federico Mendoza, padre de Ana Patricia y dueño del afamado periódico nacional El Guardián. El señor Mendoza recibe una llamada que le informa sobre el secuestro de su hija e inmediatamente envía a Yetzibell a la emisora donde ocurrió el secuestro a cubrir el caso para el periódico. Yetzibell seduce al locutor Juan Power para obtener información sobre el secuestro.

Por casualidad, Yetzibell se encuentra al día siguiente con el hermano drogadicto de Ana Patricia y lo acosa para sacarle información sobre el secuestro. Mientras Yetzibell está con Alejandro Mendoza, recibe una llamada de Juan Power, dándole la primicia sobre un operativo especial para rescatar a Ana Patricia.

En el futuro distante, Yetzibell termina de contarle todo lo que sabe del secuestro a Laudvan, quien se burla de su ignorancia. Laudvan confiesa que él fue uno de los secuestradores de Ana Patricia, pero Yetzibell no le cree.

En el presente, Laudvan en su casa pinta uno de sus cuadros mientras ve la noticia del secuestro en la televisión. De repente, alguien comienza a tocar la puerta y a gritar su nombre. Laudvan abre la puerta para encontrarse con Luis apuntando con una pistola a Ana Patricia. Laudvan bota a Luis de su casa, pero este lo convence de que lo deje esconderse ahí. Ana Patricia se desmaya inesperadamente. Luis y Laudvan aprovechan para fumar marihuana.

En la estación de policía, el comisario Bermúdez interroga usando fuerza bruta a El Bróder. Después de mostrarle un retrato dibujado del secuestrador, El Bróder confiesa conocerlo, pero asegura que no sabe su verdadero nombre; solo lo conoce como “Gringuito Criseado”.

Luis y Laudvan discuten sobre qué hacer con Ana Patricia, quien aparenta estar dormida para poder escuchar a sus secuestradores. La joven se da cuenta de que el secuestro fue un malentendido y decide afrontar a Luis y a Laudvan y convencerlos de que la suelten. Después de una larga discusión, Luis y Ana tienen un momento íntimo y comienzan a besarse apasionadamente ante la mirada atónita de Laudvan.

A la mañana siguiente, Ana tiene la idea de pedirle un rescate de 200 millones de bolívares a su padre y usar ese dinero para irse con Luis y Laudvan del país. Luis se opone a la idea, pero Laudvan la acepta con emoción. Ana y Laudvan comienzan a discutir sobre cómo pedir el rescate, pero ninguna opción les parece lo suficientemente segura y anónima. Luis propone ir a ver a uno de sus amigos de la infancia que los podría ayudar: Caimán.

De vuelta en la estación de policía, el comisario Bermúdez y su fiel compañero Changuerotti discuten sobre el caso de Ana Patricia. Un oficial les informa que se recibió una llamada sospechosa de alguien que aseguraba que conocer al secuestrador y que podía decir su

nombre si le daban una recompensa. Bermúdez y Changuerotti creen que es el “Gringuito Criseado” del que hablaba El Bróder.

Luis, Ana Patricia y Laudvan viajan en el carro de la joven hacia la casa de Caimán. En el camino se encuentran con una alcabala, la cual logran pasar milagrosamente sin ser vistos. Caimán, un joven desquiciado y en silla de ruedas, chatea en su computadora con su novia virtual. Luis, Ana Patricia y Laudvan llegan a su casa y le piden que envíe un correo electrónico con la petición del rescate al periódico del padre de Ana Patricia. Caimán se burla de la situación de Luis, quien pierde la paciencia y se va de lugar junto a Ana y Laudvan. Caimán cambia de parecer antes de que el trío se vaya y les propone enviar un fax anónimo al periódico con el rescate, pero con una condición: Llevarlo a una fiesta en el Country Club esa noche. El trío acepta y logran enviar la petición de rescate, la cual especifica que el dinero sea dejado en el pipote de basura de la Plaza La Castellana a las seis de la tarde del día siguiente. En el periódico El Guardián, un pasante molesto bota el fax con la petición de rescate por la ventana.

Una densa lluvia cae en el Country Club. Cerca de la Embajada de Bulgaria, el Gringuito Mayor está en su carro con varias herramientas ansioso. El hombre comienza a quitar el escudo de la Embajada de su fachada, usando el ruido de los rayos para no llamar la atención de los guardias. Logra quitar el escudo por completo, pero un guardia llega a la escena. El Gringuito Mayor sale corriendo de vuelta a su carro, pero en vez de irse, decide volver a la embajada, golpear al guardia y llevarse el escudo.

El Gringuito Mayor, que se hace llamar El Tufo, está en su cuarto con una pila de dinero en efectivo en su cama. El Tufo llama a Teodoro y le informa que consiguió parte del dinero para poder comprarle la moto que está vendiendo. Teodoro le avisa que necesita el resto del dinero pronto o si no le venderá la moto a otra persona. El Tufo le asegura que lo conseguirá esa noche. En la televisión aparece un retrato dibujado de Luis Lapiña. El Tufo lo reconoce y llama pidiendo una recompensa de un millón por decir el nombre del secuestrador. Cuando le dicen que no hay recompensa, cuelga el teléfono y comienza a llenar un koala con bolsas de cocaína.

El Tufo está vendiendo droga en una fiesta en una gran mansión. Luis, Ana Patricia, Laudvan y Caimán llegan a la fiesta y cada quien se va por su lado. Ana Patricia se encuentra con sus amigas del colegio y las convence de que en realidad no está secuestrada, sino que huyó de su casa y todo es un invento de su padre. Luis tiene una visión de cuando le montaron cachos en una fiesta a Julián, uno de sus amigos de la infancia. Laudvan se encuentra con El Tufo y le cuenta sobre el secuestro y el rescate de 200 millones de dólares. El Tufo le pregunta a Laudvan dónde cobrarán el rescate y este le da la información. Caimán flirtea con una muchacha de la fiesta.

Después de un rato en la fiesta, Ana Patricia y Laudvan bailan desenfrenadamente y comienzan a besarse. Luis ve la escena, se molesta y saca su pistola, amenazando a los dos con matarlos. Luis toma la decisión de secuestrar de verdad a Ana Patricia, pero la policía irrumpe en la mansión en ese momento, creando caos y confusión. Ana y Laudvan se van por su lado, mientras que Luis se queda con Caimán y juntos escapan de la fiesta sin ser vistos por la policía.

Ana Patricia despierta en el sofá de la casa de Laudvan, con él encima de ella. Los dos discuten por el beso que se dieron en la fiesta la noche pasada. Ana Patricia deja claro que no está interesada en Laudvan.

Luis y Caimán están cerca de la Plaza La Castellana vigilando la zona. Luis, decidido, va hacia el pipote de basura de la plaza e introduce su mano en él para encontrar un maletín metálico. Luis lo saca feliz y se va con Caimán y el maletín del lugar. Ana Patricia y Laudvan se dirigen a la plaza, pero una discusión hace que Laudvan se vaya por su lado y deje a Ana Patricia sola.

En un callejón cerca de la Avenida Boyacá, Luis y Caimán intenta abrir el maletín, lo cual solo se puede hacer con una combinación de tres dígitos. De repente, Ana Patricia llega al lugar y les exige que le entreguen el maletín. Los tres pelean por el objeto metálico hasta que un extraño encapuchado con botas vaqueras llega a la escena y les roba el maletín a punta de pistola. Luis, Ana Patricia y Caimán se resignan y se van cada uno por su lado.

Laudvan camina por la calle cuando un carro se detiene inesperadamente a su lado. El Tufo, con una sonrisa malévol, saluda a Laudvan y le muestra el maletín. Lo invita a montarse en el carro. Laudvan se monta en el vehículo sin pensarlo dos veces.

Ana Patricia llega a su casa y se encuentra con su madre, a quien le agradece por haber pagado el rescate que hizo que sus secuestradores la soltaran. Isabella Mendoza, confundida, le dice a su hija que no pagaron ningún rescate.

En la casa de El Tufo, él y Laudvan intentan abrir el maletín sin éxito. El Tufo llama a Teodoro para decirle que consiguió el dinero que le faltaba para comprar la moto, pero se entera de que Teodoro ya la vendió. El Tufo se molesta y comienza a ponerse violento, pero la esperanza de los 200 millones del maletín lo tranquiliza. Laudvan usa su lógica para encontrar la combinación del maletín y por fin logran abrirlo. El interior del mismo está lleno de hojas blancas de papel bond. El Tufo, molesto por la falta de dinero, bota a Laudvan de su casa amenazándolo con su arma.

En una calle de Los Palos Grandes, Luis camina lentamente de regreso a su casa. Comienza a escuchar sirenas de patrullas y acelera el paso.

Cerca de la casa de El Tufo, el comisario Bermúdez y Changuerotti se preparan para entrar en la casa del malandro de botas vaqueras. Federico Mendoza, el padre de Ana Patricia, está en el lugar como testigo. Luego, llegan en un carro Juan Power, Yetzibell y Alejandro Mendoza. Federico recibe una llamada de su esposa, quien le avisa que Ana Patricia ya está en casa.

Tres disparos se escuchan a la distancia. El comisario Bermúdez está junto al cuerpo sin vida de El Tufo. Por medio del walkie talkie, un oficial le informa sobre la llamada que recibió Federico hace unos momentos. Bermúdez y Changuerotti deciden hacer creer a todos que El Tufo fue el secuestrador de Ana Patricia.

Luis llega a su casa para encontrar a su madre deprimida y con los ojos rojos de tanto llorar. Luis la saluda, pero no recibe respuesta de su parte. En casa de Ana Patricia, la joven le pide a la señora de servicio que entierre a su perra Manuela. Federico y Alejandro llegan a la casa y la familia Mendoza se reúne. Federico le informa a Ana que encontraron a su secuestrador y lo asesinaron. Ana, pensando que Luis está muerto, se conmueve.

Luis se droga en su cuarto y reflexiona desde el más allá sobre el secuestro mientras que Manuela es por fin enterrada.

5.4. *Escaleta*

1 **EXT. CALLE EMPINADA / LOS PALOS GRANDES - DÍA**

CHICHARRA (18), CAIMÁN (16), JULIÁN (17) Y LUIS (17) ríen y fuman marihuana junto a un carro viejo. Chicharra comienza a abrir el seguro del carro con un alambre a través de una pequeña abertura en el vidrio. Sin embargo, Julián, desesperado porque el seguro no abre, intenta meterse por la ventana. Caimán lo empuja y el joven queda atorado. EL freno de mano cede y el carro comienza a irse colina abajo. Todos ríen.

PIM PAM PUM

2 **EXT./INT. MONTAJE: INTRODUCCIÓN A CARACAS - DÍA**

Varias tomas de Caracas: Tráfico, Torres de Parque Central, el mercado de Quinta Crespo. Todas intercaladas con tomas de perros callejeros. Se culmina con un Jeep blanco que sube por las calles del Barrio José Félix Ribas.

CAPÍTULO I PERRA VIDA

3 **INT. JEEP / BARRIO JOSÉ FÉLIX RIBAS - DÍA**

Luis (25), quien lleva una camisa de Chávez y una chaqueta de cuero, sube en un Jeep. Se nota que Luis sobresale del grupo de PASAJEROS que hay en el auto. El joven no deja de verle los senos a la MUJER gorda de enfrente, que se mueven al ritmo del Jeep. En la radio, el locutor Juan Power recibe la llamada de Ana Patricia, quien intenta pedirle que se vean, pero la ignora.

4 **EXT. SERIE DE TOMAS: LUIS LLEGA AL BARRIO - DÍA**

En el momento en el que Luis baja del Jeep es acechado por el recuerdo de la muerte de Chicharra, quien yace frente a sus ojos muerto y desangrado. Solamente Luis puede verlo. La figura se desvanece casi tan pronto como aparece.

5 **INT. SALA / RANCHO DE EL BRÓDER - DÍA**

Luis le pide a EL BRÓDER (42) un consejo de vida pues está preocupado por el futuro. La conversación de los hombres es interrumpida por el volumen del televisor que ven los hijos de El Bróder, BRODERCITO (10) Y RAMBITO (8). Después del fuerte regaño de El Bróder, este y Luis deciden salir para hablar mejor afuera.

- 6 EXT. PATIO / RANCHO DE EL BRÓDER - DÍA**
Frente a una hermosa vista de Caracas, Luis le sigue contando a El Bróder sobre sus problemas. En una de esas regresa el sonido del televisor, el dueño de la casa vuelve a entrar. EL TUFO (30) aparece e invita a Luis a una fiesta en un bar lleno de mujeres. El Bróder regresa con un paquete y le pide al recién llegado que se vaya. Le ofrece a Luis una pistola alegando que es su única salvación ahora.
- 7 INT. BAR 3 - NOCHE**
Luis, notoriamente aburrido, intenta coquetear con varias mujeres sin éxito, entre ellas SUSANA (20), la acompañante de ANA PATRICIA (20) en el bar. Esta última joven llora desconsolada lamentando el asesinato de una tal Manuela.
- 8 INT. SERIE DE TOMAS: LUIS SE DROGA EN EL BAÑO - NOCHE**
Luis se droga con tres líneas de cocaína. Emocionado e hiperactivo, se mira en el espejo y sale del baño.
- 9 INT. BAR 3 - NOCHE**
Luis, ahora más animado y activo, baila frenéticamente al ritmo de la música. De repente, ve a un hombre vestido con un traje negro y una cinta presidencial: Es CARLOS ANDRÉS PÉREZ (74). El hombre le indica a Luis que se acerque pero desaparece entre la multitud. Luis, buscando a Pérez, ve a ROBERTA (30) mirándolo de forma seductora. Se le acerca y bailan. Terminan yéndose juntos acompañados de CORINA (30), amiga de la otra mujer.
- 10 EXT./INT. SERIE DE TOMAS: LUIS EN EL TAXI - NOCHE**
Luis y las dos mujeres se besan desenfrenadamente. El taxista los ve con expresión de asco e incomprensión. Va manejando completamente asqueado.
- 11 INT. CUARTO / CASA DE LUIS - DÍA**
Luis despierta medio desorientado y solo. Se levanta y sale del cuarto con un extraño dolor en sus nalgas.
- 12 INT. COCINA / CASA DE LUIS - DÍA**
La mamá de Luis, ANTONIA (49) desayuna arepas junto con ROBERTO (30) y CARLOS (30). Luis descubre que en realidad se acostó con dos travestis. Luis los amenaza con el tenedor y les ordena que se vayan. Los dos hombres terminan yéndose después de burlarse de Luis. Antonia se da cuenta de todo lo que pasó y después de reclamarle a Luis prende la radio. Luis ve el aparato con interés.

- 13 INT. CUARTO DE ANA PATRICIA / QUINTA MIS ENCANTOS - DÍA**
Ana Patricia escucha el programa de Juan Power. MANUELA, su perra, descansa a su lado. Se escuchan gritos provenientes del piso inferior de la casa. Ana, molesta, le sube volumen a la radio y llama a la emisora para hablar con Juan Power en vivo. Al ser ignorada, decide masturbarse con un afiche del mismo hombre.
- 14 INT. SALA / QUINTA MIS ENCANTOS - DÍA**
ISABELLA (45) y FEDERICO (50), los padres de Ana, mantienen una acalorada discusión con su otro hijo, ALEJANDRO (25), sobre su adicción a las drogas. El joven se retira de la sala lleno de furia. Ambos padres mantienen una incómoda conversación en donde se echan la culpa el uno al otro por la crianza de su hijo. Se escucha un disparo en los pisos de arriba.
- 15 INT. CUARTO DE ANA PATRICIA / QUINTA MIS ENCANTOS - DÍA**
La radio de Ana está hecha añicos por un tiro de Alejandro. Federico e Isabella entran a la habitación desesperados. Alejandro ahora le da un tiro a Manuela, quitándole la vida. Ana llora desesperada. Alejandro se va. Ana recoge el cadáver de la perra y decide llevársela alegando que irá a llorar su muerte de forma única. La joven toma una falda, una franela y se va.
- 16 EXT. EMISORA LA SÓNICA - DÍA**
Desde la cabina de vidrio, JUAN POWER (33) graba su programa. Luis lo escudriña desde el otro lado del cristal decidido a pedirle trabajo. Un VIGILANTE (34) ve a Luis con sospecha. Ana Patricia estaciona su carro frente a la emisora y con actitud sobrada entra en la recepción. Las curvas de la joven distraen a Luis y la observa casi babeándose. Ana sale y va hacia su carro. Luis decide seguirla. Ana Patricia malinterpreta el momento y piensa que la asaltan. Ante los gritos de la joven, el vigilante amenaza a Luis con su arma. Luis saca la suya también.

CAPÍTULO II LAMPITUVRÁN

- 17 EXT. CALLEJÓN / NUEVA YORK - NOCHE**
YETZIBELL (35) está perdida en una calle oscura. Intenta descifrar la dirección que se esconde detrás de la mancha de café en su invitación. Finalmente reconoce el lugar.

- 18 INT. GALERÍA DE ARTE - NOCHE**
Yetzibell entra a la exposición buscando una pieza para su jefe FREDERIK (40). Un cuadro de una virgen de aspecto lujurioso con el rostro de Ana Patricia llama la atención de la mujer. Yetzibell permanece helada observando el rostro dibujado.
- 19 INT. RESTAURANTE DE SUSHI - DÍA (FLASHBACK)**
Yetzibell (25), años más joven, come en un restaurante de sushi con su jefe Federico, quien en medio de la coqueta conversación recibe una llamada informándole que su hija Ana Patricia fue secuestrada. Federico manda a la periodista a La Sónica a investigar.
- 20 INT. RECEPCIÓN / EMISORA LA SÓNICA - DÍA (FLASHBACK)**
Varios PERIODISTAS rodean al locutor Juan Power, quien se muestra reacio a seguir dando información sobre lo sucedido. Yetzibell se hace espacio entre los hombres gordos y llama la atención de Juan con su provocativo escote. Ambos acuerdan ir a otro lugar más silencioso.
- 21 INT. APARTAMENTO DE JUAN POWER - NOCHE (FLASHBACK)**
Juan Power le cuenta a Yetzibell todo lo que sabe sobre el secuestro. Yetzibell juega de forma provocativa con el hombre y terminan por entregarse uno al otro en un beso pasional. Un carraspeo fantasmal invade la atmósfera.
- 22 INT. GALERÍA DE ARTE - NOCHE**
El pintor de la exposición, LAUDVAN (36), interrumpe el recuerdo de la mujer, quien no puede evitar preguntarle si conoce a Ana Patricia. El artista afirma que sí y le ofrece compartir un porro de marihuana y una buena historia. Juntos se disponen a tener una charla sobre la joven.
- 23 INT. CAMIONETICA / CALLE SANTA ROSALÍA - DÍA (FLASHBACK)**
Yetzibell, joven, ve desde la camionetica cómo dos GUARDIAS NACIONALES acosan a Alejandro Mendoza. Impulsada por el hecho de seguir consiguiendo información, se baja del autobús y se dirige hacia los hombres.
- 24 EXT. CALLE / SANTA ROSALÍA - DÍA (FLASHBACK)**
Yetzibell, pretendiendo ser la hermana de Alejandro y fingiendo que el joven está enfermo, logra escabullirse de los Guardias. Alejandro, drogado, muestra cero interés y poco agradecimiento.

- 25 INT. HABITACIÓN 111 / HOTEL - DÍA (FLASHBACK)**
Yetzibell intenta convencer a Alejandro de que no fue mandaba por su padre a buscarlo. La mujer le cuenta al joven que secuestraron a su hermana. Al principio, parece no importarle pero después Alejandro comienza a decir cosas sin mucha coherencia y un tanto asustado. Yetzibell recibe la llamada de Juan Power anunciando que la policía dio con el secuestrador y harán un operativo especial.
- 26 EXT. TERRAZA / GALERÍA DE ARTE - NOCHE**
Laudvan escucha atento todos los detalles que cuenta la Yetzibell mayor. Al terminar el cuento, Laudvan ríe y confiesa que él fue uno de los secuestradores de Ana Patricia. Yetzibell no le cree hasta que al final el pintor repite una palabra siempre presente en el vocabulario de la familia de Mendoza: Lampituvirán.

CAPÍTULO III

MANUAL PRÁCTICO DEL PUNK EJECUTIVO

- 27 INT. CASA DE LAUDVAN - ATARDECER**
Laudvan, más joven (26), pinta a un Hombre Araña crucificado, mientras ve la noticia del secuestro de Ana Patricia por la televisión. El timbre interrumpe su ritual. Luis lo espera del otro lado del portón con una nerviosa Ana Patricia. Laudvan al darse cuenta de quién es la mujer, se rehúsa a dejarlos pasar. Después de varias súplicas de su amigo Luis, Laudvan deja entrar al chico con la rehén. La joven se desmaya encima de un sofá.
- 28 INT. CUARTO DE INTERROGACIÓN / COMISARÍA - DÍA**
El comisario BERMÚDEZ (47) y su compañero CHANGUEROTTI (45) interrogan a El Bróder sobre la identidad del secuestrador. El comisario lo amenaza con meterle una vela por su trasero a menos que logre identificar el retrato hablado que le muestra, el cual tiene un aire a Luis. El Bróder no puede más que darle el apodo pues no conoce su nombre real.
- 29 INT. CASA DE LAUDVAN - NOCHE**
Luis le cuenta a Laudvan que en realidad solo quería coquetearle a Ana Patricia y no secuestrarla. Ambos se dan cuenta de que la joven está despierta e intentan hablar con ella. La mujer pide su liberación asegurando que no dirá nada. En medio de una discusión entre los dos hombres, Laudvan termina narrando un sueño que tuvo.

30 SERIE DE TOMAS: SUEÑO DE LAUDVAN - DÍA

Laudvan cae por un precipicio hasta llegar a un jardín lleno de flores blancas. Sin previo aviso del cielo comienzan a llover naranjas. Un Hombre Araña gigante aparece en medio del prado y le dice una serie de números al joven.

31 INT. CASA DE LAUDVAN - NOCHE

Laudvan le da consejos a Luis sobre cómo lidiar con el asunto recomendándole que deje ir a la mujer. El dueño de la casa se retira a preparar un café para calmar los ánimos de todos. Luis y Ana Patricia comienzan a hablar tímidamente y de forma repentina, en medio de la conversación, se besan.

32 INT. CASA DE LAUDVAN - DÍA

Al día siguiente, Luis y Ana despiertan abrazados. Ana le cuenta a Luis la razón por la cual estaba en la emisora. Los dos comparten un momento íntimo. Laudvan se incorpora y hablan sobre soltar a Ana. La mujer propone cobrar un rescate de verdad y con el dinero construir una nueva vida. Luis no está muy convencido, pero a Laudvan le encanta la idea. Al final, Luis acepta y afirma que un viejo amigo de él podría ayudarlos.

33 INT. COMISARÍA - DÍA

El comisario Bermúdez conversa con Changuerotti sobre la pista que ahora tienen sobre el caso de Ana Patricia. En medio de la conversación, un POLICÍA interrumpe y anuncia que un hombre sospechoso llamó pidiendo recompensa por decir el nombre del secuestrador.

34 INT. CASA DE LAUDVAN - DÍA

Ana Patricia observa ensimismada un cuadro de Laudvan. Desde afuera de la casa, Luis le grita que se apure. La joven cambia de actitud y abandona la sala dando pasos molestos.

35 EXT./INT. CARRO DE ANA PATRICIA - DÍA

Laudvan se queja del mal olor que inunda el carro. Ana recuerda qué es lo que produce el malo olor y se queda petrificada. A los lejos, los jóvenes ven una alcabala. Poco a poco, nerviosos, avanzan. Una vez que llegan al policía, el hombre no les presta mucha atención y los deja pasar sin siquiera revisar bien. Los tres chicos se emocionan muchísimo. Laudvan le explica a Ana Patricia sus reglas de la vida y agrega una que ni Luis conocía.

36 INT. GARAJE DE CAIMÁN - DÍA

Luis, Laudvan y Ana Patricia llegan a casa de Caimán, un minusválido amante del Internet. El último joven reconoce a Ana Patricia y, entre risas, le afirma a Luis que estaba seguro de que era él el secuestrador. Caimán se muestra reacio a ayudarlos a menos que lo llevan a una fiesta en el Country Club. Después de debatirlo, los otros tres acceden. Juntos mandan un fax para pedir el rescate.

37 INT. DIARIO EL GUARDIÁN - ATARDECER

En la oficina del periódico, un fax comienza a ser impreso. Es la petición de rescate del secuestro. La hoja cae sobre una pila de papeles arrugados. Un PASANTE, amotinado por tanto trabajo, toma la pila de papeles y la lanza por la ventana.

**CAPÍTULO IV
TEORÍA DEL CAOS**

38 EXT./INT. SERIE DE TOMAS: EL TUFO ROBA EL ESCUDO DE LA EMBAJADA DE BULGARIA - NOCHE

Llueve fuerte. El Tufo observa nervioso varias veces el perímetro desde un Ford Del Rey gris oscuro. Saca un martillo y un cincel. El Tufo comienza a despegar el escudo de la embajada de Bulgaria de la pared. Cada vez que truena, le da un martillazo. Un GUARDIA se acerca, pero El Tufo lo noquea y se lleva el escudo en su carro.

39 INT. CUARTO DE EL TUFO - DÍA

El Tufo, rodeado de una pila de dinero, habla por teléfono y le dice a su receptor que solo le falta conseguir una parte del dinero para comprar la moto. Después de trancar, el hombre ve en el televisor el retrato hablado de Luis y lo reconoce de forma inmediata. Llama para pedir recompensa por la identidad del secuestrador. Sin embargo, cuando le dicen que no hay dinero por eso, tranca y no acusa a nadie. Molesto, toma varias bolsas de droga, las mete en su koala y se va.

40 INT. SALA / CASA DE CECILIA PIPA - NOCHE

Luis, Ana Patricia, Laudvan y Caimán entran a la fiesta y, absortos en la magnitud de lo que ven, se separan. Ana Patricia tropieza con un grupo de amigas, quienes se sorprenden de verla pues habían escuchado lo del secuestro. Ana alega que todo fue un montaje falso de su padre. Por otro lado, Caimán coquetea con varias mujeres utilizando comentarios un tanto sádicos y morbosos. Mientras que

Laudvan se encuentra con El Tufo, quien vende droga en la fiesta, y le cuenta todo lo del secuestro y el rescate.

41 EXT. JARDÍN / CASA DE CECILIA PIPA - NOCHE

Luis es acechado esta vez por el recuerdo de su amigo Julián: El momento cuando este joven descubre que su novia lo engañó. De nuevo, solo Luis ve el recuerdo. Caimán, al ver a Luis ensimismado y callado, se acerca a este. Ambos comienzan una conversación sobre la muerte de Julián, sobre cómo se suicidó después de tal incidente. Luis termina por irse a bailar.

42 INT. SALA / CASA DE CECILIA PIPA - NOCHE

Luis baila animado hasta que ve a Laudvan y a Ana Patricia besándose. Se acerca a ellos y los apunta con la pistola, llamándolos traicioneros y asegurando que ahora el secuestro sí será algo real. De pronto, la policía llega para controlar la ruidosa fiesta. Todos salen corriendo. Luis se va por su lado, mientras que Laudvan y Ana por el suyo.

43 EXT. JARDÍN / CASA DE CECILIA PIPA - NOCHE

En el jardín la gente corre huyendo de la policía, pasan al lado de un Caimán asustado. De pronto, Luis toma su silla de ruedas y comienza a correr empujándolo. El joven le comenta al minusválido que llegó la policía. Los dos salen por la puerta trasera del jardín.

**CAPÍTULO V
PERRA MUERTE**

44 INT. CASA DE LAUDVAN - DÍA

Ana Patricia y Laudvan despiertan abrazados. Ambos discuten por lo que pasó la noche anterior. Ana Patricia le confiesa a Laudvan que solo fue un beso y nada más. Deciden, en medio de la discusión, ir a cobrar el rescate antes de que Luis lo haga.

45 EXT. A POCOS METROS DE LA PLAZA LA CASTELLANA - DÍA

Luis y Caimán, intentando no parecer sospechosos, observan el movimiento en la plaza La Castellana. Después de varios minutos de indecisión, Luis decide acercarse al sitio establecido en la plaza en el fax del rescate.

46 INT. SERIE DE TOMAS: LUIS HURGA EN EL PIPOTE DE BASURA - DÍA

Luis se asoma al interior del pipote de basura, el cual está lleno de restos de comida. El joven hurga con su mano

moviendo todas las cosas, hasta que en su rostro se refleja la felicidad de haber encontrado algo.

47 EXT. A POCOS METROS DE LA PLAZA LA CASTELLANA - DÍA

Luis corre hacia Caimán con un maletín metálico en sus manos. Cuando el primero llega a donde está el minusválido, toma el mando de la silla de ruedas y ambos salen corriendo del lugar. A lo lejos, el carro de Ana Patricia se acerca a la plaza.

48 INT. CARRO DE ANA / PLAZA LA CASTELLANA - DÍA

Ana Patricia y Laudvan, aún discutiendo, analizan los alrededores de la plaza La Castellana. La mujer finalmente explica que el olor de su carro es su perra muerta que está en la maleta. Después de una corta discusión, Laudvan se baja del carro enojado y deja a la joven sola.

49 EXT. CALLEJÓN CERCA DE LA AVENIDA BOYACÁ - DÍA

Luis y Caimán intentan abrir el maletín en medio de la calle. De repente, el carro de Ana Patricia se detiene junto a ellos. Ana se baja del carro exigiendo su dinero. Los tres pelean por el maletín. Un nuevo carro, un Ford del Rey gris oscuro, se detiene. Se baja un hombre encapuchado, con botas vaqueras y armado. Los apunta y les pide el maletín. Finalmente, el hombre se lo lleva. Ana se despide de Luis para siempre.

50 EXT. CALLE / LA CASTELLANA - ATARDECER

Laudvan camina evidentemente molesto. El Ford Del Rey se estaciona a su lado. El Tufo se asoma por la ventanilla con el maletín metálico y después de explicarle todo a Laudvan, lo invita a irse con él y compartir el dinero.

51 EXT. SERIE DE TOMAS: LUIS REGRESA A SU CASA - ATARDECER

Luis camina deprimido, pensando en que ya nada tiene sentido y que su vida es un desastre sin importar lo que haga para evitarlo.

52 INT. SALA / QUINTA MIS ENCANTOS - NOCHE

Isabella encuentra a su hija, Ana Patricia, de vuelta en casa y descansando en el sofá. La joven le agradece a su madre por haber pagado el rescate. La mamá le asegura que ellos no pagaron nada.

53 INT. CUARTO DE EL TUFO - DÍA

Laudvan y El Tufo intentan descifrar la clave de tres dígitos que abre el maletín metálico. El Tufo llama al

vendedor de la moto para decirle que ya consiguió el resto del dinero, pero descubre que el hombre ya vendió la moto.

54 EXT. CALLE / LOS PALOS GRANDES - NOCHE

Luis sigue caminando por la calle ahora con una frescolita en sus manos. Acelera su paso cuando escucha las sirenas de unas patrullas.

55 INT. CUARTO DE EL TUFO - NOCHE

Cuando Laudvan y El Tufo estaban a punto de rendirse, el primero recuerda su sueño del Hombre Araña gigante y decide probar con los números que el personaje le dijo. El maletín se abre. Sin embargo, no hay dinero, sino puros papeles en donde está escrito un mensaje de un supuesto futuro. El Tufo se molesta porque piensa que Laudvan lo engañó y lo bota de su casa enojado.

56 INT. CUARTO DE ANTONIA / CASA DE LUIS - NOCHE

La mamá de Luis llora sobre su mecedora. Desde la sala, se escucha el sonido de la puerta principal. Luis se asoma por la puerta de la habitación y, con vergüenza, saluda a su madre, quien no le responde aunque se encuentra notoriamente más tranquila. Luis se rinde y se va.

57 EXT. CALLE / LOS PALOS GRANDES - NOCHE

Cerca de la casa de El Tufo, varios oficiales de las patrullas se colocan sus chalecos antibalas. Entre ellos está el comisario Bermúdez, Changuerotti y Federico, el padre de Ana Patricia. Los dos primeros se acercan a la casa frente a la cual hay estacionado un Ford Del Rey. Un carro, del cual se baja Yetzibell, Juan Power y Alejandro, se estaciona junto a Federico. El padre del joven no entiende qué hacen ellos tres juntos. Federico recibe la llamada de su esposa y esta le comenta que su hija ya apareció y está en casa. De pronto, tres tiros se escuchan. Todos se agachan al suelo.

58 EXT. FACHADA / CASA DE EL TUFO - NOCHE

El Tufo yace muerto en el suelo con tres tiros atravesando su cuerpo. Frente al cadáver está Bermúdez y Changuerotti. Este último es avisado por su walkie talkie que la joven Ana Patricia ya apareció. Bermúdez se da cuenta entonces de que fueron tras el hombre equivocado, pero promete con Changuerotti que nadie nunca se enterará de ello.

59 INT. SALA / QUINTA MIS ENCANTOS - NOCHE

Ana Patricia le pide a BERTA (54), la mucama, que haga algo con Manuela pues aún sigue el cuerpo en el carro. Federico llega a la casa con Alejandro. Todos se abrazan en medio de un reencuentro un tanto incómodo. El padre les cuenta a todos que se realizó un operativo especial y mataron al secuestrador. Ana Patricia piensa que hablan de Luis.

60 EXT./INT. MONTAJE: LUIS SE DROGA/ENTIERRO DE MANUELA - NOCHE

Mientras Berta entierra a Manuela, Luis se droga con cocaína en su cuarto. Una línea de droga, una pala levantando tierra, una línea de droga, tierra. La voz de Luis afirma que terminó quitándose la vida en Margarita, pero que eso ya es otra historia.

CRÉDITOS FINALES

61 INT. MCDONALD'S DE LA CASTELLANA - DÍA

El Bróder golpeado come hamburguesas con sus hijos, Brodercito y Rambito. A lo lejos, en la plaza circular, Luis hurga una pipote de basura.

5.5. *Desarrollo de personajes*

5.5.1. *Principales*

Luis Lapiña

- Descripción física: Luis es un joven de 25 años de edad, blanco, de estatura promedio y contextura delgada. Su cabello es de color negro y está siempre desordenado. Su aspecto general es desaliñado, pero tiene rasgos faciales que lo hacen atractivo.
- Biografía: Luis nació en Caracas en el año 1971. Su padre era inmigrante español y su madre, venezolana. De pequeño le tenía miedo a la guerra nuclear y se la pasaba pensando que iban a bombardear Caracas en cualquier momento. Su prioridad nunca fueron los estudios. Cuando estaba en el colegio reprobaba todas las materias y llegaba tarde a la casa. Durante la adolescencia empezó a meterse en la movida punk caraqueña, a malandrear y a fumar marihuana junto a sus amigos Julián, Chicharra y Caimán. Los cuatro se hacían llamar “La Pandilla de Los Palos Grandes”. Su padre comenzó a odiarlo por su comportamiento destructivo. Una vez, los policías lo detuvieron con marihuana en Chacaíto y desde ese día su padre le dejó de hablar hasta el día de su muerte.

Al terminar el colegio, inicialmente decidió estudiar Filosofía en la Universidad Central de Venezuela, solo para que posteriormente le dieran el cambio para Comunicación Social. El cambio nunca se lo otorgaron y decidió retirarse de la universidad en el segundo semestre. Esto aumentó aún más la tensión con su madre, quien vive decepcionada de él.

Después de que dos de sus amigos de la pandilla murieran y uno quedara parálítico, la percepción que tiene Luis de la vida cambia por completo. Desde ese momento cae en cuenta de que todos los seres humanos tienen un fin inevitable y de que el universo tiene un lado oculto con el que nunca antes había tenido contacto. De ahí en adelante, Luis vive

obsesionado con la idea de que la muerte lo acecha y que cada vez su turno de partir, como sus amigos, está más y más cerca.

En la actualidad, Luis sigue viviendo con su madre en Los Palos Grandes. No tiene trabajo y no está interesado en buscar uno. Vive de la herencia que dejó su padre. En el fondo quiere hacer algo significativo con su vida, pero prefiere esperar a que la oportunidad llegue sola y no salir a buscarla.

- Personalidad: Luis ha tenido tendencias suicidas desde que era pequeño. Es adicto a las drogas, especialmente a la marihuana y la cocaína. Suele utilizar esas sustancias como mecanismos de supervivencia y evasión de la realidad que lo consume y aturde. Es incapaz de pensar con claridad; solo se deja llevar. Su vida gira básicamente en torno a las mujeres y a las drogas.

Sufre de una intensa nostalgia por el pasado. Su principal afirmación es que antes todo era más divertido y sencillo. Su profundo resentimiento con la sociedad hace que Luis culpe a Caracas y a sus habitantes de todos sus males y no a él mismo. Es una persona con una gran cantidad de conflictos internos: No logra definir exactamente qué es lo que de verdad desea, lo que lo lleva a tomar de vez en cuando actitudes bipolares o cambios de opinión drásticos y repentinos.

- Arquetipo: Luis es un claro *antihéroe*, toda vez que su comportamiento no entra dentro de los estándares de lo correcto en una sociedad. El personaje está lleno de vicios y lleva una vida de muerto viviente. Sin embargo, su particular carisma permiten que se establezca una conexión de simpatía hacia él.

Ana Patricia Mendoza Goldberg

- Descripción física: Ana Patricia es una joven de 20 años de edad, blanca y de mediana estatura. Su figura es curvilínea, pero sin dejar de ser delgada. Es hermosa como una actriz de cine, con grandes ojos azules y una larga y ondulada cabellera dorada.

- Biografía: Ana Patricia nació en Caracas en el año 1976. Sus padres son adinerados y de la alta sociedad caraqueña. Su padre es dueño de El Guardián, uno de los periódicos más prestigiosos del país. Estudió en un colegio de monjas y siempre era la madrina del salón. En la actualidad vive en la Quinta Mis Encantos, en Altamira, junto a sus padres y su hermano; y estudia el tercer año de administración en la Universidad Católica Andrés Bello.
- Personalidad: Ana Patricia es una joven sifrina, malcriada, sumamente caprichosa e impulsiva. Nunca está plenamente conforme con lo que tiene y siempre anda en búsqueda de algo distinto. Es una muchacha totalmente impredecible y cambiante.

La relación de Ana Patricia con su familia es increíblemente complicada. Odia estar en casa por las constantes peleas que hay siempre entre sus padres y su hermano drogadicto. Ana Patricia canaliza todos los problemas en su casa con la obsesión que tiene con el locutor Juan Power, a quien ama platónicamente.

Ana Patricia es una muchacha insatisfecha con su realidad. Siente que su vida carece de intensidad y pasión y que está sumergida en una frustrante y abrumadora rutina. Vive día a día anhelando ser libre y fantasea con encontrar un hombre que le brinde un amor lleno de aventuras y riesgos.

- Arquetipo: Ana Patricia representa en la historia a la *figura cambiante*, puesto que nunca se sabe cuáles son sus verdaderas intenciones y vive cambiando de opinión. Esto principalmente se le hace evidente a Luis, quien siempre intenta entenderla y adivinar lo que pasa por su mente.

Laudvan

- Descripción física: Laudvan es un joven de 26 años, de piel tostada, estatura promedio y contextura delgada. Sus ojos son achinados y su cabello es castaño oscuro, medianamente largo, rizado y siempre alborotado.

En el año 2006, Laudvan está menos delgado. Su cabello es más corto y procura peinarlo hacia atrás.

- Biografía: Laudvan nació en Caracas en el año 1970. Estudió Filosofía en la Universidad Central de Venezuela junto a Luis. Las personas de la universidad se burlaban de él porque solía hablar solo, hábito que dejó pero que vuelve de vez en cuando. Luis siempre lo defendía y por esa razón se hicieron amigos. Llegó hasta el cuarto año de la carrera, pero se salió porque no le gustaba. Después de la universidad, comenzó a vender ropa de mujeres en una tienda en Plaza Las Américas.

En la actualidad se encuentra desempleado y dedica su tiempo a la pintura. Sus cuadros suelen ser de comiquitas y situaciones psicodélicas y abstractas que, según él, no significan nada.

En el año 2006, Laudvan es un pintor medianamente conocido residenciado en la ciudad de Nueva York. Sus pinturas han tenido bastante éxito en la movida avant-garde de la ciudad, tanto así que cuenta con exposiciones individuales cada cierto tiempo.

- Personalidad: Laudvan es ocurrente, espontáneo y peculiar. Haber estudiado Filosofía marcó su forma de hablar. Sus palabras siempre hacen referencia a pensamientos profundos y un tanto abstractos que, en realidad, casi nadie entiende. Habla con tan poca claridad y elocuencia que a veces parece demente. Es un intelectual que siempre busca el lado positivo de las cosas.

En el 2006, la personalidad de Laudvan no ha cambiado mucho. Sigue siendo el mismo hombre peculiar, solo que un poco más intelectual.

- Arquetipo: Laudvan comienza siendo el *mentor* de Luis, toda vez que es él quién lo ayuda y lo orienta cuando secuestra a Ana Patricia. Al mismo tiempo, es también el *embaucador* de la historia, pues su forma de ser, jocosa y divertida, se convierte en una especie de respiro en la trama. Por otro lado, representa también el *mentor* para Yetzibell del futuro, ya que es él quien la ayuda a resolver los cabos sueltos del secuestro.

5.5.2. Secundarios

Caimán

- Descripción física: Caimán es un joven de 24 años de edad, blanco, extremadamente flaco y de mediana estatura. Es paralítico y está en silla de ruedas. Tiene ojos grandes y desorbitados, cabello amarillento y una sonrisa cándida y psicópata. En general, su apariencia es increíblemente descuidada y un tanto desagradable.
- Biografía: Su verdadero nombre es Alonso. Nació en Caracas en el año 1972. Era uno de los integrantes de la Pandilla de Los Palos Grandes. En 1994 sufrió un accidente de tránsito por conducir ebrio que lo llevó a estar en silla de ruedas y descarriló su vida por completo. Actualmente vive en el garaje de la casa de su madre. Se la pasa todo el día conectado a Internet, participando en chats en línea con mujeres de cualquier parte del mundo. De hecho, afirma tener una novia en Nicaragua con la que mantiene contacto vía chat.
- Personalidad: Caimán solía ser un joven alegre y lleno de vida, pero el accidente lo convirtió en una persona totalmente distinta. Se cree chistoso, pero en realidad no lo es. El hecho de estar minusválido condiciona demasiado su conducta. Lo invade un profundo sentimiento de soledad e inevitablemente añora los días en los que podía valerse por sí mismo. Los celos atormentan su vida, pues odia que los demás puedan caminar y él no.

Es un hombre que vive el día a día atormentando y adolorido, lo que lo lleva a contar cada minuto y segundo que le falta para morir. Sin embargo, siempre intenta tomárselo todo como un mal chiste que le jugó el universo.

- Arquetipo: Caimán es la *sombra* de Luis porque representa todo en lo que Luis no quiere llegar a ser. Además, cuando Luis se acerca a este personaje es cuando verdaderamente tiene que tomar decisiones que simbolizan un real desafío para él, incluso un reto para su vida.

Yetzibell Berba de La Rosa

- Descripción física: Yetzibell es una mujer de 25 años, de piel morena, estatura promedio y de curvas prominentes. Su cabello es rizado y de color rojo. Sus senos son de gran tamaño.

En el año 2006, Yetzibell ha mantenido su cuerpo voluptuoso. Lleva el cabello alisado y de un color rojo más oscuro, tirando a negro.

- Biografía: Yetzibell nació en un pueblo del estado Zulia en el año 1971. Estudió periodismo en la Universidad del Zulia. Sus ansias profundas por convertirse en una mujer sofisticada de la ciudad la impulsaron a mudarse a Caracas. Vive en la capital con su tía en un apartamento en Santa Rosalía y trabaja en El Guardián, el periódico del padre de Ana Patricia.

En el 2006, Yetzibell dejó su sueño de ser periodista y se convirtió en consultora de arte de vanguardia radicada en la ciudad de Nueva York.

- Personalidad: Es una mujer consciente de sus atributos físicos, los cuales usa con los hombres para conseguir lo que quiere. Se avergüenza de no ser caraqueña de nacimiento. Es una periodista abismalmente ambiciosa que anhela, a toda costa, conseguir fama y reconocimiento. Suele ser arrogante y mira a las personas con un aire de superioridad.

En el 2006, Yetzibell es una persona más humilde, pero sigue siendo una mujer decidida y segura de sí misma.

- Arquetipo: Yetzibell es una *figura cambiante*. Su actitud cambia de acuerdo a las circunstancias y a sus acompañantes. Representa también al *heraldo*, en tanto que contribuye a anticipar eventos de la trama.

Juan Power

- Descripción física: Juan Power es un hombre de 33 años de edad, blanco, alto y musculoso. Tiene el cabello oscuro y la nariz perfilada. Es un hombre atractivo y de quijada prominente. Su voz ronca y profunda supera a su físico como principal atractivo.
- Biografía: Juan Power nació en Caracas en el año 1963. Comenzó como pasante en la emisora juvenil La Sónica, y poco a poco fue ascendiendo hasta llegar a ser el locutor principal de la misma.
- Personalidad: La fama y el dinero lo han convertido en un hombre creído, orgulloso y un tanto arrogante, lo cual lo lleva a estar sumergido en una constante sensación de superioridad y poder. Odia a sus vecinos pues, según él, nadie es como él y nadie tiene la suficiente voluntad que él tuvo como para salir adelante y construir su propio éxito. Dice llevar la rebeldía en el alma. Juan Power es un hombre obsesionado con el éxito. No tolera perder. Es obsesivo con cada decisión que toma.
- Arquetipo: Juan Power representa al *heraldo*. Su aparición en la historia es lo que la pone en marcha. Es él la razón por la cual Luis y Ana Patricia cruzan su destino, toda vez que los dos van en su búsqueda.

Alejandro Mendoza Goldberg

- Descripción física: Alejandro es un joven alto y encorvado de 25 años de edad. Tiene los dientes amarillentos, frondoso pelo rubio, cuerpo muy delgado, nariz aguileña, ojos azules y luce más viejo de lo que en realidad es.
- Biografía: Alejandro es el hermano mayor de Ana Patricia. Nació en Caracas en el año 1971. Desde pequeño ha sentido que nadie lo entiende. Su familia piensa que está loco y perdido, pues desde temprana edad afirmaba ver chispas de colores en el aire. Ya adolescente, entro en el mundo de las drogas. Sus padres lo enviaron a una clínica de rehabilitación en Cuba. Actualmente acaba de llegar de Cuba y ha vuelto a consumir crack.
- Personalidad: Su adicción a las drogas le ha llevado a tener una pésima relación con su familia, especialmente con Ana Patricia, a quien odia pues cree que ella envenena la mente de sus padres con ideas malas sobre él. Se siente solo y abandonado. Alejandro es un ser que pareciera no tener emociones. Es inexpresivo, autodestructivo, ensimismado y tranquilo, llegando incluso al punto de una serenidad extraña y poco humana. Parece más una cosa con movimiento que un verdadero ser humano. Según él, consume drogas pues es la única vía para alcanzar un estado del conocimiento casi dividido, en donde afirma que ha podido comunicarse con Dios y tener visiones de un futuro no tan lejano.
- Arquetipo: Alejandro representa a la figura del *heraldo* porque pone en movimiento la historia para Ana, es decir, esta última toma decisiones impulsivas a raíz de las acciones de su hermano a principios de la historia, alterando la vida de la misma.

Comisario Bermúdez

- Descripción física: Bermúdez es un hombre de piel morena y de contextura gruesa. Su mirada intimida más que su alta estatura. Sus 47 años de edad se ven reflejados en su prominente entrada y en las canas que resaltan en su cabellera.

- Biografía: Bermúdez nació en Valencia en el año 1949. Actualmente es comisario para Asuntos Especiales de la policía. No hay ningún caso que no haya logrado resolver, por lo que ha ganado durante tres años consecutivos el premio del detective de oro.
- Personalidad: Es un hombre serio y con complejo de superioridad. Le gusta abusar del poder que tiene. No sigue las normas comunes que sigue un oficial. Su éxito en la resolución de crímenes ha hecho que le otorguen carta para hacer lo que desee y cómo lo desee. Se puede mover libremente entre departamentos y divisiones, es decir, posee de plena libertad burocrática. Vive resolviendo sus casos a través de lo que él llama “La Teoría del Caos”. Su principal característica es que para comenzar a ahondar en una investigación necesita fumarse varios cigarrillos Astor Rojo.
- Arquetipo: Bermúdez es la clara *sombra* de los personajes principales, pues su principal objetivo es capturarlos, encontrarlos e impedirles realizar lo que estos se proponen. Sin importar los mecanismos que tenga que emplear, quiere resolver el secuestro.

El Bróder

- Descripción física: El Bróder es un hombre moreno y robusto de 42 años de edad. Es alto y porta una enorme panza cervecera. Tiene el cabello corto y crespo, con un par de cicatrices antiguas en su cara.
- Biografía: Nació en Valencia en el año 1954. Llegó a Caracas de pequeño y desde la adolescencia ha ido subiendo poco a poco en la cadena de poder del Barrio José Félix Ribas de Petare. Actualmente es el vendedor de drogas más importante del barrio y de toda la zona desde hace 20 años. De esta forma se ha ganado el respeto e incluso el miedo de los vecinos y de la competencia. Tiene una esposa y dos hijos.
- Personalidad: Es un hombre inteligente, carismático y humilde. Sus palabras están repletas de un lenguaje poco culto, pero claro y conciso. A pesar de que sus recursos

económicos no son los más altos, afirma no sentirse igual que cualquier persona que vive en la pobreza. Tiene la firmeza de que su espíritu está lleno de dignidad al no vivir lamentándose de la miseria que lo rodea. Prefiere arriesgar su seguridad vendiendo drogas y robando antes que convertirse en un recoge latas o un mendigo.

- Arquetipo: El Bróder es un *mentor*, toda vez que aconseja a Luis cuando este no sabe qué hacer, sin importar que los consejos sean cuestionables o no tan buenos. A pesar de que comienza siendo un mentor, se transforma en un *guardián del umbral* porque traiciona a Luis para salvar su vida y esto ocasiona que el comisario Bermúdez, una de las sombra, se acerque más al protagonista.

El Tufo

- Descripción física: Es un hombre blanco de 30 años de edad. Tiene el cabello castaño y largo hasta la altura de los hombros. Su aspecto general es desaliñado. En su mejilla izquierda hay una enorme cicatriz.
- Biografía: Su verdadero nombre es Enrique. Nació en Caracas en el año 1966. Desde la adolescencia se ha hecho llamar “El Tufo”. Vive con su hermana en la cuarta avenida de Los Palos Grandes. Los habitantes de la zona le tienen miedo. El Tufo no tiene empleo, pero soluciona su día a día vendiendo droga y robando en la zona de Chacao. Su prioridad en la vida es conseguir el dinero para comprarse una moto y dejar de conducir el viejo Ford del Rey gris oscuro de su hermana. Lo motiva el deseo de rodar por toda Venezuela y viajar sin rumbo definido.
- Personalidad: Es un hombre ambicioso, flojo y egoísta que siempre anda pensando en lo que tienen los demás y a él le falta. Al igual que Luis, vive añorando cómo funcionada todo en los tiempos pasados.

- Arquetipo: El Tufo representa a la *sombra*. Es lo más cercano a un villano que hay en la historia. Hace todo lo posible para evitar que Luis logre su cometido, que es pedir el rescate millonario.

5.5.3. *Terciarios*

Federico Mendoza

- Descripción física: Federico es un hombre de 50 años de edad, blanco, alto y de contextura gruesa. Su cabello está lleno de canas. Es poco atractivo, pero de buen porte. Tiene una barriga prominente.
- Biografía: Federico es el padre de Ana Patricia y Alejandro. Es dueño del diario El Guardián, un reconocido periódico nacional.
- Personalidad: No tiene una buena relación matrimonial con su esposa Isabella, pues vive coqueteando con las pasantes del periódico. Se refugia en ello para sentirse más joven de lo que en verdad es. No termina de aceptar que sus años de juventud ya pasaron. Su matrimonio es tan disfuncional e infeliz como su familia en general. Culpa a su esposa de la mayoría de los problemas con sus hijos, especialmente con Alejandro, y evita asumir que tiene responsabilidad en los mismos.
- Arquetipo: El padre de Ana es otro de los *guardianes del umbral*, debido a que su autoridad supone un reto para los personajes principales. Además, los mismos buscan la forma para burlarse de él y lograr conseguir un rescate millonario.

Isabella Goldberg

- Descripción física: Isabella es una mujer atractiva de 45 años de edad, blanca y de mediana estatura. Tiene el cabello rubio y corto, labios gruesos y esbelta figura.

- Biografía: Es esposa de Federico y madre de Ana Patricia y Alejandro.
- Personalidad: Su personalidad raya en la inmadurez. Suele comportarse a veces como una niña caprichosa. Cuestiona siempre su labor como madre, pero no hace nada por mejorar las relaciones en su familia. Igual que su marido, evita asumir que tiene parte de la culpa en la crianza de sus hijos. Le otorga completa responsabilidad de los males familiares a la actitud poco comprometida de su esposo
- Arquetipo: Al igual que su esposo, Isabella es también un *guardián del umbral*. Ambos apoyan lo que hace el comisario Bermúdez y de igual forma, quiere encontrar a su hija y poner en prisión a los culpables del secuestro.

Changuerotti

- Descripción física: Es hombre moreno de 45 años. Su estatura es promedio y su contextura normal. Es calvo y siempre mantiene un escaso bigote bien arreglado.
- Biografía: Es el compañero oficial de Bermúdez.
- Personalidad: Changuerotti es un hombre callado y serio, que vive bajo la sombra del éxito de su jefe.
- Arquetipo: Al ser el principal aliado de Bermúdez, Changuerotti se convierte en un *guardián del umbral* pues ayuda al comisario a perseguir a los personajes principales y representa, por ende, un obstáculo para ellos.

Antonia de Lapiña

- Descripción física: Antonia es una mujer de 49 años de edad, blanca, de estatura mediana y un poco gorda. En su cabello negro se asoman varias canas. Tiene las manos desgastadas de tanto trabajar y limpiar.

- Biografía: Es la madre de Luis.
- Personalidad: La relación que tiene con su hijo es problemática pues, a pesar de que quiere muchísimo a Luis, está cansada de que este no deje de consumir drogas y no busque un trabajo. Sin embargo, nunca ha dejado de ser una madre cariñosa y consentidora
- Arquetipo: Antonia es un *heraldo*, toda vez que pone la historia de Luis en movimiento. Sus palabras son motor para que Luis tome ciertas decisiones, como el hecho de conseguir trabajo, que llevarán a la trama principal.

Chicharra

- Descripción física: Chicharra era un joven blanco, rubio y de ojos grandes y azules. Era alto y con el cuerpo bien marcado.
- Biografía: Su verdadero nombre era Antonio. Era uno de los amigos de Luis que conformaban la Pandilla de Los Palos Grandes. Su familia era adinerada. En el año 1990 fue a comprar droga a Sarría con El Tufo, pero la situación se complicó y terminó muerto. Ni la policía, ni los vecinos de la zona saben con certeza qué fue lo que sucedió.
- Personalidad: Chicharra era el más sifrino de la Pandilla de Los Palos Grandes, pero también era el más adicto a las drogas y el más malo de los cuatro. Era extrovertido y galán.
- Arquetipo: Chicharra representa a un *heraldo*. Su recuerdo moviliza a Luis porque le anuncia que la muerte lo persigue. Es, entonces, un constantemente llamado al cambio para no terminar como él.

Julián

- Descripción física: Julián era un joven blanco, increíblemente alto, delgado y de cabello negro dañado. Su cara estaba llena de acné.
- Biografía: Era uno de los integrantes de la Pandilla de Los Palos Grandes. De los cuatro, fue el que se tomó la movida punk más en serio. Tenía una novia de la cual estaba locamente enamorado. En el año 1992, la descubrió en una fiesta haciéndole sexo oral a un completo extraño. Meses después, Julián se suicida disparándose en la cabeza con un revólver.
- Personalidad: Julián era tímido, introvertido y sensible. Vivía bajo la filosofía punk. Era un amigo fiel y el más callado de la pandilla.
- Arquetipo: Julián es un *heraldo*. Al igual que Chicharra, es un recuerdo constante de la muerte que acecha a Luis.

Roberto/Roberta y Carlos/Corina

- Descripción física: Son hombres travestis altos y delgados de 30 años de edad. Roberto es blanco y Carlos es moreno. Por las noches, usan pelucas y se maquillan para parecer mujeres.
- Biografía: De día trabajan en una reconocida empresa de seguros y en la noche suelen frecuentar locales nocturnos vestidos de mujeres.
- Personalidad: Son hombres homosexuales que les gusta vestirse de mujer. Los dos son buenos amigos y hacen todo juntos.
- Arquetipo: Los dos representan a *guardianes del umbral*, pues el modo que Luis lidia con ellos lo hace rechazar un llamado que luego deberá atender.

Brodercito y Rambito

- Descripción física: Son niños de piel morena y pelo crespo, de 10 y 8 años, respectivamente.
- Biografía: Son los dos hijos de El Bróder. El verdadero nombre de Brodercito es Emiliano; y el de Rambito, Lenín
- Personalidad: Los dos se llevan muy bien, siempre juegan y hacen travesuras juntos.
- Arquetipo: Ambos funcionan como *heraldos*, porque son figuras neutrales.

Carlota y Susana

- Descripción física: Son dos muchachas rubias, altas y delgadas. Carlota tiene 19 años; Susana, 20
- Biografía: Son las dos amigas de la universidad de Ana Patricia
- Personalidad: Son sifrinas y siempre andan juntas. Le dan una excesiva importancia a su apariencia.
- Arquetipo: Las dos son *guardines del umbral*, toda vez que separan a Luis de Ana Patricia e impiden su primer posible encuentro.

Manuela

- Descripción física: Es una perra vieja de raza chihuahua.
- Biografía: Es la mascota de Ana Patricia y, a la vez, su mejor amiga.

- Personalidad: Es una mascota malhumorada que siempre está ladrando y gruñendo.
- Arquetipo: Es una *heraldo*, puesto que marca simbólicamente la historia. A pesar de que no es un personaje humano, es importante para la trama, ya que es una metáfora de la vida de Luis y se juega con ese aspecto a lo largo del guion.

5.6. *Metodología y criterios de adaptación*

Cuando se va a elaborar un guion tomando como base una novela, son dos los procesos que se tienen que efectuar de forma simultánea, pues van tomados de la mano uno del otro: La metodología para la construcción del guion como tal y los pasos usados para llevar a cabo la trasposición de códigos para la adaptación.

En cuanto a la construcción del guion, este proyecto se basó principalmente en el autor norteamericano Christopher Vogler, tanto en los arquetipos de personajes diseñados por él, como en los puntos del famoso viaje del héroe. Mientras que en el ámbito de la adaptación, se usaron los consejos de autores como Linda Seger y Sánchez Noriega, quienes establecen varias consideraciones importantes al momento de llevar a cabo la trasposición de códigos.

Es importante destacar que durante toda la elaboración del guion se tuvo presente el tipo de adaptación que se quería implementar en él, puesto que esto sin duda alguna define el límite de muchas decisiones narrativas. Se realizó, entonces, una adaptación de tipo interpretación, según la clasificación propuesta por Sánchez Noriega. Esta establece el mantenimiento del espíritu de la obra original, así como su tono y temas.

A continuación se describen uno por uno los pasos realizados para la construcción del guion de *PIM PAM PUM*:

1. La novela de Alejandro Rebolledo consta de 11 capítulos, los cuales están divididos a su vez en varios subcapítulos. Los 11 principales se resumieron en pequeños párrafos que condensan la idea general de cada uno de ellos, esto con el fin de poder apreciar la historia a una menor escala y comenzar a identificar los elementos más importantes de la misma, esos que concentran la esencia primordial de la obra de Rebolledo.
2. Se dividió la historia en tres grandes tramas y se ubicó cada capítulo del libro en ellas. La trama A engloba todo aquello relacionado con el secuestro y los personajes principales. La trama B está determinada por la dimensión emocional y las relaciones interpersonales

de los personajes principales. Por último, la trama C engloba las sub-tramas del resto de los personajes.

3. Después de esto, se resumieron en pequeños párrafos cada uno de los subcapítulos que tienen los capítulos la novela y se procedió a categorizarlos en las tramas antes mencionadas. Una vez más, se buscó con esto destacar la idea general y los aspectos más relevantes de cada uno de los subcapítulos.
4. Con los subcapítulos resumidos y divididos por tramas, se definió cuáles de ellos eran realmente necesarios para el funcionamiento correcto de la historia en términos narrativos, cuáles podían ser convertidos en simples diálogos o descripciones generales y cuáles eran completamente prescindibles. Se eligieron entonces los subcapítulos más importantes de cada una de las tramas, siempre en función de la trama principal.
5. Se realizó una línea del tiempo con el fin de conocer cronológicamente cómo se desenvuelve la historia. Esto es un paso necesario pues solamente conociendo a la perfección el orden de las acciones, se pueden desordenar y reorganizar las mismas.
6. Luego de haber decidido cuáles son los puntos que serán contados y que a su vez mantienen el espíritu de la historia original, se pasó a realizar un perfil de cada uno de los personajes que se verán involucrados en el guion. Evidentemente, este desarrollo se basa en las palabras de Rebolledo y en las acciones y actitudes de los personajes en la novela del mismo. A su vez, se identifican los personajes con los arquetipos diseñados por Vogler y las funciones de los mismos dentro de la historia.
7. Una vez identificados los puntos más relevantes, se construye el arco del viaje del héroe basado en los puntos diseñados por Vogler para tal recorrido, es decir, se ubican estas acciones de la historia en cada una de las etapas del viaje.
8. Los subcapítulos y las acciones que fueron elegidos de acuerdo a su importancia narrativa, se organizan en cinco grandes capítulos, los cuales dividen la película y juntos

arman el arco del viaje del héroe. Finalmente con esto se diseña la escaleta con la cual se comenzó la redacción del guion.

5.6.1. Criterios de adaptación

Al momento de adaptar de las palabras a la imagen hay que tomar ciertas decisiones que permitirán una efectiva transposición de códigos. Estas resoluciones bien pueden consistir en cambiar ciertos aspectos para que sean más atractivos al futuro espectador o para que el hilo narrativo funcione mejor, o bien, mantenerlos muy parecidos a la obra original, pues así funcionan para ambas formas de expresión (literatura y cine).

En términos generales, aquí reposan los criterios globales bajo los cuales se manejaron las decisiones tomadas al adaptar:

Las voces de *PIM PAM PUM*

Alejandro Rebolledo utiliza en su obra a varios de sus personajes como narradores de la historia en primera persona. Esto le permite al lector conectarse no solamente con el protagonista, Luis Lapiña, sino también con varios de los personajes más importantes para la trama. Además permite descubrir varios puntos de vista sobre la misma historia, o bien, cómo estas otras personas afrontan lo sucedido. Ahí descansa gran parte de la magia de la narrativa de este autor venezolano.

Basada en esta perspectiva que le da Rebolledo a su historia, se tomó la decisión de:

- Dividir el guion en cinco grandes capítulos que permitan, entonces, generar una sensación parecida a la novela de Rebolledo, en donde se puede conocer el punto de vista de diferentes personajes sobre el suceso y, además, lo que ellos hacen de forma simultánea a toda la trama principal. *PIM PAM PUM* es una historia en donde todo se interconecta y todas las decisiones terminan por influir en el hilo narrativo mayor. Esto se puede

vislumbrar con el uso de los capítulos, pues funcionan de forma independiente y, a la vez, necesitan el uno del otro para completarse.

- Luis Lapiña es el protagonista de la novela y, por ende, es la voz con la que más habla Rebolledo. El lector llega a saber todo sobre este personaje, gracias a que el autor utiliza a Luis como un narrador en primera persona. Evidentemente, en el guion, Luis Lapiña es también la voz más fuerte. Por ello se emplea el recurso de la voz en off de Luis, sin embargo, esta está posicionada no en el presente sino en una suerte de limbo o más allá, convirtiéndose así en un narrador omnipresente que todo lo sabe y conoce. La novela está repleta de reflexiones existencialistas del protagonista. El uso de este recurso cinematográfico permite convertir toda la historia en una reflexión de Luis.

De la perra vida a la perra muerte

Cada uno de los nombres de los cinco capítulos del guion mantienen una relación directa con la escritura de Rebolledo y con la idea general que se desarrolla en cada uno de los mismos.

- Capítulo I: Perra vida: El nombre del primer capítulo hace referencia al odio de Luis hacia la vida, al rencor que le tiene a la misma por haberlo dejado sin sus amigos y al vacío existencial que siente al vivir aferrado a los años del pasado. Ese es el mundo ordinario de Luis, su día a día, sus constantes quejas.
- Capítulo II: Lampituvirán: Esta extraña palabra la usa la familia Mendoza para calmarse en momentos de crisis total. Es una especie de “todo va a estar bien”. Esta expresión es usada en múltiples ocasiones por diferentes personajes y es, en este capítulo, lo que permite que Yetzibell reconozca a Laudvan como uno de los secuestradores de Ana Patricia.
- Capítulo III: Manual práctico del punk ejecutivo: Es así como es nombrado el capítulo central del guion. Este es el nombre que le da Laudvan a sus reglas de la vida y que justamente le explica a sus compañeros en este capítulo. Además es un juego de palabras

para referirnos al *Laudvan* del futuro que vemos en el capítulo anterior, el cual se convirtió en un verdadero punk ejecutivo.

- Capítulo IV: Teoría del caos: El comisario Bermúdez es quien maneja este término, explicando con él que en la vida todo está conectado. Esta es la razón por la que el penúltimo capítulo recibe este nombre, puesto que es en donde muchos de los cabos sueltos se unen y encuentran aquí su conexión y explicación, en medio del caos de una fiesta de cientos de personas.
- Capítulo V: Perra muerte: Después de todo lo que ocurre, la vida para Luis es igual o incluso peor. Es por ello que se decidió cerrar con este enunciado que se contrasta con el primero. Después de tanto, Luis se rinde y la muerte toca a su puerta. Tanto el nombre del primer capítulo como el de este último son una referencia, además, a la presencia de Manuela, la perra de Ana Patricia.

Una historia en los años 90

La novela de Alejandro Rebolledo se desarrolla en la década de los 90. Al tener sucesos y personajes que pueden ser fácilmente traídos a la época actual, una de las decisiones que se debió tomar era si mantener o no la trama en la época original o bien adaptarla al presente.

Se decidió desarrollar la historia en el año 1996 por dos razones principales:

- Aunque la historia se desenvuelva hace casi dos décadas atrás, tanto los personajes como sus aspiraciones son absolutamente vigentes a la Venezuela actual. Entonces, más allá que una decisión cinematográfica, se convierte en una herramienta de reflexión para el espectador. Los personajes de Rebolledo son personas inconformes con el presente en donde viven, están atados a la sensación de que el pasado fue mejor y sienten que la decadencia de la sociedad los está consumiendo. Viven entonces en una Venezuela que es perfectamente comparable a la de hoy en día. Traer esta historia al presente sería innecesario pues ya todo lo que ocurre, todo lo que anhelan los personajes y todo por lo

que estos pasan podría sucederle fácilmente a cualquier persona que viva el día a día de la realidad del país en el 2014.

- En cuanto a la propuesta de arte, la decisión de mantener la historia en el pasado permite que el trabajo de investigación en cuando a los aspectos visuales, como por ejemplo el vestuario, sea más rica y enriquecedora.

Una línea de tiempo desordenada

La novela de Rebolledo está contada a través de saltos cronológicos bastante evidentes. En muchos casos conocemos primero la consecuencia de algo y después entendemos cuál fue la acción que la provocó. Esto es, sin duda alguna, otro factor que constituye parte importante de la esencia de *PIM PAM PUM*. El lector se mantiene activo atando los cabos sueltos y entrelazando las acciones.

- En el guion se mantiene el desorden temporal en muchísimas de las circunstancias. Esto hace más atractiva la forma de contar la historia enriqueciéndola en términos narrativos. Si se llegase a contar de forma cronológica, la historia no sería la misma, a pesar de que los eventos que ocurren evidentemente sí serían los mismos. Mantener los saltos en el tiempo permite añadirle dinamismo a la historia, la hace más interesante y se logra así conservar una de las características más relevantes de la pieza de Rebolledo; característica que funciona perfectamente como recurso cinematográfico.
- En el guion, el segundo capítulo es contado desde la perspectiva de Yetzibell en el 2006, diez años de la trama principal. El resto de la historia, aunque bien es contada también con saltos en el tiempo, ninguno constituye un lapso de tiempo tan grande como este. A pesar de que en varias partes de la novela de Rebolledo sí se deja ver algo de este futuro, el personaje de Yetzibell narra en su mayoría desde el presente. Se decide, entonces, emplear este recurso como una suerte de metáfora a la novela en sí. *PIM PAM PUM* salió a la luz a finales de los años 90 y fue destruido por la crítica. Una década después, salió una segunda edición que fue leída con ojos diferentes, que fue apreciada. Este evento se

extrapola a la historia, pues vemos los sucesos en el presente con determinados ojos y los vemos, además, a través de la narración de un personaje años más tarde.

En este capítulo se añadió la presencia de un Laudvan del futuro para que el contraste con la historia del pasado fuera incluso mayor. Este encuentro entre Yetzibell y Laudvan es mencionado por Rebolledo en su novela, mas no desarrollado.

El elemento sorpresa

El hecho de narrar la historia con saltos bruscos en el tiempo, le permite a Rebolledo manejar a su antojo el factor sorpresa. Siendo *PIM PAM PUM* una historia sencilla en términos de trama, la utilización de este recurso no hace más que fortalecer la narración. Si llevamos esto a un código cinematográfico, este mismo recurso también es de mucha utilidad al momento de contar historias. Por esta razón se decidió conservar muchos de estos juegos para asombrar a la audiencia, así como crear unos cuantos más que vayan de la mano de la historia.

La Pandilla de Los Palos Grandes: Fantasma en el presente

Desde el principio de la novela, Rebolledo pone en contexto a sus lectores con respecto al pasado de Luis Lapiña. El protagonista pertenecía a una pandilla de cuatro amigos, los cuales fueron falleciendo uno tras otro. Esto deja una huella imborrable en la vida de Luis, puesto que siente que la muerte lo acecha y viene por él. El autor de *PIM PAM PUM* mantiene este sentimiento presente en el personaje a lo largo de toda la historia. Luis no siente que vive, sino que sobrevive luchando constantemente con el presentimiento de que ahora es su turno de morir.

Este aspecto general de la obra literaria, se quiso manejar de la siguiente forma en el guion para largometraje:

- Se plantea que el recuerdo de sus amigos aceche a Luis justo en el momento en el que su vida lo lleva por caminos similares a los que llevaban sus amigos cuando murieron. Esto intensifica el hecho de que Luis siente que es su turno de morir e intensifica también su

apego al pasado. El recuerdo, no es un flashback en sí, sino una pequeña imagen que invade el presente de Luis y se mezcla con su realidad para luego terminar desvaneciéndose sin que nadie más que él lo haya visto. Con esto se quiere hacer referencia a que para él sus amigos son fantasmas que viven en el presente, que lo acechan y lo persiguen.

- Caimán es el último amigo de Luis con vida de la Pandilla de Los Palos Grandes. Sin embargo, el joven quedó paralítico en un accidente y vive encerrado en su cuarto desconectado del mundo real. Es todo en lo que Luis no quiere convertirse y, a pesar de que vive, para Luis es otro muerto más. Para transmitir esa sensación, el aspecto de Caimán será aún más desagradable del que plantea Rebolledo y resaltará del resto de los personajes, pues se parecerá más bien al de los recuerdos de Luis, ya que no es más que otro fantasma que acecha a Luis en el presente, una sombra.

Creando a los enemigos

A lo largo de la historia Luis va enfrentándose a personajes que suponen obstáculos en su camino, incluso sin conocerse personalmente. Con el fin de construir estos personajes de forma más atractiva y profunda, se llevó a cabo lo siguiente:

- En la novela de Rebolledo es Frank, amante de Isabella Goldberg, quien al final le arrebató el maletín con la supuesta recompensa a los protagonistas. Sin embargo, este personaje no tiene en sí una motivación fuerte que lo haya llevado a tomar esta decisión. Sus apariciones en la historia son escasas y no son muy fuertes. Por lo que prescindir de él como tal no cambia en lo más mínimo el rumbo ni el espíritu de la trama. Esto lleva a que en el guion de largometraje la acción de robar el maletín se le sea asignada a El Tufo, un personaje más interesante y con una motivación muchísimo más fuerte que el anterior. Este último pone la historia en movimiento de una forma más atractiva que lo que podía hacer Frank.

- De igual forma, en las páginas de *PIM PAM PUM* es el comisario Bermúdez quien investiga el caso del secuestro de Ana Patricia. Sin embargo, no logra descubrir al secuestrador de la joven y mancha así su impecable reputación de éxitos. Al momento de adaptar, se tomó la decisión de que este detective quedara como el héroe para la prensa, aun cuando en realidad se equivoca y da con el hombre incorrecto. En la versión oficial, entonces, el título del secuestrador se lo queda El Tufo, quien en realidad no tuvo nada que ver con el secuestro. Esto funciona como una crítica escondida a la sociedad en general y, específicamente, al sistema judicial venezolano.

El punto y final de *PIM PAM PUM*

La novela del escritor Alejandro Rebolledo no termina con el fin del secuestro. El autor le dedica un capítulo completo a una suerte de epílogo en donde vemos el futuro de Luis. En resumidas cuentas, el joven caraqueño se muda a Margarita y al quedar en quiebra, decide suicidarse lanzándose por un barranco.

En términos cinematográficos, añadirle esa aparte de la historia al guion, además de ser extenso, desviaría por completo el espíritu de la historia y la trama en sí. Sin duda alguna, se lograría un distanciamiento de la trama principal para nada favorecedor. No obstante, el hecho de que finalmente Luis se haya vencido ante la muerte es un elemento esencial para el personaje. Esta es una de las razones por las cuales se emplea el recurso de la voz en off de Luis proveniente de una especie de limbo o más allá. Al final, es esta misma voz la que nos informa el destino del protagonista, sin necesidad de llevar la historia hasta ese momento en particular.

Se concluye el guion entonces con un final que dejará al espectador con ganas de conocer qué pasó más allá de la historia del secuestro y será una suerte de invitación a leer el libro de Alejandro Rebolledo.

5.6.2. *Los puntos de Vogler*

El mundo ordinario

Toda la primera secuencia del guion muestra cómo es la vida rutinaria de Luis, cuáles son sus vicios, cómo pasa el tiempo, cuáles son sus pasiones en la vida e incluso cuáles son sus miedos. Se conoce aquí que el héroe de la historia es más bien un antihéroe, puesto que es un joven adicto a las drogas y empeñado en conseguir mujeres solo para pasar el rato. Siempre que se encuentra con un problema, no lo afronta directamente sino que busca el camino fácil, como por ejemplo, comprar una pistola creyendo que eso solucionará sus problemas económicos.

La llamada de la aventura

Este llamado ocurre después del primer detonante de la historia, cuando Luis descubre que por el descontrol y sus vicios terminó acostándose con dos travestis que incluso eran personas educadas y más estudiadas que él. Es aquí entonces cuando Antonia, la madre de Luis, lo invita a cambiar su vida, a buscar un mejor futuro y a encontrar un trabajo decente que le permita ascender profesionalmente.

El rechazo de la llamada

Este punto ocurre cuando Luis ha tomado la iniciativa de buscar trabajo en una emisora para conseguir dinero; sin embargo, por su camino a la radio se cruza con Ana Patricia y, una vez más, Luis toma la ruta fácil: Olvida lo que en verdad fue a hacer y prefiere ir a seducir a la joven rubia.

El encuentro con el mentor

Este encuentro se da en una suerte de dos dimensiones, puesto que es Yetzibell quien se encuentra primero en el futuro con Laudvan, el mentor principal, y este último le afirma haber

colaborado con Luis. Después de eso, en el presente, es cuando Luis busca a Laudvan para que lo ayude y oriente con lo que acaba de suceder, pues el protagonista no sabe cómo reaccionar a ello.

La travesía del primer umbral

Una vez que Luis, empujado por Laudvan y Ana Patricia, toma la decisión de hacer del secuestro algo real y pedir un rescate millonario es cuando atraviesan el primer umbral. Este momento es representado cuando el trio protagonista pasa por una alcabala, la cual fue puesta para encontrar a los secuestradores, y el oficial de la misma los deja pasar sin darse cuenta de quiénes eran.

Las pruebas, los aliados y los enemigos

Este punto del viaje se ve representado a través de la historia del comisario Bermúdez, quien investiga el caso del secuestro y busca dar con los criminales. A pesar de que Luis no llegue a tener un trato personal con él o no lleguen a conocerse, este personaje representa una prueba para Luis pues busca sin cansancio encontrarlo y hacerlo pagar por su delito.

La aproximación a la caverna más profunda

Este es uno de los puntos más claros de la historia: Cuando Luis y sus dos compañeros llegan al garaje de Caimán. Este sitio, de por sí, es un lugar oscuro y sucio, tan descuidado como el propietario. Caimán es la sombra más directa de Luis porque representa todo lo que este último no desea ser en la vida y es, además, un fantasma del pasado de Luis, un constata recordatorio de que la muerte lo persigue.

La odisea

Esta etapa no es más que el momento de crisis en la historia. En *PIM PAM PUM* este punto equivale a la fiesta en el Country Club. Es aquí en donde los personajes viven la mayor discusión entre ellos y donde verdaderamente no se sabe qué rumbo tomará la historia. Tanto es

así que el grupo se llega a separar, odiándose unos con otros, cuando la policía llega al lugar para calmar la fiesta ruidosa.

La recompensa

El maletín que toman Luis y Caimán es un símbolo perfecto de este punto en el viaje del héroe. Ellos creen ciegamente que en ese maletín metálico hay tanto dinero como para rehacer sus vidas en otros países y poder empezar de cero. Se supone que en ese maletín está el dinero por el rescate de Ana Patricia. Al menos es lo que ellos creen y, por esto, es la recompensa.

El camino de regreso

Una vez que el supuesto maletín está en las manos de Luis y Caimán, el protagonista debe afrontar una última prueba cuando Ana Patricia intenta quitárselos y, posteriormente, cuando El Tufo se los roba. Aquí es cuando Luis sufre la transformación más importante, aquí siente nuevamente que lo perdió todo y que la vida volvió a abandonarlo. Luis pierde la recompensa material que había conseguido, la cual en realidad no termina siendo más que un fraude.

El retorno con el elixir

Al final, Luis regresa a su mundo ordinario, pero no regresa el mismo Luis que partió al principio de la historia, es, entonces, un personaje más oscuro, más pesimista y aún más rendido ante la vida. El elixir de Luis es entender que si sigue por esos caminos por los cuales ha llevado su vida, por más que lo intente, las cosas nunca pondrán ir bien.

5.6.3. Resumen detallado de la obra original

- Novela: *PIM PAM PUM*
- Autor: Rebolledo, Alejandro
- Año de publicación: 1998

Luis, a través de recuerdos bañados en nostalgia, nos narra cómo llega a ser lo que es ahora. Pasa por los puntos más importantes de su vida: Cómo pierde su virginidad, la Pandilla de Los Palos Grandes, su añoranza por el pasado, su miedo a tener el mismo destino que sus amigos y cómo este mismo temor lo lleva a comprarle un arma a El Bróder, un traficante del barrio José Félix Ribas. Luis, abrumado por el rumbo que ha tomado su vida, decide ir a pedirle trabajo al famoso locutor Juan Power en la emisora La Sónica. Sin embargo, las cosas se salen de control cuando ve a una hermosa joven rubia, Ana Patricia, hija del dueño del aclamado periódico El Guardián.

Ana Patricia es una joven caprichosa y egoísta que atraviesa por enormes problemas familiares. Su familia está en crisis puesto que su hermano Alejandro, un drogadicto sin remedio, no quiere dejar la adicción e ir a rehabilitación. En un momento de desesperación, este muchacho mata a la perrita de Ana, Manuela. Esta situación lleva a Ana a huir de su casa en busca de consuelo, el cual piensa encontrar en Juan Power, su amor platónico.

Cuando Ana y Luis cruzan sus caminos en la emisora, el hombre se acerca al carro de la chica para coquetearle, pero ella malinterpreta todo y piensa que la están atracando. En una serie de malentendidos, Luis termina por apuntar a Ana con la pistola que acaba de comprar y se monta con ella en el vehículo. Luis decide pedirle ayuda a su viejo amigo Laudvan.

Mientras tanto, Yetzibell, periodista del periódico El Guardián, se le asigna el caso bajo órdenes del padre de Ana. Para ella, resolver este secuestro representa un trampolín a la fama. La mujer conoce al locutor de La Sónica y termina por verse enredada en un complicado triángulo amoroso entre este hombre y Alejandro, el hermano de la secuestrada.

Cuando Ana y Luis se encuentran finalmente con Laudvan, Ana entiende que todo lo del secuestro fue un lamentable error. No obstante, la joven propone inmediatamente fingir que sí fue real y pedirle a su padre un enorme rescate que signifique un pasaje fuera del país para hacer una nueva vida. A su vez, surge la idea de involucrar a una nueva persona en toda la operación. Luis propone pedirle ayuda a Caimán, un joven deprimido y paralítico, para enviar el fax del rescate a El Guardián. Durante todo esto, entre Ana y Luis comienza a despertar una inesperada y extraña atracción.

Por otro lado, la policía, encabezada por el comisario Bermúdez, comienza a investigar el caso bajo los patrones de la Teoría del Caos, en donde la idea es agarrar a cualquier individuo y, por leyes casi físicas, poco a poco se irá encontrando la conexión con lo que se desea hallar. Bermúdez detiene a El Bróder y lo cataloga como posible sospechoso.

Mientras todo esto sucede, el triángulo amoroso entre Yetzibell, Alejandro y Juan Power se intensifica. El locutor se siente frustrado pues la exótica periodista ya no le presta tanta atención como cuando se conocieron, Yetzibell siente lo mismo pero hacia Alejandro y este último, en realidad, solo tiene en mente la droga.

El Bróder logra escaparse de las garras del comisario Bermúdez en un momento de distracción, justo cuando este recibe la noticia de una operación especial que se organiza sin su consentimiento para capturar a los secuestradores. Juan Power, Yetzibell y Alejandro presencian este operativo, el cual terminó en un fulminante error, pues matan a El Tufo, un malandro vendedor de drogas pero que nada tenía que ver con el secuestro. El fallecido había llamado a la emisora, después de ver unas propagandas en donde se ofrecía recompensa a quienes dieran valiosa información, para confesar que él sabía quién era el secuestrador pues conoce a Luis. No obstante, la policía interpreta que él es el secuestrador y esa era su forma de pedir el rescate.

Luis, Ana y Laudvan, con la ayuda de Caimán, mandan finalmente el fax a El Guardián, con la condición de que lleven a este último a una fiesta en el Country Club. Sin embargo, justo en el momento en el que este mensaje llega a las oficinas del periódico, dos pasantes discuten y sin querer botan los papeles que acaban de recibir.

En la fiesta a la que van los cuatro involucrados en el secuestro, Laudvan se encuentra con un viejo amigo llamado Frank, a quien le cuenta absolutamente todo lo que traman. Ana, en una de sus típicos cambios de humor, besa a Laudvan intensamente. Luis llega en ese preciso momento y los ve sin poder creerlo. Sintiéndose traicionado, los apunta a ambos con su arma y les advierte que ahora el secuestro sí va en serio. Después de esto el cuarteto se separa en dos grupos: Luis y Caimán, y Ana y Laudvan.

Cuando llega el momento de ir a cobrar el dinero del rescate, Luis y Caimán llegan primero. Sorpresivamente Luis encuentra un maletín en un pipote de basura en la Plaza La Castellana. Los dos amigos, emocionados, lo agarran y se van fantaseando con el dinero. Al poco tiempo, llegan Laudvan y Ana, quienes discuten al no conseguir nada y vuelven a dividirse. Ana se retira en su carro, pero en el camino ve a Luis y a Caimán con un maletín. Los tres comienzan a discutir de forma insistente. De repente, un hombre en moto y con botas vaqueras llega al lugar. El trío forcejea con el encapuchado pero este termina por robarles el maletín. Este hombre resulta ser Frank. En el camino nuevamente, este se cruza con Laudvan. Juntos descubren la clave del maletín y al abrirlo se llevan una desagradable sorpresa pues solo encuentran papeles viejos con mensajes incoherentes provenientes de un supuesto viajero en el tiempo.

Ana regresa a su casa solo para descubrir que en realidad nunca hubo rescate. La joven decide seguir con su vida. Después de unos años, concibe matrimonio con un compañero de su universidad.

Luis toma la decisión de irse a Margarita. En la isla monta un negocio con un conocido y se enamora de una mujer morena con la que mantiene una relación estable. Sin embargo, la vida le vuelve a dar una vuelta inesperada. Pierde el negocio y todo comienza a ir en picada. Luis, cansado y asfixiado por su realidad que parece no cambiar, se quita la vida.

5.7. *Guion literario*

PIM PAM PUM

Escrito por:

Rebeca Fernández
Pedro Peñaranda

Basado en "PIM PAM PUM" de Alejandro Rebolledo

FADE IN:

1

EXT. CALLE EMPINADA / LOS PALOS GRANDES - DÍA

DESDE EL INTERIOR de un Mustang sincrónico color azul, un alambre baila alrededor del seguro del vehículo.

CHICHARRA (18), arrogante y sifrino, intenta abrir el vehículo estacionado en una calle empinada. Forcejea con el alambre a través de la ventana medio abierta del piloto.

LUIS (V.O.)

Chicharra...

Tres chicos más se encuentran a su alrededor, intercambiando miradas de complicidad y compartiendo un porro de marihuana.

Uno de ellos, JULIÁN (17), poblado de acné, empuja a Chicharra lejos del vehículo y con el peso de su cuerpo intenta bajar el vidrio.

La ventana baja unos centímetros más y Julián se mete de cabeza en la pequeña abertura.

LUIS (V.O.)

Julián...

En la lucha por entrar al vehículo, la cadera de Julián se queda atascada en la ventana.

CAIMÁN (16), hiperactivo y eufórico, choca su cuerpo contra el de Julián intentando que este último termine de entrar.

LUIS (V.O.)

Caimán...

DESDE EL INTERIOR DEL VEHÍCULO, Julián se resbala un poco más, pero aún tiene la mitad de su cuerpo afuera.

Sin querer, prende la radio y comienza a sonar algo como "EL DÍA DE SUERTE" de Willie Colón y Héctor Lavoe.

Julián agita sus piernas en señal de ayuda. Caimán, ahora riendo, vuelve a chocar su cuerpo contra el de Julián, quien se apoya sin querer en la palanca del freno de mano y la desactiva. Sus ojos se abren de par en par al notarlo.

El Mustang empieza a rodar cuesta abajo. A unos metros, otro carro espera el impacto. Chicharra y Caimán persiguen el auto con Julián adentro.

LUIS (17), con una chaqueta de cuero, se queda atrás riendo a carcajadas ante la situación.

LUIS (V.O.)
De la Pandilla de Los Palos Grandes
solo quedábamos dos: Caimán en
silla de ruedas y yo... Luis
Lapiña.

Luis, a sus 17 años, es delgado, pálido e ingenuo.

CORTE A NEGRO:

CAIMÁN (V.O.)
(gritando)
¡Frena, güevón!

APARECE TÍTULO:

PIM PAM PUM

Suena el IMPACTO del Mustang con el otro vehículo.

FADE TO:

2

EXT./INT. MONTAJE: INTRODUCCIÓN A CARACAS - DÍA

Suena aún "EL DÍA DE SUERTE", pero se escucha diferente
según el sonido ambiente de cada lugar.

TORRES DE PARQUE CENTRAL imponentes en medio de la ciudad.

UN PERRO CALLEJERO hurga en una pila de basura.

LUIS (V.O.)
Caracas no era la misma de antes en
esa época.

AVENIDA BOYACÁ embotellada. Se escuchan CORNETAS.

DOS PERROS abandonados pelean por un pedazo de muslo.

LUIS (V.O.)
La gente vivía aterrorizada con la
violencia, los robos y esas
mierdas.

MERCADO DE QUINTA CRESPO repleto de CONSUMIDORES.

UNA VENDEDORA DE FRUTA (60) sube el volumen de su radio para
poder escuchar "El día de suerte".

UN PERRO cruza corriendo la autopista.

UN JEEP blanco y lleno de barro sube por las calles angostas
del barrio José Félix Ribas.

CORTE A NEGRO:

APARECE TÍTULO DE CAPÍTULO:

CAPÍTULO I**PERRA VIDA**

FADE TO:

3 INT. JEEP / BARRIO JOSÉ FÉLIX RIBAS - DÍA

La cara de Hugo Chávez se asoma a través de una chaqueta de cuero, bailando en una franela roja al son de los huecos de la carretera y de "EL DÍA DE SUERTE".

LUIS (V.O.)

Desde aquí por fin lo veo todo
claro.

La franela la lleva puesta Luis (25), a esta edad está más delgado y más pálido. Su piel blanca y sus facciones finas resaltan entre el resto de los PASAJEROS de piel morena.

Los senos prominentes de una MUJER (42) tiemblan al ritmo del Jeep. Al caer en cuenta de que Luis los ve, la mujer ajusta su top de lycra y lo mira con desdén mientras se seca el sudor. Luis desvía la mirada fingiendo indiferencia.

LUIS (V.O.)

Choros, muertos, asaltos y pobreza
había desde que tenía memoria. Solo
que para ese entonces la gente se
sentía más moralista, más
conservadora. No sé.

Deja de sonar "El día de suerte" y entran las últimas notas de algo como "WHO CAN IT BE NOW?" de Men at Work. El musculoso CONDUCTOR (38) acaba de cambiar la estación.

LUIS (V.O.)

Antes había libertad, drogas y
locura. Tal vez la gente andaba en
otra nota... O yo me había quedado
en una.

El Jeep se detiene para permitir que una MUCHACHA (21), morena y de buenas curvas, se suba al vehículo abarrotado. El conductor la observa de arriba abajo por el retrovisor.

"Who can it be now?" termina de sonar y le da paso a la voz profunda y ronca de Juan Power, el locutor del momento.

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 Eso fue "Who can it be now?". Les
 habla su locutor favorito, Juan
 Power, ¡el que te encanta!
 (ríe tontamente)
 Lo siento, fui entrenado para no
 mentir.

El Jeep arranca. Luis, sonriéndole a la joven que acaba de
 subir, se arrima para cederle el puesto. Ella lo ignora.

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 Seguimos con el concurso de la
 semana para que se ganen un billete
 y puedan comprarse más de un
 cachito porque pasaron de ochenta a
 doscientos bolívares.
 (ríe de forma irónica)
 Recuerden el número: Nueve, nueve,
 tres, cuatro, uno, uno, uno. Repito
 la pregunta: ¿Cuál es el nombre del
 nuevo disco de Caramelos de
 Cianuro?

Luis le insiste a la mujer, quien lo mira como si fuese un
 demente sádico y se sienta en el otro extremo.

Suena el TONO de un teléfono por la radio.

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 ¡Creo que tenemos otra llamada!

ANA PATRICIA - (V.O. - RADIO, TELÉFONO)
 (ansiosa)
 ¿Juan Power?

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 A ver, dame tu respuesta, cariño.

ANA PATRICIA - (V.O. - RADIO, TELÉFONO)
 Mi nombre es Ana Patricia. Necesito
 que nos veamos ya mismo y hablemos
 porque--

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 Ya va, un momento, creo que tenemos
 otra... ¡Respuesta incorrecta!

El conductor, poco interesado, vuelve a cambiar la emisora.
 Luis, riendo de forma burlona, mira a la mujer que se montó.

LUIS (V.O.)
Incluso las jevitas eran más
resueltas antes que en ese
entonces.

Luis descansa su cabeza en el respaldar y fija otra vez su
vista en los saltarines senos de la primera señora.

4 **EXT. SERIE DE TOMAS: LUIS LLEGA AL BARRIO - DÍA**

VALLA DE RON 111 llena de agujeros de bala.

EL JEEP arranca y se pierde de vista.

LUIS (V.O.)
(ríe suavemente)
Me cago de la risa.

HABITANTES DEL BARRIO bajando y subiendo por las escaleras.

LUIS sube los escalones, parece mareado.

CUATRO NIÑOS juegan metras en un rincón sucio

LUIS casi se resbala al esquivar excremento de perro.

LUIS (V.O.)
Yo de lo que estaba pendiente ese
día era de fumarme un buen troncho.

UN MALANDRO (20) apunta con un arma a un hombre muerto en el
piso en una esquina. El hombre es Chicharra a sus 18 años.

LA SANGRE se desliza por las grietas del suelo.

LUIS se detiene asustado al borde de un escalón. Solo él ve
a las dos figuras. El joven frota sus ojos con fuerza.

EL BRÓDER (PRE-LAP)
¿Qué pasó, Gringuito Criseado?

CHICHARRA Y EL MALANDRO se desvanecen como polvo.

5 **INT. SALA / RANCHO DE EL BRÓDER - DÍA**

Las paredes peladas dejan a la vista el ladrillo naranja.
Cortinas de baño de caricaturas dividen los espacios.

EL BRÓDER (42), el vendedor de droga más popular del barrio,
camina junto a Luis por el diminuto espacio. Se pasean entre
las personas: Unos duermen y otros beben cerveza.

EL BRÓDER
 Estamos para servir al prójimo.

Hay alrededor de doce PERSONAS morenas, la mayoría sin camisa. La aglomeración de gente del lugar es asfixiante.

Las VOCES DE DRAGON BALL Z retumban a todo volumen.

LUIS
 Bueno, Bróder, antes vivía día a día sin preocupaciones. El futuro me importaba una mierda. No future, ¿entiendes?

EN UN SOFÁ DESGASTADO, las miradas de BRODERCITO (10) y RAMBITO (8), los hijos de El Bróder, están hipnotizadas por el animé. El volumen del enorme televisor CRT es aturdidor.

EL BRÓDER
 (gritando)
 ¡Coño de la madre! ¿Están sordos, carajitos? Me bajan esa vaina.

BRODERCITO
 (en modo de burla)
 ¿Dijiste algo, papá?

El Bróder se acerca al sofá y toma al niño por la camisa.

EL BRÓDER
 (gruñendo)
 Bájjale volumen o te parto la jeta.

El hombre jamaquea al niño y lo vuelve a tirar en el mueble. Brodercito toma el control y baja el volumen del televisor.

EL BRÓDER
 Qué mierda con estos chinos que son todos iguales hasta en las comiquitas.

BRODERCITO
 Son japoneses, papá.

El Bróder le lanza una mirada mortal al niño, quien prácticamente se hunde en el sofá después de verla.

EL BRÓDER
 Gringuito Criseado, venga para darle lo de siempre antes de que le caiga a coñazos a este carajito.

EXT. PATIO / RANCHO DE EL BRÓDER - DÍA

Luis guarda en su chaqueta de cuero una pequeña bolsa con cocaína mientras ve ensimismado el panorama: Caracas, de punta a punta, brilla en todo su esplendor.

El Bróder busca un par de cervezas en una cava.

LUIS

De aquí Caracas parece Beverly Hills y no la basura que es.

EL BRÓDER

Abajo el cielo, arriba el infierno, ¿no?

El Bróder le tiende una cerveza a Luis.

LUIS

Qué va, Bróder. Para mí todo es infierno.

AL FONDO del patio, EL TUFO (30), de cabello castaño y largo hasta los hombros, habla con un JOVEN (34) que asa a la parrilla unas salchichas. De vez en cuando, el primero lanza unas miradas hacia donde están Luis y El Bróder.

EL BRÓDER

¿Entonces? ¿Qué me decías antes?

LUIS

Pana, que no dejo de pensar en el día que vendrá. Lo que me queda de la herencia de mi viejo solo me va a alcanzar para pagar los vicios y movidas de dos semanas.

EL BRÓDER

La vida te acorraló como a un becerro por pegado.

El Bróder inspecciona a Luis con la mirada, mientras que el sonido de Dragon Ball Z se vuelve a escuchar a lo lejos.

EL BRÓDER

Dime una vaina, Gringuito Criseado, si no tienes real, ¿cómo me vas a pagar? No te me lo tomes como una ofensa, pero--

(gritando hacia la puerta del rancho)

¡Coño de la madre! Les dije que bajaran esa mierda.

LUIS
¿Cuándo te he dejado yo mal,
Bróder?

El Bróder, ignorando las palabras de Luis ante la bulla,
entra al rancho dejando a Luis solo con su cerveza.

El Tufo se acerca con un par de perros calientes y le
entrega uno a Luis, quien lo saluda con la cabeza
indiferente.

EL TUFO
¿Qué te pasa, chamo? Estás ido pal'
coño. Tienes cara de ladillado.

Del interior de la sala, se oye el fuerte chillido de
Brodercito que termina en llanto.

EL TUFO
(con la boca llena)
Agarra dato, vale. Hoy voy a ir al
Bar 3 a ver si logro vender algo de
mercancía para comprarme una moto.
Deberías llegarte a ver si se te
quita esa cara de agüevoneado.

LUIS
No, pana. Justamente le estaba
diciendo a El Bróder que no me
queda mucho dinero y seguro en ese
local te clavan unas buenas lucas
nada más por entrar.

EL TUFO
Ah, pues, ¿ni por las jevitas? Ahí
van las que están más buenas.

La cara de Luis cambia y ríe animado, casi como un gafo.

LUIS (V.O.)
(irónico)
Sin dinero, sin trabajo... Pero mi
peo era que llevaba un año sin
mojar el pepino. Era evidente que
con esa combinación las cosas no
saldrían bien.

EL TUFO
Solo cámbiate la pinta porque así
no te dejarán entrar.

Luis mira su franela de Hugo Chávez.

El Bróder regresa con una bolsa de papel en sus manos. Saluda a El Tufo con un movimiento de su cara lleno de desconfianza y esconde el paquete detrás de su cuerpo.

EL BRÓDER
(dirigiéndose a El Tufo)
¿Qué haces aquí todavía, Gringuito Mayor?

EL TUFO
(indiferente)
Si no quieres que esté en tu casa solo dime y ya.

EL BRÓDER
Anda pa' allá, anda pa' allá.

EL TUFO
Relajado, Bróder.
(dirigiéndose a Luis)
Nos vemos esta noche entonces.

El Tufo se va caminando con sus BOTAS VAQUERAS. Su compañero en la parrilla se ríe de él y le pasa una cerveza.

EL BRÓDER
Déjate de hacerle caso a ese güevón, Gringuito Criseado.
(pausa)
Mira, pana, dime cuánto dinero cargas encima.

LUIS
(extrañado pero honesto)
Ehh... como setenta lucas.

El Bróder le da la bolsa de papel a Luis.

EL BRÓDER
Sé que no es la solución, pero se derrite la melcocha y necesitas un hierro.

Luis saca una pistola por la abertura de la bolsa.

EL BRÓDER
Y yo, como soy el pana Bróder, te la vendo a precio regalado.

El estruendo del TELEVISOR regresa.

LUIS
(indeciso)
Coño, no sé, Bróder...

EL BRÓDER
Que te lo digo yo, Gringuito
Criseado, algo se está cocinando en
la calle y más vale estar pilas.

LUIS
No sé...

EL BRÓDER
¡Verga! Qué vaina con estos
carajitos.
(gritando)
¡Ya dejen la mamagüevada y apaguen
esa mierda!

El Bróder, fúrico, entra al rancho. Luis mira la pistola.

Después de unas risas y otro chillido, apagan el televisor.

LA VISTA DE CARACAS queda sumergida en un silencio abrumador
y una falsa tranquilidad por unos breves segundos.

PRE-LAP: Comienza a sonar una canción de merengue house.

7

INT. BAR 3 - NOCHE

La misma canción retumba al máximo en el lugar.

Luces de colores se reflejan sobre la camisa blanca y pulcra
de Luis, quien ahora luce más arreglado y hasta peinado.

El local está repleto de JÓVENES bailando con tragos.

Luis, incómodo, lucha con su correa que parece asfixiarlo.
Aunque esté vestido como los demás, no encaja en el lugar.

El joven deja su vaso vacío sobre la barra y le hace una
seña al BARMAN (35) para que le sirva un trago más.

EN LA PISTA DE BAILE, una PELIRROJA (25) mueve su cuerpo de
forma provocativa frente a un HOMBRE (36) mayor que ella.
Los ojos de Luis se deleitan con el baile de la mujer.

EN LA BARRA cerca de Luis, CARLOTA (19) y SUSANA (20) rodean
a ANA PATRICIA (20), atractiva y de cabello dorado, quien
llora destruida cubriendo su rostro con la manos. Lleva una
falda floreada y franela blanca.

ANA PATRICIA
 (con voz quebrada)
 No entiendo. ¡Mi vida es una mierda! Primero Juan no me responde y después Alejandro mata a Manuela.

SUSANA
 Cálmate, Ana Patricia. Estoy segura de que Manuela ahora está en un lugar mejor.

ANA PATRICIA
 (sollozando)
 Ella no merecía esto...

El barman coloca sobre la barra el vaso de Luis, ahora lleno de ron. Susana toma el trago pensando que es de ella y se lo lleva a los labios.

Luis cae en cuenta de la presencia de las mujeres. Ve la barra en donde debería estar su trago y luego ve el vaso en las manos de la joven.

LUIS
 Oye, mami, creo que ese es mi trago...

La chica despega los labios de la bebida y mira a Luis, quien le sonríe de forma galante. Susana lo mira con asco y escupe el ron que tenía en la boca dentro del vaso.

LUIS
 Si no te gusta el ron, puedo brindarte otra cosa.

Susana se voltea y se lleva a Ana Patricia, quien aún llora cubriendo su rostro. Carlota, en cambio, ve a Luis con odio.

LUIS
 (a Carlota)
 ¿Tú si quieres un trago?

CARLOTA
 Chamo, ubícate. ¿Okey?

La joven le voltea los ojos y le da la espalda.

LUIS
 No joda. Mejor, más tragos para mí.
 Cuerda de bichas locas.

Luis toma el trago que dejó Susana de un solo golpe.

LUIS (V.O.)
 Sí, definitivamente ahora que
 recuerdo bien, en ese entonces, las
 jevitas eran burda de enrolladas.

El joven estira sus brazos en un gesto de aburrimiento.
 Luis, fastidiado de su correa, la vuelve a acomodar.

8 **INT. SERIE DE TOMAS: LUIS SE DROGA EN EL BAÑO - NOCHE**

La música suena distorsionada, efecto de la puerta del baño.

LA MANO DE LUIS prepara tres líneas de cocaína sobre la tapa
 cerrada de la poceta.

LUIS aspira la primera línea.

ASPIRA la segunda línea.

ASPIRA la tercera línea.

LUIS limpia su nariz. Sus ojos parpadean más de lo normal.

LUIS sale del cubículo del baño extasiado.

EN EL ESPEJO, el reflejo de Luis mueve como loco su cabeza.

9 **INT. BAR 3 - NOCHE**

DE LA PUERTA DEL BAÑO sale Luis agitando su cabeza al ritmo
 de la música y se abre paso entre la multitud.

EN UN RINCÓN, una PAREJA DE NOVIOS ríe de Luis mientras este
 sigue avanzando sonriente y triunfal.

EN LA PISTA DE BAILE, Luis entra y comienza a bailar en el
 medio al estilo de Billy Idol del año 85, repitiendo una y
 otra vez los mismos pasos. Baila y baila cada vez con más
 frenesí, hasta que se detiene en seco, extasiado al máximo,
 y mira absorto las luces titilantes de la pista.

AL FONDO, un hombre con traje negro, prominente entrada en
 su cabellera y una cinta presidencial en el pecho, mira con
 expresión seria a Luis. Es CARLOS ANDRÉS PÉREZ (74).

Cuando Luis lo ve, se paraliza con una mueca de asombro casi
 infantil. Luis mira a su alrededor. Nadie más ve al
 expresidente. Andrés Pérez lo señala con su dedo índice.
 Luis se señala a sí mismo sin poder creerlo.

LUIS

¿Yo?

EN EL FONDO, Carlos Andrés Pérez asiente con mucha lentitud. Ahora le indica con su dedo que se acerque.

Luis camina hacia él, pero dos MUCHACHOS pasan frente al expresidente y este desaparece.

Luis mira a su alrededor buscando con desesperación a Carlos Andrés Pérez. Busca y busca, pero encuentra algo diferente.

EN UNA ESQUINA, ROBERTA (30), de cabellera rubia y de pechos planos, observa a Luis de forma desafiante y seductora.

Luis camina hacia ella. Pasa cerca de una mesa alta en donde una PAREJA se besa. La pareja dejó descuidados sus tragos recién servidos y una botella abierta de Ron 111.

Luis agarra los dos vasos como si nada y sigue caminando.

LUIS

(a Roberta)

¿Un trago?

Roberta ríe coqueta y divertida.

ROBERTA

Prefiero bailar. Vente.

La mujer se va meneando su trasero, mientras que Luis toma de un solo sorbo los dos tragos de ron. Sacude su cuerpo para pasar el efecto del alcohol.

EN LA PISTA DE BAILE, Roberta mueve su cuerpo de forma provocativa mirando directamente a los ojos de Luis mientras este se acerca a ella. Ambos comienzan a bailar juntos.

ROBERTA

(susurrándole al oído)

Roberta, ¿y tú?

LUIS

Luis...

Roberta y Luis están cada vez más y más cerca. Prácticamente ya no bailan sino que frotan sus cuerpos uno con el otro.

Roberta deposita un beso atrevido en el cuello de Luis. Su boca roja deja la marca en la piel del joven. La mujer sumerge sus dedos en el cabello de Luis, en cuyos ojos brilla el deseo. Roberta sus labios con los de Luis.

ROBERTA

¿Te parece si vamos a otro sitio?

La pregunta toma a Luis por sorpresa. Asiente. Roberta sonríe pícaro y sigue jugueteando con el cabello de Luis.

ROBERTA

Pero sabes que vine con una amiga y no me gustaría dejarla sola. ¿Te molesta si viene con nosotros?

EN LA MISMA ESQUINA, una mujer morena y de cabello negro mira a la pareja bailar. Es CORINA (30), amiga de Roberta.

LUIS

Tres son siempre mejor que dos.
¡Vamos a mi casa!

Roberta le hace una seña a Corina. La segunda mujer no puede ocultar la satisfacción en su rostro.

Roberta toma a Luis, extasiado a más no poder, y se lo lleva. A unos pasos de distancia, Corina los sigue.

EN LA BARRA, Ana Patricia sigue llorando. Susana le acaricia el pelo mientras dice algo que no se entiende por la música.

10

EXT./INT. SERIE DE TOMAS: LUIS EN EL TAXI - NOCHE

UN TAXI pasa frente a una parada de autobús que tiene un afiche de la emisora La Sónica

LUIS se besa con Roberta en el asiento trasero del taxi. Su mano juega con uno de los pechos de la mujer

El TAXISTA (48) maneja asqueado por lo que sucede atrás.

UN ROSARIO se tambalea en el retrovisor, en donde se refleja Corina sumergiendo su lengua en la oreja de Luis.

LUIS jadea pegado a la ventana sosteniendo un TACÓN ROJO.

EL TAXISTA se voltea sobre su hombro y al ver la escena, se persigna y acelera. Su expresión es de extremo asco.

EN LA CALLE, las ruedas del taxi caen en un hueco lleno de agua sucia y pasa de largo.

11 **INT. CUARTO / CASA DE LUIS - DÍA**

Luis está acostado en su cama sin ropa. Un hilo de baba corre desde la comisura de sus labios hasta su barbilla.

En una mesa de noche, debajo de la arrugada camisa roja de Chávez, se asoma la punta de la nueva pistola de Luis.

LUIS (V.O.)
Nunca supe para qué le compré el
hierro a El Bróder. Ni siquiera
ahora sé.

Luis comienza a despertar. Tantea con su mano la cama vacía.

LUIS (V.O.)
Estaba claro de que mi vieja se
moriría si se enteraba de que,
además de marihuanero, su hijo
tenía una pistola.

En la peinadora hay tres vasos sucios y restos de cocaína. Luis se levanta de la cama y, medio dormido, se coloca un bóxer de cuadros y la arrugada camisa de Hugo Chávez.

LUIS (V.O.)
Por un lado, sentía que la muerte
estaba cerca, vigilando. Y por
otro, tenía el presentimiento de
que algo chévere estaba por llegar.

Luis sale del cuarto sobándose su nalga, adolorido.

12 **INT. COCINA / CASA DE LUIS - DÍA**

EN EL ANTE PASILLO DE LA COCINA, Luis camina aún sobándose.

ANTONIA (O.S.)
Yo le he dicho a Luis mil veces que
se ponga las pilas. Cada día todo
está más caro en este país.

ROBERTO (O.S.)
Y se pondrá peor, señora Antonia.

EN LA COCINA, la madre de Luis, ANTONIA (49), una mujer que luce mayor de lo que es, voltea unas arepas en la hornilla; mientras que ROBERTO (30) y CARLOS (30) desayunan.

LUIS
¿Quién es esta gente, mamá?

La madre del joven voltea escandalizada hacia su hijo.

ANTONIA

¡Luis! Pero qué modales son esos...
Y qué pinta. Siéntate ya a
desayunar con tus amigos.

LUIS

¿Ah?

ANTONIA

Por cierto, se ofrecieron a
ayudarnos a conseguir un seguro
nuevo. ¡Y ni se te ocurra armarme
un berrinche por eso!

Luis camina como muerto viviente hacia el comedor.

ROBERTO

Trabajo en una empresa de seguros.
Podría ofrecerles un buen precio.

Roberto le guiña un ojo a Luis cuando este se sienta, el
joven le devuelve una mirada de absoluta incompreensión.

Antonia se acerca al comedor y coloca un plato con más
arepas. Todos comen, menos Luis.

ANTONIA

Es muy amable de tu parte, Roberto.
Desde que se murió mi esposo no
hemos tenido seguro.

Luis da un rápido vistazo a su alrededor. En la silla de
Roberto hay un bolso guindado del que sobresale la punta de
un TACÓN ROJO. Los ojos de Luis se abren de par en par.

LUIS

(incrédulo y en voz baja)
Coño...

Roberto sigue la mirada de Luis y al ver el zapato, empuja
el tacón hacia el fondo del bolso.

ANTONIA

Hubiese preparado las arepas más
temprano si Luis me hubiese avisado
que traería visita.

CARLOS

Perdone la molestia, señora
Antonia.

Antonia se levanta, dándoles la espalda, y se dirige hacia
la cocina en donde dejó la mantequilla.

Luis mira a Roberto y a Carlos con odio.

LUIS
(susurrando)
Váyanse antes de que se dé cuenta.

Luis toma el tenedor de Roberto y lo empuña hacia ellos como si fuese un arma mortal.

LUIS
(en voz baja)
¿Qué están esperando, mamagüevos?

ANTONIA
(gritando)
¿Qué carajo estás haciendo, Luis?

Antonia está a medio camino del comedor con el pote de mantequilla en la mano. Luis esconde el tenedor.

LUIS
¿Ah? Comiendo, pues.

Tanto Roberto como Carlos ríen de forma burlona.

ROBERTO
Creo que ya deberíamos irnos.
Claramente Luis está indispuerto.

Ambos hombres se levantan de la mesa y recogen sus cosas.

CARLOS
Mucha gracias por las arepitas,
señora.
(ahora a Luis)
Y gracias a ti también, Luis.

Carlos le guiña un ojo a Luis. Antonia los acompaña.

Luis, ahora solo, lleva su mano hacia su frente apoyando el codo sobre el mesón.

LUIS
Mierda, mierda, mierda.

Luis se queda lamentándose unos segundos solo. De repente, su cabeza es golpeada. Antonia está detrás de él. La mujer le da una vez más una palmada brusca.

ANTONIA
¿Tú crees que yo soy tonta, Luis?
¿Tú crees que yo no entendí todo lo
que pasó aquí?

Antonia recoge los platos vacíos de Roberto y Carlos.

ANTONIA
Si tu padre estuviese vivo, te
hubiese volado todos los dientes de
un solo coñazo.

La mujer se va hacia el fregadero a lavar los platos y de camino prende una pequeña radio al lado del mismo.

ANTONIA
No te voy a durar para siempre,
Luis. Busca qué hacer con tu vida.

Comienza a sonar una canción suave acompaña de la voz de Juan Power. Es una promo de su programa.

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
No te pierdas "El Show de Juan
Power", todos los días por La
Sónica.

La mirada seria de Luis se detiene sobre la radio.

13

INT. CUARTO DE ANA PATRICIA / QUINTA MIS ENCANTOS - DÍA

Los pies descalzos de Ana Patricia se mueven al ritmo de "WHO CAN IT BE NOW?" de Men at Work.

La chica, con un pijama corto y el cabello recogido en un moño despeinado, escribe en su diario. MANUELA, una chihuahua gruñona, descansa al borde de la cama de su dueña.

La habitación es una explosión color rosa: El edredón, las mesas de noche, la peinadora, todo es rosado.

En el techo sobre la cama, está clavado un afiche de JUAN POWER (33), de cabello oscuro y sonrisa radiante.

Desde el piso de abajo se escuchan GRITOS de una fuerte discusión, pero no se distinguen muy bien las palabras. Ana Patricia voltea los ojos y hace una mueca de cansancio.

ISABELLA (O.S.)
¡Ya cállense los dos, por favor!

ALEJANDRO (O.S.)
¿Por qué no vas y le gritas a tu
ricitos de oro?

La canción culmina y le da paso al locutor Juan Power.

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 Eso fue "Who can it be now?". Les
 habla su locutor favorito, Juan
 Power, ¡el que te encanta!
 (ríe tontamente)
 Lo siento, fui entrenado para no
 mentir.

Ana Patricia voltea a mirar la radio bruscamente.

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 Seguimos con el concurso de la
 semana para que se ganen un billete
 y puedan comprarse más de un
 cachito porque pasaron de ochenta a
 doscientos bolívares.
 (ríe de forma irónica)
 Recuerden el número: nueve, nueve,
 tres, cuatro, uno, uno, uno. Repito
 la pregunta: ¿cuál es el nombre del
 nuevo disco de Caramelos de
 Cianuro?

La joven se lanza sobre su cama para alcanzar el teléfono
 junto al radio. Marca los números que acaba de escuchar.

Suena el tono de un teléfono por la radio.

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 ¡Creo que tenemos otra llamada!

ANA PATRICIA
 (ansiosa)
 ¿Juan Power?

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 A ver, dame tu respuesta, cariño.

ANA PATRICIA
 Mi nombre es Ana Patricia. Necesito
 que nos veamos ya mismo y hablemos
 porque--

JUAN POWER (V.O. - RADIO)
 Ya va, un momento, creo que tenemos
 otra... ¡Respuesta incorrecta!

Desde el auricular se escucha el pitido de cuando cae una
 llamada. La chica apaga la radio y se acuesta resignada.

FEDERICO (O.S.)
 ¡Esto tiene que parar,
 Alejandro! Acabas de regresar del
 (MÁS)

FEDERICO (O.S.) (CONT'D)
centro de rehabilitación de Cuba y
sigues consumiendo esa porquería.

Ana Patricia, harta, se cubre su cabeza con la almohada.

ALEJANDRO (O.S.)
(gritando)
Yo estoy bien. ¡Solo me estoy
adaptando! Es... no sé, una fase de
transición.

Ana Patricia asoma sus ojos y ve al techo. Juan Power, desde el afiche, le sonríe y la mira fijamente. La joven muerde su labio inferior

ISABELLA (O.S.)
Siempre dices que vas a cambiar y
jamás lo has hecho.

Ana Patricia, mirando aún el afiche, introduce su mano dentro de su pijama y comienza a tocarse su zona íntima.

ISABELLA (O.S.)
Solo estás destruyendo a tu
familia, a tu hermana.

Ana Patricia gime.

14

INT. SALA / QUINTA MIS ENCANTOS - DÍA

ISABELLA (45), la madre de Ana Patricia, está sentada en un elegante sofá con la dos manos cubriéndose su rostro. FEDERICO (50), el canoso padre de Ana, se mantiene de pie con expresión firme frente a su otro hijo, ALEJANDRO (25).

ALEJANDRO
¿Qué estás queriendo decir, mamá?

Alejandro, extremadamente delgado y de aspecto enfermo, cuestiona a su madre con sus ojos azules.

FEDERICO
Lo que tu madre quiere decir,
Alejandro, es que no podemos seguir
viviendo a la sombra de tu
adicción. Te dejaremos en paz.

ALEJANDRO
(calmado)
¿Me están botando?

ISABELLA
 Tu padre solo quiere proteger lo
 que queda de esta familia--

ALEJANDRO
 (gritando)
 ¡Pregunté si me estaban botando de
 la casa!

Ni Isabella ni Federico responden, solo lo miran.

ALEJANDRO
 (alterado)
 ¡Lo sabía, maldita sea! Sabía que
 esto iba a pasar. Lo presentí hoy,
 me vi a mí mismo flotando fuera de
 esta casa. ¡Dios me lo dijo!

De repente Alejandro se calla abruptamente. Su cabeza se
 inclina hacia las escaleras que dan al piso superior.

ALEJANDRO
 Fue ella, ¿verdad? Ella les metió
 esta idea en la cabeza.

ISABELLA
 ¿De qué hablas, hijo?

Alejandro ríe como psicópata y sale corriendo por las
 escaleras. Isabella y Federico intercambian miradas.

ISABELLA
 (con tono acusador)
 ¿Ves lo que has hecho, Federico?

FEDERICO
 ¿Lo que he hecho? Perdóname, pero
 tú estuviste totalmente de acuerdo
 con esta decisión. Hazme el favor y
 no te comportes como una niña
 inmadura de nuevo, Isabella.

ISABELLA
 ¿Inmadura yo? Mira quién habla,
 Señor Viejo Verde en persona. El
 que jamás desperdicia la
 oportunidad para coquetear con sus
 empleadas del periódico.

FEDERICO
 ¡Cállate, bruta!

Isabella se para de golpe del sofá.

ISABELLA
 ¡A mí no me llames así! Yo no soy
 tu hija, Federico. ¡Soy tu esposa!

Un DISPARO se escucha en una de las habitaciones superiores.

FEDERICO
 Mi pistola...

15

INT. CUARTO DE ANA PATRICIA / QUINTA MIS ENCANTOS - DÍA

Ana Patricia, histérica, está acurrucada en una de las esquinas de su cama, la más alejada de Alejandro, quien está frente al radio hecho añicos de la joven con una pistola.

ANA PATRICIA
 (furiosa)
 ¿Te volviste loco?

ALEJANDRO
 Eso es lo que quieres, ¿no? Que me
 metan en un maldito manicomio bien
 lejos de aquí.

Isabella y Federico llegan corriendo a la habitación. La madre grita asustada apenas ve a su hijo con el arma.

FEDERICO
 Alejandro...

Alejandro no lo piensa dos veces y apunta el revólver a la cabeza de la perra de su hermana. El animal ladra asustado.

FEDERICO
 ¡Alejandro, baja ya el arma!

El dedo de Alejandro presiona el gatillo. El disparo se hunde en el cráneo del animal. Un aullido lento y doloroso se pierde debajo de los gritos de horror de Ana Patricia.

ANA PATRICIA
 (sollozando enojada)
 ¡Manuela! ¡Manuela!

La dueña de Manuela se lanza hacia donde está el cadáver destrozado de su perra. Alejandro arroja el revólver.

ALEJANDRO
 Tienen razón. No tengo remedio.
 Dame todo lo que puedas en un
 cheque y un poco de efectivo. Voy a
 recoger mis cosas.

Alejandro sale de la habitación sin mirar a nadie. Isabella le hace una seña a Federico para que vaya detrás de él a darle lo que pide. El padre, lleno de miedo, lo sigue.

Ana Patricia llora desconsolada al lado de su mascota sin vida. Isabella se sienta al borde de la cama junto a ella.

ISABELLA
Calma, hija... No pasó nada.

Ana Patricia voltea hacia su madre y la mira con odio.

ANA PATRICIA
¡Mató a Manuela, mamá! Lo voy a denunciar a la policía por intento de homicidio. Me las va a pagar.

ISABELLA
No cometas una locura, Ana Patricia.

Ana Patricia se seca las lágrimas de sus ojos a la vez que se levanta furiosa del suelo.

ANA PATRICIA
(molesta)
Hay que enterrarla. Hay que ir a un cementerio.

La joven abre su armario y busca entre sus múltiples pares de zapatos una caja.

ANA PATRICIA
¡Qué lástima que no me pegó el tiro a mí! Vivir aquí es una tortura.

Ana Patricia desordena todos sus zapatos y los lanza fuera del espacio conforme sigue buscando.

ANA PATRICIA
¿Por qué demonios no hay ninguna caja de zapatos aquí, mamá?

Abre ahora una gaveta de su peinadora y saca una toalla blanca. Se arrodilla junto a Manuela y la envuelve.

ISABELLA
¿Qué haces?

ANA PATRICIA
Me voy a enterrarla. ¡Sola!

ISABELLA

Ana, cálmate. Déjame ir contigo,
hija. No puedes irte sola así.
Además, ¿a dónde vas a ir?

ANA PATRICIA

¡Ya veré! No tienes idea de lo que
esto significa para mí. Necesito
irme, necesito salir, respirar.
¡Alejarme de esta horrible casa!

Ana Patricia se levanta del suelo con Manuela en sus brazos.
Se dirige a su guardarropa y retira del interior una falda
de flores corta y una franela blanca.

ANA PATRICIA

Voy a enterrarla y brindar por su
memoria, como ella se lo merece.

Ana Patricia coge las llaves de su auto.

ISABELLA

¡Ana Patricia, no andes inventando!

Isabella se queda sola en el cuarto.

16

EXT. EMISORA LA SÓNICA - DÍA

La emisora es un edificio de dos pisos con un pequeño
estacionamiento en la fachada que da hacia la calle.

Tanto la cabina de locución como la diminuta recepción
quedan a la vista del público gracias a un gran cristal que
las enmarca.

EN EL CENTRO DE LA CABINA, JUAN POWER (33), blanco y alto,
graba su programa.

DESDE EL OTRO LADO DEL CRISTAL, Luis, otra vez con la
franela de Hugo Chávez y la chaqueta de cuero, lo observa.
Luce dubitativo y nervioso.

LUIS (V.O.)

Y ahí estaba yo. El más güevón.
Viendo cómo abordaría a Juan Power
para pedirle trabajo.

Los labios del locutor se mueven con total gracia y sus
expresiones están llenas de carisma.

EN LA RECEPCIÓN, la RECEPCIONISTA (30) de cabello crespo se
pinta la uñas mientras muerde una bola de goma de mascar.

LUIS (V.O.)

Que si Juan, que si pana, que si
qué más. Tú no me conoces, pero soy
un bichito burda de cool. Ando
desempleado y estudié Filosofía y
como tu programa es así de
comentarios sociales yo podría
contribuir con un aire filosófico
en la cuestión. ¡Vaya discurso!

A unos cuantos metros de Luis hay un VIGILANTE (34) de
grandes bigotes que lo observa con suspicacia y sospecha.

LUIS (V.O.)

Qué iluso. ¿Pedirle un trabajo al
mamagüevo de Juan Power? Estaba más
frito que una empanada...

AL FONDO, a espaldas de Luis, un Mitsubishi se estaciona
frente a la emisora. Ana Patricia, con los ojos tan rojos
como el color de su carro, se baja del asiento del piloto.

LUIS (V.O.)

... pero es que estaba cansado de
ser un quemado.

Luis, dudando, se balancea unos segundos sobre sí mismo.
Finalmente, se decide y se dispone a entrar a la emisora.
Justo en ese momento, Ana Patricia pasa por su lado casi
llevándoselo por delante y entra en la recepción.

Luis la ve, absorto en la belleza desaliñada de la joven.
Para Luis, la escena transcurre completamente muda.

EN LA RECEPCIÓN, a través del cristal, Ana Patricia le habla
con determinación a la recepcionista, quien no levanta la
vista de sus uñas.

Luis, casi babeándose, no le quita los ojos de encima a Ana.

EN LA RECEPCIÓN, la empleada de La Sónica niega con su
cabeza y parece molesta. Ana Patricia da un golpe con el
puño sobre el escritorio, ocasionando que el frasco de
pintura de uñas se derrame. La joven, fúrica, se retira ante
la mirada de ira de la recepcionista.

Apenas Ana Patricia sale, el RUIDO del lugar vuelve a los
oídos de Luis. Hipnotizado por la mujer, la sigue de prisa.

EN LA CABINA, Juan Power se muestra eufórico.

JUAN POWER
 (casi cantando)
 ¡Correcto! La respuesta es Harakiri
 City! ¡Ding, ding, ding! Tenemos un
 ganador.

El vigilante, quien veía toda la escena, toma una posición de ataque llevando su mano hacia su cinturón y sigue a ambos muchachos con la mirada.

JUAN POWER (O.S.)
 ¿Preparado para recibir el gran
 premio?

Ana Patricia se monta en su carro y baja el vidrio. Luis la intercepta y se apoya con ambas manos en el techo del carro asomándose por la ventana sin saber muy bien qué decir.

LUIS
 (incómodo)
 Hola...

Tal acción toma a Ana Patricia completamente desprevenida. La joven se asusta y, gritando, toca la corneta.

LUIS
 ¿Qué pasa, chama? ¡No te voy a
 hacer nada!

VIGILANTE
 Sube las manos.

El vigilante apunta a Luis con una pistola.

LUIS
 ¡Qué vaina es!

VIGILANTE
 (más tajante)
 Sube las manos, chamo. El que no la
 debe, no la teme.

Los ojos de Luis se abren de par en par.

LUIS (V.O.)
 Me fui, entonces, sin ti, ángel,
 convencido de que nunca hubo ni
 habrá guardia.

Luis saca su pistola de la parte de atrás de su pantalón.

VIGILANTE
Suelta la pistola... !Ya!

ANA PATRICIA
(para sí misma)
Lampituvirán, Lampituvirán...

DESDE LA CABINA, a través del vidrio, Juan ve la situación y se levanta asustado aún con los audífonos puestos.

CORTE A NEGRO:

APARECE TÍTULO DE CAPÍTULO:

CAPÍTULO II

LAMPITU VIRÁN

FADE TO:

17 **EXT. CALLEJÓN / NUEVA YORK - NOCHE**

El caminar de unos tacones es lo único que se escucha en el callejón solitario y oscuro.

YETZIBELL (35), de cabello color rojo oscuro y alisado, camina con apuro buscando una dirección. Se detiene debajo de un farol y revisa una invitación.

El pedazo de papel está manchado con varias gotas de café que corrieron la tinta del último número, el cual parece un uno y un siete a la vez.

La mujer le da un último vistazo a las coordenadas y mira a su alrededor. En sus facciones se asoma el reconocimiento al ver el garaje de uno de los edificios.

18 **INT. GALERÍA DE ARTE - NOCHE**

Las paredes blancas del lugar contrastan de forma increíble con los colores psicodélicos y llamativos de todos los cuadros que cuelgan a lo largo del espacio.

FREDERIK (40), bajo y rubio, toma de su copa mientras contempla el cuadro de una araña gigante en patines.

Yetzibell se acerca casi a hurtadillas a su espalda.

FREDERIK
(sin voltear)
Llegas tarde, Yetzibell. ¿Dónde demonios estabas?

AL FONDO, hay un afiche con la frase "PRIMERA EXPOSICIÓN DEL VENEZOLANO LAUDVAN".

YETZIBELL

¿De qué me perdí?

Frederik, resignado, pone los ojos en blanco.

FREDERIK

Comienza a trabajar y ve si me consigues algo que valga la pena.

Yetzibell asiente y camina en dirección contraria al hombre.

FREDERIK (O.S.)

¡Y que se vea bien en mi oficina!

Alrededor de 20 INVITADOS contemplan las obras, cada quien sumergido en una en particular.

EN UNA ESQUINA, entre las cabezas de las personas, se asoma el rostro de una virgen pintada en un gran lienzo.

Yetzibell voltea cautivada por la pieza y se acerca a ella.

Una virgen de cabello dorado, vestida más bien como prostituta, junta sus manos en posición de rezo pero su expresión es absolutamente lujuriosa.

Yetzibell se para frente a la pintura. El reconocimiento y el recuerdo aparecen en su expresión.

El rostro de la virgen es el de Ana Patricia. En la parte inferior reposa una insignia que dice "SANTANA MENDOZA".

19

INT. RESTAURANTE DE SUSHI - DÍA (FLASHBACK)

Una Yetzibell más joven (25), con el cabello vinotinto y más alborotado, come frente a Federico Mendoza, quien debate su atención entre el escote de la mujer y su plato de sushi.

Yetzibell, apenada, no encuentra la manera de sujetar el roll de sushi sin que se le resbale.

YETZIBELL

Siempre supe que mi destino estaba en Caracas, Federico. No en Zulia.

(pausa)

¿Puedo llamarle así?

Federico, al darse cuenta de la lucha de Yetzibell, toma su mano y le coloca los dedos en la posición exacta para lograr tomar el roll del plato. Yetzibell ríe casi como una niña.

FEDERICO

Por supuesto. Para ti soy Federico.

YETZIBELL

Le agradezco mucho por darme la oportunidad de trabajar en su periódico. No se arrepentirá.

Federico vuelve a tomar la mano de la joven, pero esta vez deposita un beso baboso sobre la misma.

FEDERICO

Estoy seguro de que haremos grandes cosas juntos. Con mi ayuda y tu hermoso talento, te aseguro que en unas semanas--

El CELULAR del hombre comienza a sonar interrumpiendo su testimonio. Federico contesta.

FEDERICO

¿Aló? ¿Quién habla?

Yetzibell toma un roll, ahora sin que se le caiga, y lo saborea con placer. Federico le sonríe una vez más.

FEDERICO

(susurrándole a Yetzibell)

Es mi secretaria.

Yetzibell le regala un gesto de despreocupación.

El rostro de Federico cambia: Su tez palidece y su ceño se frunce tanto que casi sus dos cejas pueden tocarse.

FEDERICO

¿Hay alguien del periódico cubriendo la radio?

Federico voltea los ojos, notoriamente enojado.

FEDERICO

¿Cómo demonios es posible que no hayas mandado a nadie aún? Necesito que lo hagas ya mismo, Niurka. Ya voy para la oficina.

El hombre tranca y molesto lanza el teléfono sobre la mesa.

YETZIBELL

¿Qué ocurre, Federico?

Federico no le responde sino que busca con la mirada al MESONERO, a quien le hace un gesto para pedir la cuenta.

Es ahora Yetzibell la que sujeta la mano del hombre.

YETZIBELL

Estoy segura de que podría ayudar.

Federico ve la mano delgada de la mujer sobre la suya.

FEDERICO

(suspirando)

Secuestraron a mi hija cerca de La Sónica.

YETZIBELL

Yo puedo ir ya mismo para allá. No necesitas mandar a nadie más.

Federico, un tanto incómodo ante la propuesta, analiza a Yetzibell, quien lo mira con ojos expectantes.

FEDERICO

Está bien. Necesito que averigües todo lo que puedas.

La joven periodista asiente con confianza.

FEDERICO

Estoy seguro de que esto es un ataque directo contra mi persona.

De repente, Federico golpea la mesa con su puño y los CLIENTES alrededor voltean a verlos.

20

INT. RECEPCIÓN / EMISORA LA SÓNICA - DÍA (FLASHBACK)

Entre un montón de PERIODISTAS y CAMARÓGRAFOS que se empujan, sobresale el rostro aturdido de Juan Power. Frases inentendibles van de aquí para allá, todos hablan a la vez.

PERIODISTA I

¿Sospecha de alguien?

Juan esconde su cuerpo tras el escritorio de la recepción.

Una melena color vino se va haciendo paso entre el cúmulo de hombres gordos y sudados.

JUAN POWER

Lo único que sé es que el secuestrador llevaba una franela de Chávez y estaba armado. Le apuntó al guardia de la emisora y luego se llevó a Ana Patricia en el carro.

Uno de los periodistas empuja a Yetzibell sin querer.
Yetzibell lo mira a él y al resto con asco.

PERIODISTA II
¿Tiene alguna relación con Ana
Patricia Mendoza?

Yetzibell llega al escritorio. Sin disimular, acomoda la
posición de su busto y alborota su pelo. La acción llama la
atención de Juan Power. La mujer se destaca entre el resto
de los periodistas tanto por su atuendo como por su calma.

YETZIBELL
¿Podría hacerle un par de
preguntas? Soy reportera del diario
El Guardián.

Juan Power asiente cautivado por la belleza exótica de la
mujer. Luego, observa con desprecio su alrededor.

JUAN POWER
¿Le parece si vamos a otro lugar?
Aquí no podré escucharla con tanto
griterío.

YETZIBELL
Me parece perfecto.

21 **INT. APARTAMENTO DE JUAN POWER - NOCHE (FLASHBACK)**

Un hilo de vodka cae sobre el hielo que hay un vaso.

EN LA COCINA, Juan Power sirve dos tragos.

Así como su dueño, el apartamento del locutor es moderno y
presuntuoso. Todo es un solo y único espacio: La cocina, la
sala, el estudio y una terraza con vista a El Ávila.

JUAN POWER
El secuestrador no era más que un
malandrito desubicado.

EN LA SALA, Yetzibell escucha al hombre sentada cómodamente
en el sofá negro, sin zapatos y con ambas piernas cruzadas.

YETZIBELL
¿Sabes qué hacía ella en la
emisora?

Juan Power, con la camisa remangada, toma los dos vasos de
vodka y se sienta al lado de la periodista.

JUAN POWER

No, no lo sé... Y la verdad no me importa.

(pausa)

¿Por qué te interesa tanto Ana Patricia a ti, Yetzibell?

YETZIBELL

Mi jefe es su padre. Quiero sorprenderlo.

El dedo de Yetzibell acaricia de forma circular el borde de su vaso. Juan Power sigue hipnotizado el movimiento.

YETZIBELL

Estoy segura de que si logro encontrar información valiosa, conseguiría un puesto más importante en el periódico.

JUAN POWER

O sea, que en realidad no es la chica lo que te preocupa, ¿no?

Yetzibell coloca sus pies descalzos sobre el regazo de Juan Power y le regala al hombre una sonrisa encantadora.

YETZIBELL

Bueno, no suena tan bien si lo pones de ese modo, Juan.

Juan acaricia con timidez el pie de la mujer.

YETZIBELL

Además, hay que soñar en grande. No me vine a Caracas para tener cualquier empleo.

JUAN POWER

¿Te mudaste a Caracas solo por trabajo?

YETZIBELL

No conozco a ninguna persona del interior que no haya sido seducida alguna vez por la idea de vivir aquí.

Juan Power hace una mueca de total desaprobación.

JUAN POWER

No entiendo cuál es la atracción hacia Caracas. Aquí no hay futuro,
(MÁS)

JUAN POWER (CONT'D)

Yetzibell. Esta es la capital de la
miseria.

Yetzibell inclina su cuerpo hacia el de Juan Power, quedando
prácticamente a unos pocos centímetros de su rostro.

YETZIBELL

(susurrando con lentitud)

Ciertamente. Es el lugar más
espantoso y, a la vez, mágico sobre
la Tierra.

La respiración de Juan se detiene y sus ojos ven con deseo
los cercanos y carnosos labios de la mujer.

Después de un silencio seductor, Yetzibell se levanta con su
vaso, y se acerca a una colección de discos de vinyl en una
repisa frente al sofá. Juan Power vuelve a respirar.

Yetzibell se agacha para poder ver el nombre de cada disco,
dejando, a propósito, sus nalgas a la vista de Juan Power.

YETZIBELL

Los 007, Sentimiento Muerto...

Juan Power, sin quitar la mirada del gran trasero, toma su
trago de un solo sorbo y afloja el cuello de su camisa.

YETZIBELL

Zapato 3--

El locutor toma de sorpresa a la mujer por la cintura y la
pega contra su cuerpo. Yetzibell sonríe satisfecha.

Juan Power besa el cuello de Yetzibell, mientras que ella
frota la pelvis del hombre con su trasero. Juan, salvaje, la
voltea hacia él y la monta en su cintura. El trago de la
joven cae al suelo. Ambos se besan de forma desenfrenada.

PRE-LAP: Se escucha un CARRASPEO insistente.

Yetzibell se quita la camisa y deja al descubierto dos
pechos redondos y firmes. Juan Power los admira con lujuria.
El hombre apoya a la mujer en la pared y continúa besándola.

LAUDVAN (PRE-LAP)

Disculpe...

22

INT. GALERÍA DE ARTE - NOCHE

Dos ojos ven fijamente a la distraída Yetzibell a través de unos lentes de pasta negros.

LAUDVAN

Se lo puedo dejar a buen precio.

LAUDVAN (36), un hombre de cabello ondulado y de aspecto vanguardista, observa a la mujer.

YETZIBELL

¿Perdón?

LAUDVAN

(señalando la obra)

Lleva como veinte minutos de pie frente a la pintura.

YETZIBELL

Ah, no, no... en realidad es que...
me es extrañamente familiar.

(pausa)

Usted es Laudvan, ¿no?

El hombre asiente y le tiende la mano a Yetzibell.

YETZIBELL

Yetzibell.

La joven vuelve a dirigir su mirada hacia la pintura.

YETZIBELL

¿Conoce a Ana Patricia Mendoza?

Laudvan voltea también hacia el cuadro.

YETZIBELL

Disculpe que le pregunte, pero esto llama especialmente mi atención.

LAUDVAN

(serio)

La verdad es que me parece una verdadera intromisión de su parte.

En el rostro de Yetzibell aparece una mueca de incomodidad. Laudvan comienza a reír de forma escandalosa y le da unas palmadas en el hombro a la mujer, quien lo mira extrañada.

LAUDVAN

Solo la fastidio. Sí, sí llegué a conocer a Ana Patricia.

(pausa)
¿Por qué? ¿Es familia suya?

YETZIBELL
No, no... Nada que ver. Llevé el caso de su secuestro en Caracas.

LAUDVAN
Ahh... ¿Policía?

YETZIBELL
No. Soy periodista.
(corrige incómoda)
Bueno, era. Ahora soy algo así como consultora de arte de vanguardia.

LAUDVAN
(entusiasmado)
¡Wonderfull! Siempre he querido conocer una versión oficial del secuestro. Las casualidades del universo son una vaina arrecha.

Laudvan, con total confianza, coloca su brazo sobre los hombros de la mujer.

LAUDVAN
Una vez, en un sueño que tuve con un Hombre Araña gigante entendí que todo tiene un porqué. Una vaina loca.
(pausa)
Ya va, ya va, pero me parece que es una historia que merece ser contada con una ayudita.

El pintor abre un poco su saco de cuadros y muestra un porro de marihuana que hay en el interior. Le sonríe a Yetzibell como forma de invitación. La mujer lo mira como si no estuviese entendiendo nada de lo le está diciendo.

Justo detrás de ellos hay una pintura de un Mickey Mouse de aspecto satánico.

23

INT. CAMIONETICA / CALLE SANTA ROSALÍA - DÍA (FLASHBACK)

En la parte trasera de una camionetica, Yetzibell joven va de pie sujeta en la baranda del techo.

Un OBRERO (45) ve a Yetzibell con gesto morbosos, quien, al darse cuenta, voltea sus ojos hacia la ventana.

DESDE EL VIDRIO, dos GUARDIAS NACIONALES acosan a un joven delgado y de expresión desorientada. Es Alejandro Mendoza.

Yetzibell se agacha un tanto para ver mejor la escena. Reconoce al joven. En su rostro crece la sorpresa.

24

EXT. CALLE / SANTA ROSALÍA - DÍA (FLASHBACK)

Alejandro, perdido, es empujado por uno de los Guardias.

GUARDIA NACIONAL I
¡Mírame a la cara cuando te hablo!

El Guardia le vuelve a dar un empujón a Alejandro, quien parece mareado y desorientado.

YETZIBELL (O.S.)
(gritando)
¡Epa, no lo toquen!

DESDE LA OTRA ACERA, Yetzibell corre en dirección a ellos.

La atención de los hombres se desvía a la mujer.

YETZIBELL
(jadeando)
¿Cuál es el problema, señor?

GUARDIA NACIONAL I
Primero que nada, ciudadana,
¿conoce usted a este individuo?

El hombre arrima a Alejandro, casi tomándolo como un títere.

YETZIBELL
Es mi hermano menor.

Ambos guardias los observan buscando similitudes físicas entre los dos.

GUARDIA NACIONAL II
(a Alejandro)
¿Es ella su hermana?

Alejandro, completamente ido, lo ignora. Sacude su mano sobre su cabeza como si un insecto invisible lo molestara.

GUARDIA NACIONAL I
Pues le informo, señorita, que su hermano no tiene cédula y usted sabrá que andar indocumentado es un delito, ¿no?

En la voz del hombre suena la intención de chantaje.

YETZIBELL

Lo comprendo, oficial. Pero a mi hermano le robaron la cartera con la cédula. Sabrá ahora usted lo insegura que está la calle, ¿no?

GUARDIA NACIONAL I

Es nuestro deber llevárnoslo detenido.

YETZIBELL

Sí, pero entienda usted que... Mi hermano tiene leucemia y necesito llevarlo a la clínica.

GUARDIA NACIONAL II

¿Leucemia dice?

YETZIBELL

(fingiendo preocupación)
Sí, señor, y es bastante grave.

Alejandro permanece callado, casi ausente, mientras que en el rostro del segundo guardia se vislumbra lástima.

GUARDIA NACIONAL II

Está bien, señorita. Vamos a hacer una excepción.

(dirigiéndose a Alejandro)
Pero tú tienes ir a sacarte otra cédula lo más pronto posible.
¿Queda claro?

ALEJANDRO

(con apenas un hilo de voz)
Ajá.

Los dos guardias siguen su camino. Yetzibell los sigue con la mirada. A sus espaldas, Alejandro entra a un Hotel de mal aspecto. Cuando Yetzibell voltea, el joven ya no está.

25

INT. HABITACION 111 / HOTEL - DÍA (FLASHBACK)

EN LA PUERTA, un 111 en dorado se inclina hacia un lado cuando Alejandro abre el portón de la habitación pequeña.

Alejandro entra al cuarto oscuro. Justo cuando va a cerrar la puerta, Yetzibell aparece y coloca la punta de su zapato para impedirlo. Alejandro no pone resistencia. Ambos entran.

YETZIBELL
Eres Alejandro Mendoza, ¿cierto? El
hijo de Federico Mendoza

ALEJANDRO
(alterado)
¿Mi papá te mandó a buscarme?

YETZIBELL
¡No, no! Te juro que esto es
casualidad. Trabajo para él. He
visto tu rostro en fotografías en
su oficina.

Alejandro, cual zombie, busca algo en los bolsillos de su
jean, mientras se sienta en la cama de sábanas amarillentas.

ALEJANDRO
¿Mi papá sabe que estoy aquí?

YETZIBELL
No. Al menos no por mí. Es
casualidad, de verdad.
(pausa)
Necesito que me digas si tienes
noticias de tu hermana.

ALEJANDRO
¿Ana Patricia? No entiendo.

YETZIBELL
¡Cariño, a tu hermana la
secuestraron!

La expresión de Alejandro no cambia en lo más mínimo. Se
mantiene imperturbable y prosigue con su búsqueda.

ALEJANDRO
Ah okey.

Yetzibell, confundida ante la fría reacción del joven,
permanece en silencio. Alejandro encuentra finalmente una
pequeña bolsa con crack y se dispone a consumirla ante la
mirada incrédula de la periodista.

YETZIBELL
¿Entendiste lo que te acabo de
decir, Alejandro?

ALEJANDRO
(susurra para sí mismo)
Lampituvirán, Lampituvirán...

YETZIBELL
¿Perdón?, ¿qué dices?

ALEJANDRO
Lampituvirán.

YETZIBELL
Oye, ¿no me escuchaste?
Secuestraron a tu--

ALEJANDRO
Ya te escuché. Ya vi lo que pasa.

Con las manos temblorosas, coloca la droga en un tubo metálico en forma de pipa, lo prende con el yesquero y fuma.

ALEJANDRO
Es algo extraño, es un juego. Es peligroso.

Alejandro luce consumido por la paranoia y más pálido aún.

ALEJANDRO
No quiero volver. Por favor, no me hagas regresar.

Yetzibell, en un momento de lástima, se acerca al joven y acuna la cabeza del chico en su pecho.

YETZIBELL
Alejandro, necesitamos encontrar a tu hermana, ¿qué sabes?

En lugar de responder, Alejandro se queda viendo los grandes pechos de la mujer en los cuales está acurrucado.

El CELULAR de Yetzibell suena. La mujer corre hacia el origen de la melodía monofónica y tranca sin contestar.

ALEJANDRO
Algo malo va a pasar. Alguien va a morir hoy... Dios me lo dijo.

YETZIBELL
(como si hablara con un niño)
Alejandro, cielo, no entiendo lo que me quieres decir. Necesito que me expliques para ayudarte, ¿sí?
¿Qué sabes de tu hermana que pueda servirme para encontrarla?

El CELULAR comienza a sonar una vez más. Alejandro se tumba de espaldas en la cama. La mujer aprovecha para contestar.

YETZIBELL
(en voz baja)
¿Aló?

JUAN POWER (V.O. - TELÉFONO)
¿Dónde coño andas metida?

YETZIBELL
¿Juan? No me hables así. ¿Qué pasa?

JUAN POWER (V.O. - TELÉFONO)
Te ando buscando como loco para
darte la primicia a ti.

YETZIBELL
¿De qué hablas?

JUAN POWER (V.O. - TELÉFONO)
Ya saben dónde está Ana Patricia.
Hay un operativo especial para
rescatarla.

YETZIBELL
¿Es en serio?

JUAN POWER (V.O. - TELÉFONO)
Ningún medio lo sabe. Será tuya la
primicia. ¿No es lo que querías?

ALEJANDRO
(susurrando para él)
Lampituvirán, Lampituvirán.

YETZIBELL
(molesta)
¡Sabía que me ocultabas algo! ¿Por
qué no me lo dijiste antes?

JUAN POWER (V.O. - TELÉFONO)
Te lo digo ahora. Llamó un tipo
pidiendo dinero. Irán tras él.

YETZIBELL
Mierda...

JUAN POWER (V.O. - TELÉFONO)
Dime dónde estás y te busco.

YETZIBELL
Okey... Pero tengo compañía.
Alejandro Mendoza está conmigo.

JUAN POWER (V.O. - TELÉFONO)
Mierda, Yetzibell...

Alejandro comienza a mover sus manos en el aire, como si intentara agarrar algo invisible y flotante.

26

EXT. TERRAZA / GALERÍA DE ARTE - NOCHE

En una pequeña y solitaria terraza, afuera de la exposición, Yetzibell y Laudvan comparten el porro de marihuana.

YETZIBELL
Alejandro, con su locura y todo, no estaba equivocado. Alguien murió ese día.

El paso de los años es evidente en la pesadez de su mirada.

LAUDVAN
Pff, qué historia más loca, chama.

YETZIBELL
¿Acaso dudas de mi objetividad como periodista?

LAUDVAN
(riendo)
Es que no tiene sentido. El secuestrador llama para pedir dinero. ¿No te parece extraño que se expusiera así tan fácil?

La mujer se encoge de hombros. Laudvan es quien fuma ahora.

YETZIBELL
No era un hombre inteligente, supongo.

LAUDVAN
¿Por qué no seguiste investigando después de eso?

YETZIBELL
¿Para qué? Me partí la espalda con ese caso para nada y, total, al final terminé igual, sin nada, pero en Nueva York.

Yetzibell, estresada por sus recuerdos, le arrebató el porro al pintor y se lo coloca en sus labios. Aspira profundo.

YETZIBELL

Ana Patricia apareció esa misma noche y perdí el caso de mi vida... Es que hasta Federico después desconfiaba de mí y solo me daba noticias insignificantes, como el Monstruo ese de Caricuao.

LAUDVAN

(riendo)

¡El Monstruo!

YETZIBELL

Era bien pendeja yo. Andaba detrás de Juan Power y de Alejandro como una imbécil, mientras todo el mérito se lo llevó el tal comisario Bermúdez.

Yetzibell resopla enojada mientras Laudvan sigue riendo cada vez más fuerte.

YETZIBELL

Bien bello... ¿Y tú de qué te ríes?

LAUDVAN

(entre risas)

Si yo hubiese sido tú, hubiese investigado mejor todo. La verdad se esconde frente a tus narices.

YETZIBELL

¿De qué coño hablas?

LAUDVAN

¿Quieres saber la verdadera historia de Ana Patricia Mendoza?

Yetzibell lo mira intrigada.

LAUDVAN

Yo fui uno de los secuestradores de la pajúa esa.

Yetzibell permanece unos pocos segundos en silencio y luego estalla en una muy burlona carcajada.

YETZIBELL

(burlándose)

Sí, Laudvan, yo también secuestré a Ana Patricia.

LAUDVAN

Eso no fue un secuestro, chama. Fue todo menos un secuestro.

La puerta de la terraza se abre. Una ASIÁTICA (32) delgada aparece y le dirige a Laudvan una mirada enojada. El hombre esconde el porro detrás de él mismo.

ASIÁTICA

(en inglés)

Todo el mundo te busca, Laudvan.
¿Qué haces aquí si la gente está viendo tus obras? Ven ya.

Laudvan, siguiendo las órdenes de la asiática, le coloca a Yetzibell el porro de marihuana en su mano. Acto seguido, inclina su cuerpo haciéndole una reverencia.

LAUDVAN

Lampituvirán, Yetzibell.
Lampituvirán.

YETZIBELL

(sorprendida)

¿Qué? ¿Qué dijiste?

El pintor se da media vuelta y sigue a la asiática hacia el interior.

Yetzibell se queda sola, sumida en la oscuridad de la ciudad y con la expresión congelada en la sorpresa y el miedo.

CORTE A NEGRO:

APARECE TÍTULO DE CAPÍTULO:

CAPÍTULO III

MANUAL PRÁCTICO DEL PUNK EJECUTIVO

FADE TO:

27

INT. CASA DE LAUDVAN - ATARDECER

Un pincel retoca la máscara de un Hombre Araña crucificado y pintado en un lienzo.

Laudvan, a sus 26 años, lleva el pelo largo y usa los mismos lentes de pasta. La MÚSICA RAP retumba en toda la sala.

EN LA TELEVISIÓN aparece una fotografía de Ana Patricia Mendoza, la cual llama la atención de Laudvan. El hombre se para y baja el volumen de la música.

ANCLA DEL NOTICIERO (TELEVISIÓN)
 Ana Patricia Mendoza, hija del
 dueño del diario El Guardián,
 Federico Mendoza, fue secuestrada
 hace unas horas en la emisora La
 Sónica...

LAUDVAN
 Yo le meto.

Laudvan sigue pintando mientras escucha la noticia.

ANCLA DEL NOTICIERO (V.O. - TELEVISIÓN)
 El reconocido locutor Juan Power
 fue testigo del incidente. Vamos
 con él.

JUAN POWER (TELEVISIÓN)
 Lo único que sé es que el
 secuestrador llevaba una franela de
 Chávez y estaba armado. Le apuntó
 al guardia de la emisora y luego se
 llevó a Ana Patricia en el carro.

El TIMBRE comienza a sonar de forma insistente. El chirrido
 agudo hace que Laudvan haga un rayón indeseado en su cuadro.

LAUDVAN
 (molesto)
 Coño de la madre.

LUIS (O.S.)
 (gritando)
 ¡Laudvan! ¡Laudvan! ¡Mamagüevo,
 abre! Es Luis.

Laudvan deja de pintar y se dirige hacia la puerta.

LUIS (O.S.)
 ¡Laudvan!

LAUDVAN
 (gritando)
 ¡Ya va, coño, ya va!

Laudvan llega a la puerta y comienza a quitar la media
 docena de seguros gigantes que tiene en ella.

LAUDVAN
 Chamo, qué bolas lo que está
 pasando. Secuestraron a la hija del
 dueño de El Guardián. Todos los
 tombos la andan buscando.

LUIS (O.S.)
¡Apúrate, marico!

Laudvan, al quitar el último seguro de la puerta, la abre.

LAUDVAN
¿Qué haces aquí, ratica?

Luis, con el arma en la mano, empuja la puerta y obliga a Ana a entrar. La mujer tiene los ojos llorosos.

LAUDVAN
(alterado)
¿Qué vaina es esta, Luis? ¿Por qué coño de madre estás armado?

Luis no deja de mirar a su alrededor, nervioso.

LUIS
Tú tranquilo, ¿sí? Abre el garaje para meter el carro y luego te explico.

Ana susurra algo ininteligible mirando hacia todos lados.

LAUDVAN
Que garaje ni un coño de madre.
¿Quién es esta jeva?

LUIS
Abre el garaje, Laudvan. No hay tiempo.

Laudvan reconoce el rostro de Ana Patricia y voltea inmediatamente hacia el televisor.

EN LA PANTALLA aún está la foto de Ana Patricia.

Laudvan mira de nuevo a la Ana Patricia de carne y hueso con total estupefacción. Su mirada se desliza nuevamente hacia el televisor y se devuelve a Ana Patricia.

LAUDVAN
(alterado y señalando a Ana)
¡Esa es la jeva que andan buscando!

LUIS
Sí, y yo soy el maldito secuestrador. Ábreme el garaje, por favor.

LAUDVAN

Estás loco, Luis. Arranca de aquí.

LUIS

Coño, Laudvan, déjate de maríqueras. ¿Tú no eras mi pana, pues? ¿Quién te defendía cuando estábamos en la universidad? Cuando hablabas solo y todo el mundo se burlaba de ti. Yo, güevón. ¿Vas a arrugar ahora cuando te necesito?

LAUDVAN

Mamagüevo, arranca de aquí. No te conozco.

LUIS

(desesperado)

Laudvan, pana, por favor, brother, no me dejes así.

Laudvan mueve frenéticamente su cabeza en modo de negación y se asoma por la puerta.

AFUERA, el Mitsubishi rojo de Ana Patricia está estacionado en la fachada de la casa.

LAUDVAN

Coño, coño, coño.

(hace una breve pausa)

Date chola, mamagüevo, mete el carro, pero cuando puedas, arrancas de aquí y si te he visto, no te conozco.

LUIS

Dame las llaves, pues.

Laudvan toma un par de llaves que están guindadas en un gancho al lado de la puerta. Se las tiende a Luis, quien se las quita rápidamente.

LUIS

Toma.

Luis le da la pistola a Laudvan, quien la agarra sin saber qué hacer con ella. Luis sale corriendo de la casa.

LAUDVAN

¡Luis, llévate tu mierda!

Laudvan y Ana se quedan solos. Laudvan sostiene torpemente el arma. Un silencio incómodo invade el lugar.

LAUDVAN
(rompiendo el silencio)
Emmmm... Te puedes sentar...

Ana comienza a caminar lentamente hacia un sofá con un estampado de Los Ositos Cariñositos.

ANA PATRICIA
(para sí misma)
Lampituvirán...

Mientras la joven camina hacia el sofá, observa con miedo y asco los cuadros psicodélicos de Laudvan.

ANA PATRICIA
(para sí misma)
Lampituvirán, Lampituvirán.

Sin previo aviso, Ana Patricia se pone pálida y se lleva las manos al estómago.

Un cuadro de un Mickey Mouse gigante, con cachos, cola de diablo y una sonrisa maléfica observa a Ana Patricia.

El cuerpo de la chica cae desmayado sobre el sofá. En ese momento, Luis aparece.

LUIS
(alterado)
¿Qué coño le hiciste a la jeva,
Laudvan?

LAUDVAN
Nada. La caraja se sentó y... ¡Puf!
Se desmayó para el coño.

Luis se acerca a Ana y coloca su dedo índice debajo de su nariz, comprobando que respira. Su mano acaricia delicadamente el rostro de la joven. Le ve las piernas.

Luis se aleja de la chica y comienza a mover la cabeza al ritmo del bajo de la música rap.

LUIS
Qué bueno lo que suena.

LAUDVAN
Es el último de Druggy Doggy.

LUIS
Tum, tum, tum, qué malandro.
(pausa)
¿Tienes monte?

INT. CUARTO DE INTERROGACIÓN / COMISARÍA - DÍA

El Bróder, esposado y nervioso, está sentado en una silla en un cuarto oscuro. Hay una vela apagada sobre una mesa.

La puerta se abre y entran dos hombres bien vestidos: El COMISARIO BERMÚDEZ (47), intimidante y de contextura gruesa, y CHANGUEROTTI (45), un hombre de escasos bigotes.

Bermúdez se aproxima a El Bróder y Changuerotti se queda en la puerta. El comisario le quita amablemente las esposas al detenido y se sienta frente a él.

COMISARIO BERMÚDEZ
(sonriendo)
¿Un cigarro, Bróder?

El Bróder asiente. Bermúdez saca una caja de cigarros de su chaqueta, saca uno y se lo da a El Bróder, quien lo coloca entre sus labios.

Bermúdez saca otro cigarro para él. Luego, de otro bolsillo, saca un yesquero y prende solo el suyo.

Bermúdez sonríe maliciosamente y le da una bofetada a El Bróder tan fuerte que el cigarro sale disparado de su boca.

COMISARIO BERMÚDEZ
(fingiendo arrepentimiento)
Discúlpame, Bróder.

El Bróder trata de aliviar el dolor frotándose con su mano. De repente, el Comisario Bermúdez le vuelve a dar una cachetada a El Bróder en la otra mejilla.

COMISARIO BERMÚDEZ
Dime qué sabes del secuestro de Ana Patricia Mendoza.

EL BRÓDER
(nervioso)
Yo no sé nada de ningún secuestro, pana.

COMISARIO BERMÚDEZ
Algo debes saber, Bróder. Algo.

Changuerotti se acerca a la mesa y coloca en ella un retrato del secuestrador dibujado a lápiz. Bermúdez le acerca el retrato a El Bróder.

COMISARIO BERMÚDEZ
 ¿Conoces a alguien con esta pinta?
 Alguien que te compre droguita,
 Bróder. Piensa.

El Bróder ve el dibujo, el cual tiene un aire lejano a Luis.

EL BRÓDER
 Nunca lo he visto en mi vida, pana.
 Déjame ir. Yo solo quiero llevar a
 mis hijos a McDonald's.

Bermúdez y Changuerotti intercambian miradas.

COMISARIO BERMÚDEZ
 ¿Sabes qué vamos a hacer con esta
 vela, Bróder?

Bermúdez señala la vela en la mesa. El Bróder niega con la
 cabeza, aterrado.

COMISARIO BERMÚDEZ
 Si no nos dices algo, te la vamos a
 meter por el culo...
 (pausa)
 Prendida...
 (pausa)
 Mientras rezamos un padre nuestro.

Los ojos de El Bróder se ponen redondos como dos pelotas.

EL BRÓDER
 Bueno, hay unos carajitos sifrinós
 a los que les vendo droga... Pero
 juro que no sé cómo se llaman. Yo
 les digo los gringuitos. Está uno,
 el Gringuito Criseado, que se
 parece al chamo del dibujo.

COMISARIO BERMÚDEZ
 ¿Y cuándo fue la última vez que
 viste a este tal Gringuito
 Criseado?

EL BRÓDER
 Antier subió al barrio a comprar
 droguita.

COMISARIO BERMÚDEZ
 ¿Y dónde vive? ¿Cuál es su
 verdadero nombre?

El Bróder comienza a mover la cabeza en negación.

EL BRÓDER
No lo sé, pana. No lo sé.

El comisario Bermúdez se levanta de la silla y comienza a caminar lentamente alrededor de El Bróder.

COMISARIO BERMÚDEZ
Para mí que nos estás mintiendo,
Bróder. Para mí que sabes más y que
Chávez dio órdenes de que no se
dijera nada, ¿no es así?

EL BRÓDER
No, no, no. El chamo este, el
Gringuito Criseado... Me... Me
compró un hierro antier y dijo que
estaba desesperado porque no tenía
real.

COMISARIO BERMÚDEZ
Ay, papá. ¿Así que vendes armas
también? Diez años de cana. Dinos
cómo conseguir al Gringuito
Criseado y nos ahorramos el padre
nuestro, Bróder.

EL BRÓDER
(desesperado)
No lo sé, pana. Es un sifrino del
Este del Este, yo no sé un coño de
ese mundo, no sé cómo coño se
llama. Eso es todo lo que sé.

Bermúdez deja de caminar e intercambia miradas con Changuerotti.

EL BRÓDER
¿Me van a dejar ir?

Bermúdez y Changuerotti sonríen. Bermúdez enciende la vela.

29

INT. CASA DE LAUDVAN - NOCHE

El Mickey Mouse diabólico brilla entre relámpagos y truenos.

SECRETARIO GENERAL DE COPEI (V.O. -
TELEVISIÓN)

Nuestro partido había advertido ya
hace unos meses que Venezuela iba
en camino a la colombianización.
Este secuestro es una copia del
modus operandi de la narcoguerrilla.

Las gotas de una fuerte lluvia golpean la ventana.

Ana comienza a despertar de su desmayo. Luis y Laudvan están de espaldas a ella, fumando marihuana y viendo la televisión. La joven finge seguir desmayada.

SECRETARIO GENERAL DE COPEI (TELEVISIÓN)
El Estado ya no tiene control. En
Caracas, a plena luz de día,
secuestran a la hija de un
importante editor venezolano.

LAUDVAN
Estás metido en sendo paquete,
mariquito.

Laudvan fuma un poco de marihuana y le pasa el porro a Luis.

LUIS
No puedo creer que todo este peo
sea por mí.

Ahora es Luis quien aspira un poco de droga.

LAUDVAN
¿Cómo terminaste secuestrando a la
hija del dueño de El Guardián?

LUIS
No sé, pana, no sé lo que pasó. La
vi y sentí, de verdad, pana, que
esa jeva era para mí. Fue como si
Dios me dijera: "Es tuya".

Ana, en silencio y sin moverse, escucha la conversación con un ojo medio abierto.

Luis le pasa el porro a Laudvan.

LAUDVAN
No entiendo. Viste a la jeva, te
gustó y tal, ¿y decidiste
llevártela a tu casa y guardarla en
el closet?

LUIS
No, pana, no entiendes...

LAUDVAN
¿Y dónde coño sacaste ese hierro?

LUIS
Esa es otra historia.

LAUDVAN
¿Cómo que otra historia? Échame el
cuento como es, si quieres que te
ayude.

LUIS
Nada, se la compré a un pana, a un
malandro de un barrio.

LAUDVAN
¿Estás atracando, Luis?

LUIS
(ofendido)
¿Estás loco, mamagüevo?

LAUDVAN
Intentaste robarle el carro a la
jeva, ¿verdad?

LUIS
No, pana, de verdad, te lo juro,
créeme.

Laudvan fuma una vez más y le devuelve la marihuana a Luis.

LAUDVAN
Bueno, cuéntaselo a la jeva y dile
que todo fue una confusión, que
agarre su carro y se vaya para el
coño, que aquí no ha pasado nada.

Ana permanece aún inmóvil escuchando la conversación.

LUIS
¿Y si echa paja?

Laudvan se agarra la barbilla, pensando.

Luis se asoma por la ventana para ver la lluvia, con el
porro en la mano. Un TRUENO retumba a la lejos.

ANCLA DEL NOTICIERO (TELEVISIÓN)
Podría tratarse de un secuestro
perpetrado por el Movimiento
Bolivariano, informan fuentes
policiales.

Después de un largo suspiro, Ana Patricia se incorpora. Luis
y Laudvan se asustan con el repentino despertar de su rehén.

ANA PATRICIA

Todo esto fue un error, ¿cierto?

Ana camina hacia los dos hombres, quienes aún permanecen quietos observándola sin saber muy bien cómo actuar.

ANA PATRICIA

Si fue una error lo podemos arreglar. Déjame ir y te juro que no le diré a la policía dónde estuve, ni con quién.

LUIS

Sí Luis. Además de malandro crees que soy ñero, ¿no? Las jevas como tú, las sifrinillas, son unas traicioneras. Te veo yendo directo a la policía, echando paja y llorando en el hombro de papá.

LAUDVAN

Ana, Ana, tranquila, déjame a mí. Escúchame, Luis..

(dirigiéndose a Luis)

¿Te he contado alguna vez cómo empecé a pintar?

ANA PATRICIA

Miren, no entiendo, no sé lo que quieren, pero--

LUIS

¿Pero qué coño de madre tiene eso que ver con esto, Laudvan?

ANA PATRICIA

Laudvan... ¿Luis?... Es simple, me voy y ya, ¿no? O sea, más nunca vuelven a saber de mí--

LAUDVAN

(ignorando a Ana)

Tuve un sueño, Luis, un día después de infinitas pesadillas, pana, un día... ¿Te acuerdas cuando estudiábamos Filosofía en la Central? Yo era un tipo burda de negativo y confundido, que no sabía para qué coño estaba en la Tierra.

LUIS

Chamo, no quiero oír tu cuento de mierda, por favor.

ANA PATRICIA
¿Qué quieren de mí? Podemos
solucionar esto, de verdad. Si lo
que quieren es dinero--

LAUDVAN
Este sueño vino luego de miles de
noches de rumbas y destrucción, de
cientos de líneas de coca, de
millones de rones y discotecas
malas. Era la época del Pigmalión.

LUIS
Pana, te lo ruego, cállate ya.

LAUDVAN
Lucy me había dejado. La muy perra
se fue vivir a Berlín con un
cineasta portugués. Andaba como
loco por allí, deprimido...

Ana se rinde y calla. Luis y Laudvan, parado uno frente al
otro, tienen los ojos achinados y rojos por la marihuana.

LAUDVAN
Una noche me quedé dormido después
de beber una botella de Ron y entro
en un sueño pesado y profundo...

30

SERIE DE TOMAS: SUEÑO DE LAUDVAN - DÍA

LAUDVAN cae por un precipicio en cámara lenta.

SUS BRAZOS se mueven buscando de dónde poder sujetarse.

LAUDVAN (V.O.)
Empiezo a caer por un precipicio, a
bajar y a bajar. Me iba a morir.

LAUDVAN cae de bruces en un jardín lleno de flores blancas y
rodeado de altas montañas rojas. El cielo es fucsia.

LAUDVAN (V.O.)
De repente, ya no estaba en la
tierra, te lo juro, estaba en un
lugar sagrado.

UNA SOMBRA enorme y alargada se dibuja en el césped.

LAUDVAN (V.O.)
Un tipo gigante aparece y se
sienta. Me fijo bien en él y
descubro que es el Hombre Araña.

LAUDVAN ve con cara de asombro al Hombre Araña gigante.

UNA NARANJA le cae en la cabeza y lo saca de su trance.

LAUDVAN (V.O.)
Luego, del cielo comienzan a caer
naranjas. El Hombre Araña se
levanta, se dirige hacia mí y me
dice: Ciento once

NARANJAS caen del cielo fucsia.

EL HOMBRE ARAÑA observa misteriosamente a Laudvan.

31

INT. CASA DE LAUDVAN - NOCHE

Ana y Luis miran a Laudvan con cara de confusión y los ojos entrecerrados. Laudvan sonríe como tonto. Sigue lloviendo.

LUIS
¡Esa es la historia más frita que
he oído en mi vida! ¿Qué coño tiene
que ver eso con esto?

LAUDVAN
(dolido)
Que hay cosas que no se pueden
decir con palabras, Luis. Capta la
energía de la imagen que te
describo. Métete en el cuadro.
(señala el cuadro sin terminar
del Hombre Araña)
Me acosté en el infierno y desperté
en el cielo, ¿entiendes? Pisé lo
sagrado y me di cuenta de que ni el
universo, ni la galaxia, ni Dios
tienen sentido.

LUIS
No entiendo un carajo de lo que
estás hablando, Laudvan.

LAUDVAN
Coño, todo es posible, brother. No
hay límites, el mundo puede ser
fucsia, el Hombre Araña existe,
llueven naranjas, ¿entiendes? No
hay destino, tú lo haces, tú lo
pintas. La vaina, en vez de negra y
oscura, puede ser azul y clara.

Luis se sienta en el piso increíblemente frustrado.

ANA PATRICIA

¿Ustedes quieren secuestrarme de verdad? ¿Complicar más las cosas? Vamos a solucionar--

LAUDVAN

(ignorando a Ana de nuevo)

Al día siguiente de ese sueño, Luis, mamagüevo, quise construir otra realidad que no fuera trágica y lúgubre. La mejor forma que encontré para hacerlo fue agarrando un pincel y empezando a pintar lo que vi en el sueño, ¿entiendes?

Luis comienza a reírse a carcajadas.

LUIS

Me cago de la risa, Laudvan, me cago de la risa. Lo que dices es un chiste. Tú no eres un pintor ni un coño de madre, eres un piche vendedor de ropa de jevitas, no te mojonéas. Así que no me des lecciones de vida, que la tuya está igual de escoñetada que la mía.

LAUDVAN

(avergonzado)

Qué va. El marico de Sandro me despidió. Llevo un mes sin trabajo. ¿Pero sabes qué? No me importa.

Luis se levanta del suelo con una expresión más seria y le da una leve palmada en la espalda a su amigo. Ana, en cambio, está sumida en sus pensamientos.

LUIS

Verga, pana, lo siento. ¿Cómo estás haciendo para pagar la casa?

LAUDVAN

Tranquilo. Vendí mi primer cuadro hace dos semanas. El pana Tufo me conectó con una vieja que es clienta suya. A la bicha le gustó una de mis pinturas y me la compró. Con eso sobrevivo

ANA PATRICIA

¿Qué significa el ciento once?

Suena un TRUENO.

LAUDVAN

¿Ah?

ANA PATRICIA

Ciento once. Lo que dijo el Hombre Araña.

LAUDVAN

¡Ahhh! Nada, no significa nada.

Ana no entiende la respuesta. Frunce el ceño.

LAUDVAN

Mira, Luis, el punto es que eres un perdedor porque en el fondo lo deseas. Mírate, ahora eres un secuestrador y si no te pones las pilas vas a terminar muerto o en la cárcel. Párate en la luz y prográmate. Deja ir a la jeva.

LUIS

Deja ya esa cotorra chimba de intelectual, que lo que haces es enrollarme más.

Ana Patricia se sienta en el sofá, aturdida.

LAUDVAN

Me da arrechera, Luis. Me da arrechera que seas tan imbécil.

ANA PATRICIA

Eso es lo que he tratado de decirles todo este--

LUIS

¿Sabes por qué coño estaba en La Sónica?

(con voz quebrada)

Huí de la muerte, güevón. Le iba a pedir trabajo al marico de Juan Power. Nada de luz y mariqueras. Quería trabajar como la gente normal y ayudar a mi vieja. Pero me encuentro con esta jeva,

(señala a Ana)

y, pin, la secuestro. ¿Por qué, güevón? Yo no quería esto.

LAUDVAN

No seas marico. Crees que Juan Power le iba a dar trabajo a un

(MÁS)

LAUDVAN (CONT'D)
 bichito como tú. ¿Y para qué coño
 te compraste una pistola? Te lo voy
 a decir: Le apuestas a la muerte.

Luis, enojado, camina hacia el sofá y se sienta al lado de Ana Patricia. Ella oculta la compasión que siente por él.

LUIS
 Yo no apuesto a la muerte, güevón.
 Si fuera por mí, sería un héroe
 intergaláctico y salvaría al mundo.
 Tendría una jeva y tal, pero no,
 marico, soy un bichito quemado.

Luis se queda callado mirando el cuadro del Mickey Mouse satánico. Sus ojos están aguados. Ana y Laudvan lo ven extrañados sin saber muy bien qué hacer con él.

LAUDVAN
 Mejor voy a preparar café.

Laudvan sale de la habitación dejando a Luis y a Ana solos.

LUIS
 (suspirando)
 Vete, Ana. Ya no me importa nada.

ANA PATRICIA
 (con voz dulce)
 Tranquilo, Luis. Todo estará bien.

Los dos jóvenes se ven directamente a los ojos. Luis la ve confundido.

LUIS
 ¿No estás molesta?

Ana se encoge de hombros.

ANA PATRICIA
 No lo sé, la verdad...

Nuevamente los jóvenes intercambian miradas intensas. Sus cuerpos se acercan poco a poco.

Laudvan regresa a la sala con una taza de café. Se encuentra con Luis y Ana sumergidos en un beso y quitándose la ropa. Laudvan queda boquiabierto.

LAUDVAN
 Es un milagro.

EN LA VENTANA, un relámpago brilla a lo lejos.

32

INT. CASA DE LAUDVAN - DÍA

EN LA VENTANA, el sol del mediodía brilla en el vidrio.

Luis y Ana Patricia duermen en el sofá. La cabeza de ella está sobre el pecho de Luis.

LUIS (V.O.)

Los filósofos decían que hay que
despegarse del cuerpo, de las
pasiones y aferrarse al alma.

La televisión está encendida. Nuevamente, una fotografía de Ana Patricia se asoma en un extremo de la pantalla.

NAPOLEÓN BRAVO (TELEVISIÓN)

Ayer en la tarde los venezolanos
tuvimos que presenciar una vez más
cómo el hampa opera libremente en
el país.

El ruido del televisor despierta a Ana.

LUIS (V.O.)

Debe ser que todos esos filósofos
eran burda de famosos, tenían un
viaje de novias y novios y nunca
sintieron la necesidad de ser
amados.

Ana Patricia se levanta del sofá sin despertar a Luis.

LUIS (V.O.)

Pero ahora que lo pienso, el marico
de Sócrates tenía razón. Hay que
concentrarse en lo absoluto. Hay
que trascender.

Ana Patricia camina al televisor.

NAPOLEÓN BRAVO (TELEVISIÓN)

Tenemos aquí al Fiscal General de
la República. ¿Cree usted, doctor,
que este secuestro fue obra de la
narcoguerrilla?

FISCAL GENERAL DE LA REPÚBLICA

(TELEVISIÓN)

Creo que nos apresuramos en
catalogar este acto como una acción
de la narcoguerrilla o las mafias.
Incluso hemos--

Ana, fastidiada, apaga el televisor y descubre que en la parte superior del electrodoméstico está la pistola de Luis.

LUIS (V.O.)
Tienes que olvidarte de que eres un
pobre bichín, insignificante y
perdido en el universo...

La joven toma el arma y apunta a su dormido secuestrador.

LUIS (V.O.)
... que jamás conseguirá amor ni
nada parecido y un día se morirá.

Ana pasa varios segundos con la pistola. Tras un suspiro, la mujer suelta el cañón y lo vuelve a colocar en el televisor.

LUIS (V.O.)
Eso fue lo que hizo Sócrates justo
antes de beberse la cicuta e irse
para el coño: Concentrarse en lo
absoluto, donde no hay amor carnal
ni un coño.

La mirada de la joven se posa sobre la puerta principal y sin previo aviso corre hacia ella. Quita los seguros del portón teniendo mucho cuidado de no hacer ningún ruido.

LUIS (V.O.)
Pero en esa época, lo único que yo
quería era un culito con quien ir
al cine los fines de semana...

Ana abre la puerta unos centímetros. Se detiene y voltea a ver el cuerpo dormido de Luis.

LUIS (V.O.)
... con quien hablar paja y con
quien tirar todos los días. Nunca
había tenido algo así en mi vida y
de bolas que me hacía falta.

Ana Patricia suspira. Cierra la puerta y vuelve a poner los seguros. La mujer vuelve al sofá y se acuesta junto a Luis.

LUIS (V.O.)
Yo lo que quería era un jevita.

Luis comienza a despertar.

ANA PATRICIA
Buenos días...

Luis hace la forma de una pistola con las manos.

LUIS
Arriba las manos.

Ana Patricia levanta sus manos, siguiéndole el juego. Hay un pequeño silencio incómodo.

ANA PATRICIA
¿Luis?, ¿por qué me secuestraste?
¿Por qué no me explicaste todo
antes?

LUIS
No sé. Creía que estaba maldito.
Una maldición que había matado a
dos de mis mejores amigos y había
dejado paralítico a otro, pensaba
que si no me ponía las pilas iba a
terminar como ellos.

Luis se incorpora y se sienta en el sofá. Ana hace lo mismo.

LUIS
¿Tú qué hacías en La Sónica?

ANA PATRICIA
Me da pena decirte.

LUIS
No seas tonta. Cuéntame.

ANA PATRICIA
Bueno, pero no te rías, ¿va?

La joven hace una pausa esperando la respuesta de Luis,
quien, sonriendo, asiente con su cabeza.

ANA PATRICIA
Estaba enamorada de Juan Power.
Platónicamente, claro, porque no lo
conozco. De loca y de desesperada,
fui a la radio para conocerlo.

LUIS
(ofendido)
No puedes ser. ¿Te gusta el
mariquito de Juan Power? ¿Y por qué
gritaste cuando te saludé?

ANA PATRICIA
No sé. De verdad. Yo estaba
nerviosa. Venía de una situación
difícil en mi casa y llegaste tú,
con esa sonrisa y me asusté y
grité. No sé por qué.

Los dos sonríen y comparten una mirada intensa. Una RISA escandalosa rompe el momento.

LAUDVAN
Se abrió un hueco en el curso
lógico y monótono de las cosas.
Todo es posible.

Laudvan está con una taza de café en sus manos.

LUIS
(volteando los ojos)
Ya va a comenzar...

LAUDVAN
¿Qué van a hacer?

ANA PATRICIA
No he pensado en eso.

LUIS
Chamo, no arruines el momento.
Estoy feliz.

LAUDVAN
Hablo en serio, Luis. Todo es
posible. Yo digo que vayamos a La
Carlota y nos robemos un avión.
¡Qué sé yo!.. Pedirle unos millones
al papá de Ana de verdad.

Laudvan suelta una risa.

ANA PATRICIA
(para sí misma)
¿Pedir un rescate de verdad?

Luis se levanta del sofá.

LUIS
¿No tienes hambre, Ana? Yo sí.

ANA PATRICIA
(animada)
Unos millones... Mi papá los tiene.
Podríamos empezar una nueva vida.
Todo es posible, ¿no, Laudvan?

Luis y Laudvan intercambian una mirada incrédula y con los ojos entrecerrados.

LAUDVAN

¿De cuánto estamos hablando?

Laudvan toma un sorbo de su taza de café.

ANA PATRICIA

Qué sé yo. Unos cincuenta... Cien millones.

Laudvan se atraganta con la bebida caliente al oír el monto.

LUIS

(alterado)

¡No, no, no, no, no! ¿Están locos? Qué ladilla, pana. Ahora que más o menos salimos del peo, ¿la vamos a cagar así? Vete a tu casa, Ana.

ANA PATRICIA

(frustrada)

No quiero volver a mi casa, ¿entiendes? Esto más nunca va a ocurrir en nuestras vidas. Imagínatelo: Tú y yo en Nueva York, en Hawái, donde sea..

LAUDVAN

Es burda de real, Luis. Es dinero que jode. La policía no tiene idea de nada. Piensa que es la narcoguerrilla o una de esas mierdas. ¡Son cien millones!

LUIS

(gritando)

Cállate, Laudvan, pana. ¡Ya! No conozco ningún secuestro que haya terminado bien.

Luis se tira desesperado en el sofá cerca de Ana Patricia.

LUIS (V.O.)

¿A qué coño le temía? ¿A la muerte? ¿Por eso no me atrevía a echarle bolas y pedir un rescate por esa jeva?

Luis se frota ambos ojos con frustración, luce confundido e indeciso. Acto seguido, se coloca su pantalón.

LUIS (V.O.)

De cualquier forma me esperaba la muerte. Amaba a Ana. La vida sin

(MÁS)

LUIS (V.O.) (CONT'D)
 ella valía igual que una tumba en
 el Cementerio del Este.

Luis se coloca su franela del comandante Chávez y, sobre
 ella, su chaqueta de cuero negro. Camina hacia la ventana.

Ana Patricia se levanta del sofá sorpresivamente.

ANA PATRICIA
 Pidamos más. Pidamos doscientos
 millones y yo me entrego. Nadie
 sabe quiénes son ustedes, ni lo
 sabrán. Regreso a mi casa y después
 nos vamos a donde nos dé la gana.

LAUDVAN
 (con emoción)
 ¡Está listo, Luis! Doscientos
 millones, pana. ¿Te imaginas todo
 lo que podemos hacer?

ANA PATRICIA
 (entusiasmada)
 Podemos iniciar una nueva vida,
 olvidarnos de esto...

Laudvan comienza a celebrar moviendo su cuerpo al ritmo de
 una música imaginaria, mientras que Ana Patricia comienza a
 brincar de alegría en el sofá.

Luis, negando con su cabeza, sigue viendo hacia la ventana.

LAUDVAN
 (emocionado)
 Me encanta, Ana, me encanta lo que
 dices. Me pone eufórico. Wooooo.

Laudvan se une a Ana y también comienza a saltar en el sofá.
 Sus rulos se mueven de arriba a abajo como resortes.

ANA PATRICIA
 Te amo, Luis, te amo.

LAUDVAN
 (con expresión de sorpresa)
 Te ama, güevón, te ama. ¿Puede
 haber algo más depinga en este
 mundo que la jeva más bella y
 sollada del universo te invite a
 construir una nueva vida? Ni en una
 película.

Luis trata de disimular su sonrisa.

Ana Patricia y Laudvan se agarran de las manos y siguen saltando en el sofá, cual niños de siete años.

ANA PATRICIA
 Llamamos a mi papá y le decimos...
 (fingiendo voz ronca y masculina)
 "O nos da doscientos millones o matamos a su hija. Nada de policías".

Laudvan ríe a carcajadas.

ANA PATRICIA
 Y luego le pedimos que deje el dinero en algún lugar y yo regreso a la casa y listo.

Laudvan salta con menos euforia.

LAUDVAN
 No, mejor llamadas no. Los tomboos pueden rastrear el teléfono.

ANA PATRICIA
 ¿Y entonces? ¿Una carta?

LAUDVAN
 Tampoco, pana, tampoco. Por Ipostel tardaría seis meses en llegar.

Ana Patricia deja de saltar y se lanza de bruces al sofá. Se lleva las manos a su barbilla suspirando con resignación. Laudvan imita a Ana y se coloca a su lado.

El trío permanece callado por un momento. Luis sigue mirando por la ventana con una expresión distinta en su rostro.

LUIS
 Yo sé cómo.

LAUDVAN/ANA
 (incrédulos)
 ¿Cómo?

Luis voltea y les dedica una mirada cargada de complicidad.

33

INT. COMISARÍA - DÍA

A TRAVÉS DEL VIDRIO-ESPEJO, un hombre acostado en el piso en posición fetal gime de dolor.

COMISARIO BERMÚDEZ (O.S.)
 ¿Ves, Changuerotti? Tenemos una pista. Solo tenemos que descubrir quién es ese tal "Gringuito Criseado".

El Bróder tiene los pantalones abajo y cerca de él hay un vela. Su expresión es de sufrimiento.

DEL OTRO LADO DEL CRISTAL, el comisario Bermúdez y Changuerotti están sentados uno frente al otro. Bermúdez saca el yesquero de su bolsillo y prende un Astor Rojo.

COMISARIO BERMÚDEZ
 (orgulloso)
 La teoría del caos nunca falla. El aleteo de una mariposa en Chacaíto puede producir un tornado en Coche.

CHANGUEROTTI
 No por nada es usted el investigador más exitoso de la policía, señor Bermúdez.

Bermúdez le da un jalón al cigarro.

COMISARIO BERMÚDEZ
 (sonriendo)
 En realidad es muy simple, Changuerotti. Caracas es extremadamente pequeña y todo está conectado. Solo tienes que escoger a un individuo X y trabajar a partir de ahí hasta que des con alguien que esté directamente relacionado con la investigación.

Hace una pausa para fumar.

COMISARIO BERMÚDEZ
 Es un juego de azar, pero hay que saber jugarlo.

CHANGUEROTTI
 ¿Y qué hacemos con el individuo X?

Changuerotti señala con la cabeza a El Bróder.

COMISARIO BERMÚDEZ
 Ahorita le damos una vuelta en la patrulla y lo dejamos tirado por ahí. Ya nos dijo todo lo que sabía.

Bermúdez fuma.

COMISARIO BERMÚDEZ
 ¿Ninguna de las alcabalas han visto el carro de la niña Mendoza?

CHANGUEROTTI
 Negativo, señor.

Un POLICÍA entra a la habitación.

POLICÍA
 (a modo de llamado)
 Comisario Bermúdez.

COMISARIO BERMÚDEZ
 Dígame.

POLICÍA
 Nos acaban de informar de una llamada de alguien sospechoso diciendo que conocía al secuestrador de Ana Patricia. Pidió una recompensa por decir su nombre.

El comisario Bermúdez y Changuerotti intercambian miradas.

CHANGUEROTTI
 ¿Será el Gringuito Criseado?

COMISARIO BERMÚDEZ
 (sonriendo maliciosamente)
 Vamos a averiguarlo.

34 INT. CASA DE LAUDVAN - DÍA

Ana Patricia, de pie, contempla con extrañeza la pintura del Mickey Mouse diabólico. Entrecierra varias veces sus ojos y ladea su cabeza como queriendo buscarle un significado.

LAUDVAN (O.S.)
 Maneja tú, Luis.

LUIS (O.S.)
 No, maneja tú, güevón. Nadie tiene tu descripción.

Ana sigue viendo el cuadro.

LAUDVAN (O.S.)
Coño, pana. Siempre yo, no joda.

LUIS (O.S.)
(gritando)
Ana Patricia, mueve ese culo de una vez que nos tenemos que ir, no joda.

La expresión de Ana Patricia se llena de odio. La mujer sale con los brazos enredados en la espalda.

35

EXT./INT. CARRO DE ANA PATRICIA - DÍA

EN EL GARAJE, el Mitsubishi rojo está estacionado. Luis está sentado en el puesto del copiloto; Laudvan, en el piloto. El último olfatea el aire del interior del vehículo.

LAUDVAN
Huele a mierda.

La puerta trasera se abre y Ana Patricia entra al vehículo. La cierra de un trancazo. Luis y Laudvan brincan del susto.

LUIS
¿Qué te pasa, Ana?

ANA PATRICIA
(gruñendo)
Nunca más me vuelvas a gritar, ¿oíste? No me conoces, no sabes quién soy. Respétame, ¿okey?

Ana Patricia, indignada, se cruza de brazos y desvía su mirada a la ventana. Luis permanece callado y confundido.

Laudvan abre la puerta del garaje con el control remoto. La luz del sol de la tarde se va filtrando poco a poco por la abertura a medida que la puerta se va abriendo.

Laudvan prende la radio, mueve el dial y comienza a sonar algo como "LACRIMOSA DIES ILLA" de Mozart.

El carro arranca y se pierde de vista.

LA PUERTA DEL GARAJE comienza a cerrarse.

EN LA CALLE, el vehículo rojo avanza rápidamente.

Los ojos de Ana Patricia siguen fijos y orgullosos en la ventana. En eso, Luis se voltea y se dirige a Ana.

LUIS
(arrepentido)
Perdóname.

Ana Patricia sigue firme sin voltear hacia su secuestrador.
Laudvan, por su parte, maneja con expresión de asco.

LUIS
Perdóname, Ana.

La nariz de la joven comienza a olfatear el ambiente,
ignorando por completo a Luis. De pronto, su cara comienza a
tener la misma expresión que la de Laudvan.

LAUDVAN
Pana, huele horrible.
(hace una pequeña pausa)
Luis, te tiraste un peo.

ANA PATRICIA
Huele como si alguien hubiera
pisado pupú de perr--

Ana Patricia abre los ojos de par en par.

Luis y Laudvan se revisan las suelas de sus zapatos. El
conductor hace movimientos bruscos para poder revisarlo.

LUIS
Revisa tus zapatos, Ana.

ANA PATRICIA
(tajante)
Deja la ladilla, ¿sí?

LUIS
Pana, te pedí disculpas por lo del
grito y no respondiste. Perdóname.

El carro se detiene inesperadamente. Los tres cuerpos se van
hacia adelante por el frenazo. Laudvan sostiene el volante
con la rigidez de una estatua, mirando hacia adelante.

Ana y Luis siguen la mirada de Laudvan. La expresión de
ellos se transforma en una copia de la del conductor.

El carro de Ana Patricia queda atrapado en una pequeña cola
de tres carros.

MÁS ADELANTE, hay una alcabala.

El carro avanza lentamente, mientras que Mozart sigue
sonando en la radio.

Luis se pasa al asiento trasero del auto y sube el cierre de su chaqueta de cuero para ocultar la franela de Chávez.

LUIS
(nervioso)
Aquí fue.

Ahora solo hay un carro adelante del Mitsubishi rojo.

El vehículo se acerca al OFICIAL (32), quien se nota fastidiado y cansado. Laudvan baja el vidrio.

LAUDVAN
(con la voz más aguda)
Buenas...

El policía mira a Laudvan con absoluta indiferencia y le hace una seña con la mano para que prosiga avanzando.

Laudvan pisa el acelerador y se aleja rápidamente.

LUIS
(eufórico y sorprendido)
¿Qué coño acaba de pasar?

Laudvan comienza a reír frenéticamente y mueve el dial y se detiene al escuchar algo como "I FOUGHT THE LAW" de Dead Kennedys. El joven canta la canción con un mal inglés.

Luis, en un impulso de pura emoción, saca la cabeza fuera del carro y comienza a gritar. El viento agita y despeina su cabellera. Cierra los ojos para sentir el aire.

Ana Patricia sonríe al ver a Luis asomado por la ventana, De pronto, tira de él por la cintura y lo besa.

POR LA AUTOPISTA, el auto transita libremente. Pasan una valla publicitaria luminosa y llamativa de Ron 111.

Luis se despega de los labios de Ana Patricia y le sonríe.

LAUDVAN
¿Saben lo que pienso? Que la vida
está tan loca, que estoy seguro de
que si vamos y nos paramos frente a
una patrulla de la pe-eme, pana,
los bichos ni se enteran.

LUIS
(riendo)
Me cago de la risa.

ANA PATRICIA
(desafiante)
Hazlo pues, Laudvan.

LAUDVAN
¿Tú eres loca, chama?

ANA PATRICIA
¿Tienes miedo?

LAUDVAN
No, no tengo miedo. Para nada.
Verás, Ana, hay un manual. Cinco
reglas en la vida.
(pausa)
Número uno: Fuck the world.

Laudvan va haciendo los números con sus dedos mientras los
va nombrando.

LAUDVAN
Número dos: Jamás ahorres dinero,
porque no sabes lo que mañana puede
pasar. Número tres: No te cases con
la jeva que amas, porque la dejarás
de amar.

Luis sonríe mientras escucha a Laudvan.

LAUDVAN
Cuatro: No trabajes con tus amigos,
porque los perderás.

Laudvan hace una pausa dejando ansiosa a su compañera por
conocer la última regla.

ANA PATRICIA
¿Y la quinta regla?

LAUDVAN
La quinta regla es: Nunca, jamás,
en ningún caso, juegues con la
policía porque, una de dos, o
terminas muerto o preso. ¿Capichi?

Luis ve a Laudvan con orgullo y asiente convencido de todo
lo que dijo su amigo.

LAUDVAN
El mensaje es: Si las cosas marchan
bien, no hagas que marchen mal.

LUIS
Hemos tenido demasiada leche como
para ponernos también a buscar peo.

El carro toma la salida de la autopista que indica "CHACAO".

LAUDVAN
Y hay una sexta cosa en la vida,
Ana, que es la regla máxima.

ANA PATRICIA
¿Sí? ¿Qué es?

LUIS
(sorprendido)
No sabía que había una sexta cosa
en la vida, Laudvan.

LAUDVAN
Es que no estabas preparado para
oírla, Luis, era demasiado profundo
para ti.

LUIS
Dila pues.

LAUDVAN
Nunca confíes en un tipo que usa
botas vaqueras.

EL CARRO se pierde a la distancia mientras termina de sonar
la canción de Dead Kennedys.

36 INT. GARAJE DE CAIMÁN - DÍA

Unas manos con las uñas mordidas escriben rápidamente en un
teclado de computadora.

EN LA PANTALLA hay un chat, con varios mensajes obscenos y
fotos de modelos desnudas.

Caimán, a sus 24 años luce desarreglado y sucio, no quita
los ojos de la pantalla mientras escribe en su oscuro garaje
sin ventanas.

LUIS (O.S.)
(gritando)
¡Caimán!
(silba)
¡Ese Caimán!

Caimán parece no escuchar.

La puerta de la habitación se abre y Luis entra seguido de Ana Patricia y Laudvan. Sus cabezas casi tocan el techo del lugar en penumbras.

Caimán sale de su trance cibernético y ve a Luis con una sonrisa cándida y un tanto psicópata.

LUIS
(sonriendo)
¿Qué dice ese Caimán?

Caimán gira su SILLA DE RUEDAS y la empuja hacia el centro de la habitación. Luis lo recibe con un abrazo.

CAIMÁN
¿Qué dice La Piña?

Laudvan y Ana intercambian una mirada incómoda después de ver con asombro la pantalla de la computadora. Caimán nota la expresión de sus invitados al ver el monitor.

CAIMÁN
(orgulloso)
Hablo con mi novia en Nicaragua.

Ana Patricia lo ve con lástima.

LUIS
¡Eso, rata! ¿Ya te la cogiste?

CAIMÁN
Claro, brother. La carajita es una aberrada. Todas las noches me mama el güevo. Allá en Nicaragua le dicen "los huevos". Me chupa los huevos.

Luis ríe. Laudvan y Ana se dispersan por la habitación. Ana se sienta en una silla de plástico, asqueada. Laudvan permanece de pie junto a la computadora.

EN LA PANTALLA, mensajes siguen llegando sin parar.

CAIMÁN
Disculpen el desorden, no esperaba visitas.

Caimán, con cara de sádico, mueve su silla de ruedas hacia Ana Patricia. Extiende su mano.

CAIMÁN
Alonso.

Ana Patricia apenas toma la mano del paralítico.

ANA PATRICIA
Ana Patricia.

Caimán la escudriña con curiosidad. La muchacha despega su mano de la de Caimán y se la limpia disimuladamente.

LUIS
Pana, Caimán, necesitamos un favor.

CAIMÁN
Lo que sea, brother.

LUIS
Necesitamos que mandes un mensaje a la gente de El Guardián. ¿Crees que sea posible?

Caimán se queda observando a Luis con una mueca calculadora. Sus ojos lagañosos se desvían a Ana Patricia y, segundos después, se dibuja en su rostro una sonrisa burlona.

CAIMÁN
(dirigiéndose a Luis)
¡Sabía que eras tú, rata!

Caimán comienza a mover su silla de ruedas de atrás para adelante mientras ríe como lunático.

CAIMÁN
Te veo en La Planta.

LUIS
No, brother.
(señalando a Ana Patricia)
Ella está colaborando con nosotros.
¡Vamos a cobrar doscientos millones, marico! Lo tengo todo planeado. ¿Cuánto nos cobrarías por mandar ese mensaje?

Caimán deja de reír. Se seca las lágrimas que escaparon de sus ojos y respira profundo para recobrar la calma.

CAIMÁN
¿Un email? No es tan fácil como piensas. Esas vainas dejan un numerito que es como tu cédula en Internet. No sé si los tombos estás pilas al respecto, pero si lo están, nos pillarían al instante.

Laudvan y Ana se quedan mirando a Luis, como esperando una nueva e inmediata idea.

CAIMÁN

Te dije que ibas a terminar mal,
Luis. La condena se cumplió.

LUIS

(alzando un poco la voz)
Cállate, mamagüevo. Eres senda
lacra. Todo el día jalado, tomando
ron y cogiéndote a carajitas que no
existen en Internet. Estás loco.

Caimán vuelve a soltar una carcajada maniática sin
importarle lo que Luis acaba de decir sobre él.

LUIS

Vámonos de aquí. Vamos a llamar
desde un teléfono público. No sé
cómo se me ocurrió venir hasta acá.

Luis camina hacia la puerta de la habitación, molesto.
Ana Patricia y Laudvan lo siguen con alivio.

Caimán ve con ansiedad cómo se alejan. Su mirada viaja
varias veces entre su computadora y el trío yéndose. Su
expresión parece la de un niño abandonado.

CAIMÁN

(en voz alta)
¡Esperen, esperen!

El trío ignora al paralítico.

CAIMÁN

¡Luis, claro que puedo ayudar!
¡Regresen! ¡Un fax! ¡Un fax,
marico! No deja rastro ni nada...

Luis se detiene en seco y voltea hacia Caimán.

LUIS

¿Un fax?

CAIMÁN

Sí, marico, sí. Tengo fax en la
computadora, y eso sí no deja
rastro.

El trío intercambia miradas dudosas. Luis toma la iniciativa
de regresar hacia Caimán. Laudvan y Ana Patricia lo imitan.

LAUDVAN

Vamos a mandar esa vaina de una
vez, pues. ¿Qué esperamos?

CAIMÁN
Tengo una sola condición.

LUIS
¿Cuánto quieres?

CAIMÁN
No, no quiero dinero.

LUIS
(extrañado)
¿Y entonces?

CAIMÁN
(con tono ambicioso)
Quiero que me lleven a la fiesta de Cecilia Pipa esta noche en El Country Club y rumbeen conmigo.

LUIS
Marico, ¿es que acaso no entiendes? Toda Caracas nos está buscando. ¿Tú crees que podemos ir así a una fiesta, ponernos a bailar y ya?

ANA PATRICIA
No, no, ya va, Luis. Nos exponemos hasta más en un teléfono público. Necesitamos un refugio, un sitio donde estar seguros y cerca de La Castellana.

LUIS
Coño de la madre, coño de la madre. No le hagan caso a este güevón.

LAUDVAN
Ana tiene razón, Luis. Va a haber tanta gente y van a estar todos tan drogados que nadie nos va a ver.

Luis toma un respiro profundo y se sienta en la silla de plástico en donde minutos atrás estaba Ana.

LUIS
(resignado)
¿Para qué quieres ir a esa fiesta, Caimán?

Caimán deja de sonreír.

CAIMÁN

Quiero aprovechar las horas que me quedan de vida, marico.

(dirigiéndose al trío)

¿Ustedes han sentido celos alguna vez?

ANA PATRICIA/LAUDVAN/LUIS

¿Celos?

CAIMÁN

Sí. Yo siento como si todos los días descubriera que me montan cachos. Desde el maldito accidente que tuve hace dos años, odio todo. Ser paralítico es un peo pasional, ¿entienden? Estoy lleno de ira contra el mundo, las piernas de los demás. Me muero de celos, pana, de envidia cochina y malsana.

El trío se queda callado e incómodo por la confesión.

LUIS

Está bien, marico. Tú ganas. Iremos a la fiesta. ¿Podemos mandar el fax ya?

Una sonrisa de oreja a oreja adorna ahora la cara de Caimán.

CAIMÁN

Vamos a darle, pues.

Caimán mueve su silla rápidamente hacia la computadora. Cierra todos los chats.

CAIMÁN

Díganme el número de fax.

Luis y Laudvan voltean a ver a Ana Patricia esperando una respuesta.

ANA PATRICIA

(apenada)

No me lo sé.

CAIMÁN

¿El fax de tu casa?

ANA PATRICIA

Tampoco...

LAUDVAN
Búscaló en el periódico.

Laudvan señala un periódico de El Guardián que está justo a los pies de Luis. Este último lo agarra y comienza a examinarlo.

LUIS
Aquí no hay nada.

Ana Patricia se acerca a Luis, le quita el periódico de la mano y, después de verlo unos segundos, señala un número.

ANA PATRICIA
Ahí está. Ese es.

Caimán comienza a teclear rápidamente. El sonido casi rítmico de las TECLAS se escucha en toda la habitación.

CAIMÁN
Bueno, señores. Es hora de convertirme también en un secuestrador. Después de enviar esto no hay marcha atrás.

Luis, Ana Patricia y Laudvan se acercan a la pantalla de la computadora. Los tres lucen nerviosos y emocionados.

LUIS
¿Qué vamos a decir?

LAUDVAN
"Su hija está sana y salva".

DESDE LA PANTALLA, letras van apareciendo. Las caras de los cuatro miran ansiosos.

ANA PATRICIA
"Pero, si la quiere volver a ver"

LUIS
"Tendrá que pagar un rescate de doscientos millones..."

DESDE LA PANTALLA, el trío intercambia miradas de complicidad, mientras que Caimán va escribiendo velozmente lo que le van dictando.

LUIS
"Deposite el dinero en el pipote de basura que está en la plaza La Castellana..."

37

INT. DIARIO EL GUARDIÁN - ATARDECER

La oficina de El Guardián está desierta. Solo quedan dos PASANTES que lucen considerablemente estresados.

LUIS (V.O.)

"...frente al McDonald's, el domingo a las seis de la tarde."

LAUDVAN (V.O.)

"Nada de policías si quiere ver a su hija viva."

La habitación es un caos lleno de montones de papeles. La máquina de fax comienza a trabajar

ANA PATRICIA (V.O.)

"Su hija será liberada dos horas después del cobro del rescate."

LAUDVAN (V.O.)

"Si no cumple con nuestras reglas, le sacaremos los ojos a su hija".

El fax imprime una hoja que dice al final: "SI NO CUMPLE CON NUESTRAS REGLAS, LE SACAREMOS LOS OJOS A SU HIJA Y NOS LOS COMEREMOS CON SALSA DE TOMATE. TOMATE."

La hoja termina de imprimirse y cae al piso, en donde hay una pila considerable de hojas de fax. Uno de los pasantes se acerca molesto al montón de papeles.

PASANTE

Aquí se creen que por ser pasante hay que trabajar como un esclavo.
¡No joda!

El joven levanta todas las hojas del piso, camina decidido y las lanza por la ventana de la oficina. Acto seguido, saca el dedo del medio por la ventana.

PASANTE

Ahí tienen su pasantía.

La carta con la petición de rescate vuela por los aires.

CORTE A NEGRO:

APARECE TÍTULO DE CAPÍTULO:

CAPÍTULO IV**TEORÍA DEL CAOS**

FADE TO:

38

EXT./INT. SERIE DE TOMAS: EL TUFO ROBA EL ESCUDO DE LA EMBAJADA DE BULGARIA - NOCHE

EN UN FORD DEL REY gris oscuro, El Tufo vigila por la ventana. Luce nervioso.

UNA ENORME CASA en una calle oscura del Country Club. Un poste de luz ilumina en la fachada un escudo que dice "Embajada de Bulgaria". Llueve intensamente.

EN EL ASIENTO DEL COPILOTO reposa una bolsa de plástico con un martillo, un destornillador y un cincel.

DESDE LA EMBAJADA, El Tufo se baja del auto y corre con la herramientas en la mano. UN TRUENO intenso retumba.

EL TUFO mira al cielo con una sonrisa en el rostro.

MARTILLO GOLPEA EL CINCEL apoyado en el escudo, justo en el momento que un trueno suena.

MARTILLO golpeando el cincel. Trueno.

CINCEL levantando la base del escudo.

EL TUFO empapado da un golpe con el martillo. Trueno.

DETRÁS DEL ESCUDO, aparece una grieta.

EL ESCUDO cae al piso.

EL TUFO (V.O.)
Tengo los reales, Teodoro.

LA PUERTA DE LA EMBAJADA se abre.

DESDE EL SUELO, las herramientas caen al piso y las botas vaqueras de El Tufo corren hacia el carro.

TEODORO (V.O. - TELÉFONO)
¿El millón quinientos?

DESDE LA VENTANA EMPAPADA del carro, El Tufo ve cómo un GUARDIA (45) sale de la casa con una linterna.

LA MANO DE EL TUFO toma una pistola de la guantera.

EL TUFO (V.O.)
Tengo un millón y esta tarde
consigo el resto. No has vendido la
moto todavía, ¿verdad?

EN LA CALLE, el guardia intenta levantar el escudo. El Tufo lo golpea con el mango del arma y cae al piso inconsciente.

TEODORO (V.O. - TELÉFONO)
¿Cómo conseguiste un millón de un
día para otro?

EL TUFO levanta el escudo del piso. Sonríe.

EL TUFO (V.O.)
Conseguí un trabajito en la noche.
¿Vendiste la moto o no?

EL FORD DEL REY se pierde en la distancia.

39

INT. CUARTO DE EL TUFO - DÍA

Sobre la cama hay una enorme pila de dinero en efectivo. El Tufo está en medio de la habitación hablando por teléfono.

TEODORO (V.O. - TELÉFONO)
No, no la he vendido aún, pero el
lunes en la tarde me voy para
Maturín. Necesito el dinero lo más
pronto posible, Tufo.

EL TUFO
Tranquilo, pana. Esta misma tarde
te los tengo. Confía, menor.

El Tufo cuelga y se acuesta sobre el dinero. Mira al techo con angustia. En una mesa hay televisor prendido.

NAPOLEÓN BRAVO (V.O. - TELEVISIÓN)
Ese fue el Fiscal General de la
República dándonos su opinión sobre
el secuestro de Ana Patricia
Mendoza. Para los que nos están
sintonizando: Ayer a altas horas de
la tarde, un hombre armado
secuestró a la hija de Federico
Mendoza, dueño del diario El
Guardián. Le pedimos a nuestra
audiencia que esté alerta. En
pantalla pueden ver un retrato
dibujado del secuestrador.

El Tufo se levanta interesado y se sienta en la cama.

EN LA PANTALLA se muestra el retrato a lápiz de un hombre levemente parecido a Luis Lapiña.

Una sonrisa se dibuja en la cara de El Tufo.

NAPOLEÓN BRAVO (TELEVISIÓN)
 Viste una franela con la imagen del
 Comandante Chávez y una chaqueta de
 cuero negra...

El Tufo comienza a reírse a carcajadas.

EL TUFO
 Lapiña...

NAPOLEÓN BRAVO (TELEVISIÓN)
 Tenemos una línea habilitada para
 recibir información sobre Ana
 Patricia Mendoza. Si sabe algo
 sobre el secuestrador, por favor,
 llame al cinco, siete, uno, uno,
 uno, cinco, dos.

El Tufo toma nuevamente el teléfono.

EL TUFO
 (en voz baja para sí mismo)
 Cinco, siete, uno, uno, uno, cinco,
 dos. Cinco, siete, uno, uno, uno,
 cinco, dos.

El hombre marca rápidamente el número, se pone el teléfono
 en la oreja y espera ansioso mientras repica la llamada.

MUJER (V.O. - TELÉFONO)
 ¿Buenas?

EL TUFO
 (emocionado)
 Yo sé quién es el secuestrador.

Silencio.

EL TUFO
 ¿Aló?

MUJER (V.O. - TELÉFONO)
 ¿Quién habla?

EL TUFO
 Es El Tufo, alto malandro que todo
 lo sabe.

El Tufo se comienza a pegar en la frente con el teléfono,
 arrepentido de lo que acaba de decir.

MUJER (V.O. - TELÉFONO)
 ¿El Tufo? ¿Quién es el
 secuestrador?

EL TUFO
 Mire, estoy en una urgencia,
 señora, si no necesitara dinero ni
 llamara. Me dan un millón y canto.

MUJER (V.O. - TELÉFONO)
 ¿Eres el secuestrador?

EL TUFO
 Que no, coño. Sé quién es el joe.

MUJER (V.O. - TELÉFONO)
 Dinos dónde te podemos localizar y
 negociamos.

EL TUFO
 ¿Me van a dar el millón?

MUJER (V.O. - TELÉFONO)
 No, señor. No hay recompensa. Pero
 sería de gran ayuda si pudiera
 decirnos--

El Tufo cuelga el teléfono molesto y decepcionado.

EL TUFO
 Puta.
 (gritando)
 ¡Valeria, voy a necesitar el carro
 de nuevo esta noche! Tengo que ir a
 vender.

La hermana de El Tufo responde a lo lejos.

VALERIA (O.S.)
 ¡Coño de la madre, Enrique. Es mi
 carro! Yo también quiero salir.

EL TUFO
 (para sí mismo)
 Tranquila, hermana, pronto tendré
 mi moto.

El Tufo abre una gaveta de la mesa y saca varias bolsas con
 marihuana y cocaína. Las mete en un pequeño koala.

PRE-LAP: Comienza a sonar una canción de merengue house.

40

INT. SALA / CASA DE CECILIA PIPA - NOCHE

La enorme sala está abarrotada de GENTE. Todos bailan drogados al ritmo del merengue house a todo volumen.

EN UN RINCÓN, El Tufo, con su koala, observa a las personas. Un JOVEN (22) se acerca a él, le da dinero disimuladamente y El Tufo le entrega una pequeña bolsa con cocaína.

CERCA DE LA PUERTA PRINCIPAL, Luis, Ana Patricia, Laudvan y Caimán observan con asombro y casi boquiabiertos la magnitud del lugar y el descontrol de la escena.

CAIMÁN
(emocionado)
¡Veeeeeeeeeeerga!

Caimán se adentra con su silla de ruedas a la pista de baile y se separa del grupo. Luis, Ana Patricia y Laudvan rien divertidos mientras ven cómo el paralítico se pierde. Ellos también se dispersan moviéndose al ritmo de la música.

Las luces cambian cada segundo de color. Luis y Ana bailan juntos. Luis hace el paso de Billy Idol. El hombre cierra sus ojos y se deja llevar. Lentamente, sin darse cuenta, se aleja de Ana. Al abrir los ojos, la chica ya no está.

A UNOS PASOS, Ana Patricia baila moviendo sus caderas.

CARLOTA (O.S.)
¡Ana!

Ana Patricia deja de bailar al instante. Voltea y ve a Carlota y a Susana, sus amigas de la universidad.

CARLOTA
¿Tú no estabas secuestrada, chama?

ANA PATRICIA
(nerviosa)
No, no, no. ¿Yo?

SUSANA
Sí, saliste en la televisión.

ANA PATRICIA
No, chica. Eso es un invento de los periodistas y de mi papá. Yo no estoy secuestrada nada, solo me fui de la casa. Saben cómo es mi papá.

CARLOTA/SUSANA

¡Ahhhh!

Las muchachas comienzan a reír. La risa de Ana es de alivio.

EN OTRA ESQUINA DE LA SALA, Caimán se abre paso entre la multitud con una sonrisa psicópata. Con un brazo mueve la silla de ruedas y con el otro saluda a la gente.

Ve a una MUCHACHA (19), pequeña y con acné, sentada sola en un silla. Decidido, Caimán se acerca a ella.

CAIMÁN

Quita esa cara, mami. ¿No sabes que un meteorito del tamaño de Venezuela se va a estrellar contra la Tierra en el año dos mil y no hay nada que podamos hacer al respecto? Disfruta, mami, disfruta.

La muchacha ríe.

CAIMÁN

Me llamo Alonso, pero me dicen Caimán.

La muchacha extiende su mano.

MUCHACHA

(con acento colombiano)

Mucho gusto, Caimán. Yo me llamo Damelis.

CAIMÁN

(fingiendo acento colombiano)

Vea, pues.

Damelis ríe. Caimán intenta poner, sin éxito, cara de galán.

CAIMÁN

Mi mamá es hermana de Gabriel García Márquez, ¿sabes? Es mi tío.

DAMELIS

¿Ah sí? ¿Y eres escritor?

Caimán, ignorando la pregunta, baja su mirada a la entrepierna de Damelis. Su falda deja buena parte de sus piernas al descubierto. Después, Caimán sube sus ojos a los pechos de la joven, con expresión de sádico.

CAIMÁN

¿Nunca te han besado el culo?

DAMELIS

(ofendida)

¿Qué?

CAIMÁN

Que si nunca te han pasado la
lengüita por ese culito que tienes.

Caimán mueve la cabeza rápidamente con la lengua afuera,
como perro, repartiendo saliva a todos lados.

DAMELIS

Imbécil. Cochino.

Damelis empuja la silla de rueda del paralítico hacia atrás,
se levanta y se va.

CAIMÁN

Putá.

Caimán se da media vuelta y se sumerge entre la gente.

CAIMÁN

¡Ese! ¿Qué dice? Soy el sobrino de
Gabriel García Márquez.

EN EL MEDIO de la misma sala, Laudvan, sin franela, gira la
prenda sobre su cabeza como hace un vaquero con una soga. El
joven baila moviendo cada centímetro de su cuerpo.

La forma de bailar de Laudvan llama la atención de El Tufo,
quien sigue vendiendo droga cerca. El hombre lo reconoce y
se acerca.

EL TUFO

¡Ese Laudvan!

Laudvan sale de su trance bailarín y voltea.

LAUDVAN

(con alegría)

¡Tufo!

EL TUFO

¿Qué más, rata? Tiempo sin verte.

LAUDVAN

¡Marico, no te imaginas lo que me
pasó ayer!

Laudvan mira a su alrededor, asegurándose de que nadie ve.

LAUDVAN

No se lo puedes contar a nadie.
Estaba en mi casa, viendo lo del
secuestro de la hija del dueño de
El Guardián, ¿sabes?

El Tufo levanta las cejas.

EL TUFO

Sí, sé algo.

LAUDVAN

Y de repente, marico, me tocan el
timbre y adivina quién es...

EL TUFO

¿Quién?

LAUDVAN

El marico de Luis Lapiña con la
jeva, con Ana Patricia.

EL TUFO

(fingiendo sorpresa)

¿En serio?

LAUDVAN

Sí, güevón. El bicho se metió en el
peo sin querer y tal, y fue a mi
casa sin saber qué hacer.

(hace una breve pausa)

Pero escucha, marico, eso no es
todo. Estamos ahí todos fritos y
confundidos y yo empiezo con la
cotorra de la luz y tal...

(se ríe)

Y después de un rato, pana, luego
de la labia y tal, los dos tipos
terminan cayéndose a latas y
tirando en mi sofá, güevón.

El Tufo frunce el ceño.

EL TUFO

¿En serio?

LAUDVAN

Sí. Tripéatelo. A la mañana
siguiente la jeva quiere que la
secuestren de verdad y bueno, mi
pana, le mandamos un fax al viejo
de la jeva y pedimos un rescate de
doscientos millones de bolívares.

Los ojos de El Tufo comienzan a brillar.

EL TUFO
¿Dónde van a cobrar eso, Laudvan?

LAUDVAN
Frente al McDonald's de La
Castellana. A las seis de la tarde
de mañana.

EL TUFO
(sonriendo)
Ten cuidado por ahí, rata.

LAUDVAN
Tranquilo, panita. Oye, ¿tienes
perico encima?

El Tufo abre su koala y saca una bolsa con polvo blanco que
le da a Laudvan disimuladamente.

EL TUFO
Cortesía de la casa.

LAUDVAN
Coño, gracias, pana.

EL TUFO
Gracias a ti.

El Tufo se aleja con sonrisa de oreja a oreja en su cara.

Laudvan vuelve a bailar frenéticamente. Ve a Ana Patricia
moviendo sensualmente su cuerpo casi a su lado. Ana Patricia
lo ve con mirada seductora y mordiendo su labio inferior.

41

EXT. JARDÍN / CASA DE CECILIA PIPA - NOCHE

Luis camina con una cerveza en la mano alrededor del jardín.
La música está tan alta en el interior que incluso afuera se
oye a todo volumen.

Apoyado en el tronco de uno de los árboles frente a Luis,
hay un JOVEN (17) con un gesto de placer en el rostro. Sus
gemidos se escuchan con claridad a pesar de la música.
Agachada a sus pies hay una MUCHACHA (18), haciéndole sexo
oral. Julián, tal cual a sus 17 años, aparece de la nada
y empuja a la joven. Luego, el chico de la Pandilla de Los
Palos Grandes le da un golpe en la cara al joven que recibía
sexo oral. Los tres se desvanecen como polvo.

Luis mantiene la mirada fija en el árbol.

ATRÁS en el jardín, Caimán ve a Luis y se acerca haciéndose paso por la grama con dificultad en su silla de ruedas. Lleva un vaso con ron que va derramando a medida que avanza.

CAIMÁN

¿Qué pasó, Luis? Estás achantado.

LUIS

¿Recuerdas cuando la novia de Julián le estaba mamando el güevo a Carlos en su fiesta de cumpleaños?

CAIMÁN

Verga, nunca olvidaré ese día.

Luis se sienta en la grama junto a su paralítico amigo.

LUIS

Qué bolas. Julián estaba enamoradísimo y la puta esa estaba allí mamándole el güevo a un güevón delante de sus panas. Pobre Julián.

CAIMÁN

Tan enamorado que se pegó un tiro por ella. La muy zorra.

Caimán y Luis se miran a la cara y suspiran.

CAIMÁN

Solo quedamos tú y yo, Luis. Solo quedan dos de la Pandilla de Los Palos Grandes.

Los dos amigos se quedan mirando al vacío por unos segundos.

LUIS

(decidido)

Fuck the world. Voy a bailar.

Luis, dejando su cerveza y a Caimán en la grama, se levanta y se va al interior. Caimán lo sigue con la mirada asomada sobre su vaso al tomar un largo sorbo.

42

INT. SALA / CASA DE CECILIA PIPA - NOCHE

Luis entra a la pista de baile haciendo su paso tradicional de Billy Idol. Suena algo como "ELLA USÓ MI CABEZA COMO UN REVÓLVER" de Soda Stereo. El cuerpo de Luis se detiene repentinamente. Sus ojos ven indignados hacia adelante.

Ana Patricia y Laudvan se besan apasionadamente a unas pocas personas de distancia.

El odio se refleja en la expresión de Luis, quien saca la pistola de la parte trasera de su pantalón y, dando grandes zancadas, va hacia donde están ellos.

LUIS
Eres un traicionero, Laudvan.

Laudvan, al ver a su amigo apuntándolo con la pistola, empuja el cuerpo de Ana Patricia despegándolo del suyo.

La punta del cañón ahora mira a la mujer.

LUIS
Y tú, una puta. Me provoca volarles la cabeza aquí mismo de una vez.

Nadie les presta atención. Todos están muy drogada como para darse cuenta de que hay alguien con una pistola.

ANA PATRICIA
(molesta)
Bueno, ¿y tú quién te crees? Yo no soy tu novia, ¿oíste? Y por lo que veo tampoco tu amiga. Te permití que estuvieras conmigo, no te tomes atribuciones que--

Luis pone la pistola en la frente de Ana Patricia.

LUIS
Cállate la boca, perra.

En los ojos de Ana se asoma el terror. Luis vuelve a apuntar a Laudvan.

LUIS
Y tú, Laudvan, podrás tener las seis maricas reglas esas, pero yo solo tengo una que vale oro, güevón: Jamás te metas con la jeva de un pana.

LAUDVAN
Luis, vamos a calmarnos. Baja esa pistola, plis.

ANA PATRICIA
(tajante)
Este es mi secuestro, imbécil, lo inventé yo, es mi papá, es mi dinero.

Luis vuelve a apuntar a Ana con la pistola.

LUIS
 (gritando)
 Cállate, puta de mierda, cállate.
 Nos vamos a casa de Caimán ya.
 Ahora sí es un secuestro de verdad.

A lo lejos unas SIRENAS comienzan a sonar. A pesar de la música alta, el sonido es inconfundible. Todo el mundo se pone alerta. Las luces se prenden, la música se detiene.

Cinco POLICÍAS entran a la sala de la casa. La gente comienza a correr por todos lados.

POLICÍA
 (gritando)
 Todo el mundo, cédula y contra la pared.

Laudvan toma la mano de Ana Patricia y aprovecha el caos para escabullirse. Luis, pálido como un cadáver, esconde la pistola y corre en otra dirección.

43

EXT. JARDÍN / CASA DE CECILIA PIPA - NOCHE

Caimán mueve la silla de ruedas en círculos, desconcertado, mientras varias personas pasan corriendo a su lado. El hombre ve a Luis correr hacia él.

CAIMÁN
 (alterado)
 ¿Qué coño pasa?

Luis agarra la silla de ruedas y comienza a empujarla por el jardín. La SIRENAS se siguen escuchando de forma insistente.

LUIS
 (asustado)
 La policía.

Los ojos de Caimán se abren de par en par. Ambos llegan a una puerta trasera que da hacia la calle. Luis la intenta abrir y, para su fortuna, está abierta. Los dos salen.

CORTE A NEGRO:

APARECE TÍTULO DE CAPÍTULO:

CAPÍTULO V

PERRA MUERTE

FADE TO:

INT. CASA DE LAUDVAN - DÍA

Un ronquido profundo resuena en la sala.

Ana y Laudvan duermen en el sofá, sudados y sucios.

Otro ronquido despierta a la muchacha, quien al intentar levantarse descubre el brazo de Laudvan sobre su cintura.

ANA PATRICIA

¡Qué asco, vale! Quítate de encima.

Laudvan despierta y luego de un pegajoso bostezo le sonríe.

LAUDVAN

(somnoliento)

Buenos días, Anita.

ANA PATRICIA

(alterada)

¿Qué hora es?

LAUDVAN

No sé... Cinco de la tarde, ocho de la mañana. Yo qué coño sé.

ANA PATRICIA

Eres un desastre.

Ana Patricia se levanta y ve con asco su vestimenta. Laudvan le dedica una mirada de extrañeza y nostalgia.

LAUDVAN

¿Qué te pasa conmigo, Ana?

ANA PATRICIA

Nada.

LAUDVAN

¿Por qué estás así como molesta, entonces?

ANA PATRICIA

¿Acaso se te olvidó que me tienes secuestrada? ¿Acaso se te olvida que tenemos que ir a cobrar el rescate? Párate es lo que es.

LAUDVAN

(en voz baja)

Loca...

Ana Patricia se para justo frente a Laudvan con una ceja completamente arqueada y ambas manos en la cintura.

ANA PATRICIA
¿Qué fue lo que dijiste? ¿Qué fue
lo que dijiste, Laudvan?

Laudvan sonríe y poniendo su boca en forma de pico, dice:

LAUDVAN
Dame un besito, Ana. No seas
ratica.

La mujer lo mira con fastidio y lo empuja hacia atrás.

ANA PATRICIA
Aléjate.

LAUDVAN
¿Y entonces? ¿Qué fue el beso? La
pasión, la vaina, la fiesta.

ANA PATRICIA
No fue nada. Ubícate y deja de
andar sacando conclusiones.

LAUDVAN
No me quieres un coño.

ANA PATRICIA
(tajante)
Por supuesto que no.

La joven camina hacia el baño.

LAUDVAN
(alzando un poco la voz)
¿Y a Luis? ¿A él sí?

ANA PATRICIA
Ay, chico... Deja ya el fastidio.

LAUDVAN
¡Eres una mierda, Ana!

Ana Patricia entra al baño y cierra la puerta de golpe.

Laudvan resopla y se vuelve a lanzar al sofá.

LAUDVAN
Bicha loca...

45

EXT. A POCOS METROS DE LA PLAZA LA CASTELLANA - DÍA

Caimán asoma sus ojos por encima de un periódico que simula leer. Luis, en cambio, está apoyado en un edificio viendo hacia la plaza La Castellana detrás de unos lentes oscuros.

LUIS
¿Ves a alguien?

LA PLAZA luce vacía. El viento mece la copa de los árboles.

Caimán niega con la cabeza detrás de las hojas grises, mientras Luis levanta la manga de su chaqueta de cuero y ve la hora en su reloj.

LUIS
Son las seis. El dinero ya debería estar ahí. ¿No crees?

Caimán muerde la uña de su dedo gordo, inseguro y ansioso.

CAIMÁN
Date, güevón, date. Mejor ve ya antes de que se aparezca Ana Patricia o alguien más.

LUIS
(indeciso)
¿Sí?

CAIMÁN
Ve. Actúa normal.

Luis cierra su chaqueta para ocultar la franela de Chávez y comienza a caminar con las manos en los bolsillos y la mirada hacia arriba: Una actitud completamente sospechosa.

CAIMÁN
Agüevoneado...

Caimán le silba a Luis y le hace una seña para que se relaje.

MÁS CERCA de la plaza, Luis sacude su cuerpo y obedece. Sigue caminando y se va acercando a un pipote de basura.

46

INT. SERIE DE TOMAS: LUIS HURGA EN EL PIPOTE DE BASURA - DÍA

EL INTERIOR del pipote está oscuro y lleno de comida podrida.

EN EL BORDE DEL PIPOTE, el rostro de Luis se asoma al interior. El joven arruga su nariz.

UNA MOSCA reposa sobre un caja de papas fritas rancias.

LA MANO DE LUIS entra al pipote y revuelve el interior.

LUIS (V.O.)
 Por un segundo, ahí, creí que mi
 vida sí cambiaría.

EN EL BORDE DEL PIPOTE, Luis pone cara de sorpresa.

47

EXT. A POCOS METROS DE LA PLAZA LA CASTELLANA - DÍA

Caimán, viendo hacia la plaza, ríe lleno de euforia.

A UNOS METROS, Luis corre hacia él con un maletín metálico.

LUIS
 (gritando)
 ¡Púyalo, púyalo!

Caimán da media vuelta y empieza a subir la calle. Luis lo alcanza y, después de tirarle el maletín sobre las piernas, toma el mando de la silla de ruedas y comienza a trotar.

A LOS LEJOS, un Mitsubishi rojo se acerca a la plaza.

48

INT. CARRO DE ANA PATRICIA / PLAZA LA CASTELLANA - DÍA

Un silencio incómodo entre Ana Patricia y Laudvan se apodera del interior del vehículo.

La mujer escudriña la plaza, mientras que Laudvan, aferrado al volante, no deja de ver a la chica con gesto calculador.

LA PLAZA, a través del vidrio del carro, sigue solitaria.

ANA PATRICIA
 (para sí misma)
 Lampituvirán, Lampituvirán.

LAUDVAN
 ¿Qué es esa vaina que siempre
 dices? Lampirrubirán.

ANA PATRICIA
 (corrigiendo a Laudvan)
 Lampituvirán. Es algo que decimos
 en mi familia. Es como un "todo va
 a estar bien".

LAUDVAN

Ah...

Un silencio incómodo se vuelve a adueñar del lugar. Ana Patricia analiza la plaza y el pipote de basura.

LAUDVAN

(rompiendo el silencio)

Estás acumulando karma, Ana. Por lo que me haces a mí, por lo que le hiciste a Luis y al mundo.

ANA PATRICIA

Mira, Laudvan, te besé porque me provocó y ya. ¿Qué más quieres que te diga? Fuck the world, ¿no?

LAUDVAN

(tajante)

Sí, fuck the world y fuck you también.

Ana le voltea los ojos y sigue analizando el lugar.

ANA PATRICIA

Ya deja de ser inmaduro, ¿quieres? Todavía están los doscientos millones. Una nueva vida. Tú mismo dijiste todo eso.

LAUDVAN

(repite con ironía)

¿Una nueva vida así? ¿Contigo? ¿Después de lo que le hicimos a Luis? No, no...

Laudvan deja de hablar y olfatea el carro con repulsión.

LAUDVAN

¿Y qué coño de madre es ese olor?

ANA PATRICIA

(molesta)

Es mi perra. Está muerta y la tengo en la maleta.

LAUDVAN

¿Te falta un tornillo, hija?

ANA PATRICIA

(riendo de forma burlona)

Me das risa, Laudvan. Crece.

LAUDVAN
¿Sabes qué? No te aguanto más,
¡evita. ¡No te soporto!

El joven abre la puerta, se baja del carro y le grita:

LAUDVAN
¡Métete los doscientos millones y
tu perro muerto por el culo!

Laudvan cierra la puerta de un solo manotón.

ANA PATRICIA
¡Es una perra!

49

EXT. CALLEJÓN CERCA DE LA AVENIDA BOYACÁ - DÍA

Los DEDOS ansiosos de Luis le dan vuelta a los tres
numeritos de la cerradura del maletín metálico.

CAIMÁN
Ábrelo, pues, ábrelo.

LUIS
Ya va, marico, no me sé la clave.

Luis y Caimán están sentados en una esquina protegidos por
la sombra de un árbol imponente. La ansiedad los consume.

Caimán le arrebató el maletín de las manos a Luis e intenta
forzar la combinación. El maletín permanece imperturbable.

CAIMÁN
Nada. ¡Coño de la madre!

Luis le quita el maletín a su amigo y lo agita como si fuese
una maraca junto a su oído. Algo se mueve en el interior.

LUIS
Al menos suena a billete...

Una CORNETA escandalosa interrumpe las palabras de Luis.

Un Mitsubishi rojo se detiene en la calle frente a ellos.
Ana se baja del auto con una expresión diabólica en su cara.

ANA PATRICIA
¿Para dónde creen que van con mi
dinero? ¡Devuélvanmelo!

CAIMÁN

Cuaima de mierda. Quítanoslo, pues.

ANA PATRICIA

Saben que si no me lo dan, diré toda la verdad. A la prensa, a mi papá, ¡a todos!

LUIS

Jeva, ¿por qué tú eres así? ¿Qué coño te hizo la vida?

ANA PATRICIA

Ay, por favor, Luis... Tú lo que estás es arrecho porque me di los besos con Laudvan.

CAIMÁN

Pégale un tiro, Luis. Saca la pistola y vuélale los sesos.

ANA PATRICIA

¡Déjense de payasadas y denme ya mi dinero, par de imbéciles!

LUIS

Bueno, ya va, ya va... Mitad y mitad, pues. Ana, también nosotros hemos aportado burda en este secuestro, ¿no?

EN LA ACERA, unas botas vaqueras se detienen en el suelo.

Un hombre encapuchado y con un suéter cerrado hasta el cuello apunta a los tres jóvenes con una pistola.

LUIS (V.O.)

La vida es un ciclo maligno: Te da y te quita, te acaricia, te pega y te vuelve a pegar.

Luis, Ana y Caimán miran el arma pálidos como la nieve.

HOMBRE ENCAPUCHADO

Yo les voy a solucionar el peo.
Denme acá ese maletín.

Su voz suena amortiguada por la tela sobre su rostro.

Luis intenta sacar su arma, pero el encapuchado se da cuenta y le niega con la punta del cañón. Luis levanta sus manos.

ANA PATRICIA
 (con voz temblorosa)
 ¿Mi papá te contrató para recuperar
 el rescate?

HOMBRE ENCAPUCHADO
 ¿De qué coño hablas, chama? Quiero
 ese maletín o los quiebro a todos.

Los tres jóvenes permanecen estáticos mirando al ladrón.

HOMBRE ENCAPUCHADO
 ¡Rápido, no joda!

CAIMÁN
 (refunfuñando)
 Hijo de puta.

Con gesto amargado, Caimán le entrega el maletín al hombre encapuchado. El inesperado ladrón sale corriendo apenas lo agarra y se monta en un FORD DEL REY gris oscuro estacionado unos pocos metros más arriba del auto rojo de Ana Patricia.

Caimán comienza a dar vueltas en círculos gritando palabras inentendibles.

Ana Patricia se queda de pie boquiabierta.

Luis mira a Ana con incertidumbre.

EN LA CALLE, el Ford Del Rey se pierde de vista.

CAIMÁN
 ¡A ese mamagüevo lo encuentro yo!
 Tranquilo, Luis, me las va a pagar.

ANA PATRICIA
 (murmurando para ella)
 No lo puedo creer...

Luis mantiene la mirada fija sobre la mujer.

LUIS
 (dirigiéndose a Ana Patricia)
 ¿Y tú y yo? No todo era el maldito
 dinero. Hablemos, ¿sí?

ANA PATRICIA
 No hay nada de qué hablar, Luis.

LUIS
 Te amo y lo sabes.

Luis intenta acercarse a la mujer para agarrarla entre sus brazos, pero Ana Patricia lo rechaza.

ANA PATRICIA

Chao, Luis.

Ana se sube a su carro y arranca.

CAIMÁN

Tranquilo, Luis, a las jevas como ella no hay que pararles bola.

El hombre le da una palmada a Luis hasta donde alcanza su mano, mientras que el segundo ve con los ojos tristes cómo el carro rojo desaparece.

LUIS (V.O.)

De nuevo perdido, de nuevo desesperado. ¿Cómo pude ser tan tonto? Fui el mamagüevo más imbécil que ha existido sobre la Tierra.

50

EXT. CALLE / LA CASTELLANA - ATARDECER

Laudvan camina por la calle pensativo y refunfuñando.

Un carro Ford Del Rey gris oscuro se detiene a su lado.

EL TUFO

¡Epa, Laudvan!

La llegada inesperada del vehículo, asusta a Laudvan.

Un Tufo orgulloso le muestra a Laudvan el maletín metálico.

EL TUFO

Mira lo que tengo.

LAUDVAN

¿Qué es eso?

EL TUFO

¿Qué más, güevón? El maletín con el rescate de Ana Patricia Mendoza.
¿Doscientos millones? Fue eso lo que dijiste, ¿no?

Los ojos de Laudvan brillan como dos esferas de diamante.

LAUDVAN

(sonriendo)

Eres una rata, Tufo.

EL TUFO
Ven, mótate. Te mereces la mitad.

Laudvan sube al vehículo sin pensarlo dos veces.

51 **EXT. SERIE DE TOMAS: LUIS REGRESA A SU CASA - ATARDECER**

LUIS camina solo sumido en sus pensamientos.

UN AUTOBÚS con publicidad de Ron 111 pasa al lado de Luis.

LUIS (V.O.)
Ahí estaba, en el mismo lugar donde
empezó, en las calles de Los Palos
Grandes, a dos cuadras de mi casa.

UN PERRO MUERTO E INFLADO yace en el piso

LUIS ve al animal con lástima.

LUIS (V.O.)
En ese momento entendí que yo había
sido mi propio apocalipsis. Que se
joda Ana, que se joda Laudvan, que
se joda todo el mundo.

UNA MOSCA revolotea alrededor del cráneo del perro muerto.

LUIS continúa su marcha por las calles de Los Palos Grandes.

LUIS (V.O.)
Me cago de la risa.

52 **INT. SALA / QUINTA MIS ENCANTOS - NOCHE**

Una figura está sentada en la oscuridad de la sala. Su respiración agitada es lo único que se escucha.

ISABELLA (O.S.)
¿Federico? ¿Eres tú?

Isabella prende la luz y ve a su hija recostada en el sofá.

ISABELLA
(emocionada)
¡Hija! ¡Ana Patricia!

Isabella corre hacia Ana y la estruja entre sus brazos, como si quisiera comprobar que es su hija y no un espejismo.

ANA PATRICIA
(sonriendo)
Hola, mami.

Isabella examina a su hija palpando con sus manos todo el cuerpo de la joven.

ISABELLA
¿Estás bien? ¿Te hicieron algo?

ANA PATRICIA
Estoy bien, mami.

ISABELLA
Gracias a Dios. Gracias a Dios.

Isabella vuelve a acunar a su hija en sus brazos maternos.

ANA PATRICIA
Gracias por pagar el rescate.

ISABELLA
¿Rescate? Nosotros no pagamos
ningún rescate, hija

La expresión de Ana Patricia se llena de confusión.

53

INT. CUARTO DE EL TUFO - NOCHE

El maletín metálico descansa sobre una cama sin tender.

Los ojos de Laudvan están enterrados en el objeto. El brillo del maletín se refleja en el cristal de sus gafas de pasta.

En una esquina, El Tufo habla por teléfono.

EL TUFO
¿Y Teodoro?

SEÑORA (V.O. - TELÉFONO)
No, mijo. Él se fue a Maturín.

EL TUFO
¿Cuándo?

SEÑORA (V.O. - TELÉFONO)
Esta mañana.

EL TUFO
(molesto)
¿Y la moto, señora, la moto? ¿Se la llevó?

SEÑORA (V.O. - TELÉFONO)
No, no, miijo, se la vendió anoche a
su primo Sandro.

El Tufo tranca el teléfono sin despedirse de la mujer.

EL TUFO
El coño de la madre.

En un gesto lleno de ira, lanza el aparato contra la pared.
Laudvan se asusta y salta. Sus rulos saltan con él.

EL TUFO
(para sí mismo)
Tranquilo, Tufo, tranquilo. Con lo
que hay en el maletín te podrás
comprar mil motos. Qué se joda el
maricón de Teodoro.

El Tufo se acerca a Laudvan, quien lo mira sin entender.

EL TUFO
(con rabia)
Ábrelo, pues. ¿Qué estás esperando?

LAUDVAN
Necesitamos la combinación.

El Tufo agarra el maletín y nota la cerradura que impide que
se abra: una ruleta con tres números que giran del 0 al 9.

EL TUFO
Mierda.

LAUDVAN
Chill, marico. Cálmate. Tenemos que
aplicarle psicología al maletín.

Ambos voltean a ver el objeto metálico.

54

EXT. CALLE / LOS PALOS GRANDES - NOCHE

Luis sale de una panadería con una Frescolita en sus manos y
sigue su marcha por las calles de Los Palos Grandes.

LUIS (V.O.)
A veces extraño Caracas. El Ávila,
la cota mil, Los Palos Grandes.
Pero Caracas ahora está bien lejos.

A lo lejos las SIRENAS de un par de patrullas se escuchan.

El hombre mira a su alrededor de reojo un tanto nervioso.

LUIS (V.O.)
O mejor dicho, yo lo estoy.

El joven acelera su paso pero fingiendo normalidad.

55 **INT. CUARTO DE EL TUFO - NOCHE**

Un par de dedos marcan números en la ruleta de combinación del maletín metálico.

LAUDVAN
¡El número de cédula de Federico!
Debe empezar por dos, dos millones
y algo. Dos millones quinientos y
algo, dos millones quinientos
treinta. Pon ahí: dos, cinco, tres.

El Tufo introduce los números. El maletín no cede.

Laudvan luce pensativo y ya frustrado.

LAUDVAN
Nueve, tres, siete. Esta es la
combinación más cabalística que
puede haber.

La ruleta del cerrojo marca 937, pero el maletín no se abre.

LAUDVAN
Tres, cinco, cuatro.

El maletín no cede.

EL TUFO
Maldita sea.

Laudvan sostiene su barbilla con su mano, pensando.

MEMORY FLASH:

HOMBRE ARAÑA GIGANTE en el jardín de flores blancas. Llueven naranjas.

DEVUELTA A LA ESCENA

Laudvan abre los ojos como si hubiese visto a Dios.

LAUDVAN
¡Ciento once!

EL TUFO

¿Qué?

LAUDVAN

Uno, uno, uno.

El Tufo introduce los tres unos en el maletín.

El maletín emite un sonido y se abre.

Los dos hombres acercan sus caras al objeto sorprendidos. El Tufo levanta la tapa superior. Las caras de emoción de Laudvan y El Tufo cambian a unas de decepción. Dentro del maletín solo hay una pila de hojas de papel bond. El Tufo revisa el interior tratando de encontrar dinero.

EL TUFO

¿Qué mierda es esta, Laudvan? ¿Y el dinero?

LAUDVAN

Qué sé yo, güevón. Lee lo que dice allí a ver...

El Tufo toma una de las hojas y comienza a leerla.

EL TUFO

"Hola, afortunado. Mi nombre es Carpio Belfort y soy el presidente de una corporación de alimentos muy poderosa del año tres mil doscientos veintitrés"--

(se dirige ahora a Laudvan con odio)

¿Qué coño, Laudvan? ¿Esto es un chiste?

El Tufo lanza la hoja de vuelta al maletín.

EL TUFO

Pira de aquí, mamagüevo. Me mentiste. Me dijiste que habría un rescate. Doscientos millones.

LAUDVAN

Marico, sí pedimos rescate. No sé qué es esto.

EL TUFO

Pira de aquí de una vez. Si te vuelvo a ver te quiebro, maldito.

El Tufo saca su pistola y apunta a Laudvan.

EL TUFO

Chao...

Laudvan sale corriendo del cuarto con las manos arriba.

EL TUFO

Sapo.

56

INT. CUARTO DE ANTONIA / CASA DE LUIS - NOCHE

Antonia se balancea sobre una mecedora dándole la espalda a la puerta del cuarto. Sus ojos están rojos e inflamados. Sostiene entre sus manos un pañuelo bastante mojado.

LUIS (V.O.)

Estoy seguro de que mi mamá siempre supo que había sido yo el secuestrador. Me da pena pensar, incluso ahora, en lo mucho que debía odiar a la porquería que salió de su vientre.

El CRUJIR DE LA PUERTA y unas LLAVES se escuchan a lo lejos.

Antonia suspira aliviada llevándose el pañuelo al pecho.

El rostro apenado y triste de Luis se asoma por la puerta medio abierta del cuarto de su mamá.

LUIS

(con voz decaída)

Hola.

La mujer no contesta ni voltea. Después de un par de segundos, Luis se va resignado.

Unas lágrimas caen atravesando el curtido rostro de Antonia.

57

EXT. CALLE / LOS PALOS GRANDES - NOCHE

Bermúdez y Changuerotti se colocan sus chalecos antibalas. Federico, angustiado, está a su lado con su chaleco puesto.

Alrededor de ellos hay tres patrullas oficiales y unos siete POLICÍAS haciendo lo mismo.

COMISARIO BERMÚDEZ

Vamos a atrapar a este tipo.

Bermúdez carga su pistola y camina hacia una casa con un Ford Del Rey aparcado en la entrada. Chanquerotti lo sigue.

El resto de los policías permanecen estáticos vigilando las espaldas de los que avanzan. Federico los acompaña.

De repente, un carro se estaciona a unos pocos centímetros de Federico. El vehículo llama su atención. Juan Power y Yetzibell se bajan del carro.

FEDERICO
Yetzibell, ¿qué haces aquí?

Del carro se baja una tercera persona.

FEDERICO
¿Alejandro?

El chico, drogado, mira sin entender qué pasa en el lugar.

FEDERICO
(dirigiéndose a Yetzibell)
¿Qué coño hace mi hijo aquí?

Yetzibell permanece en silencio sin saber qué responder. Juan Power ve a Alejandro con asco y un dejo de celos.

El CELULAR de Federico suena. El hombre atiende.

FEDERICO
¿Aló?
(pausa)
¿Qué? ¿Está bien?

Yetzibell y Juan Power ven con intriga a Federico, mientras que Alejandro está perdido en su mundo.

FEDERICO
Voy saliendo para allá.

Federico cuelga el teléfono.

FEDERICO
Era Isabella. Apareció Ana
Patricia. Está en la casa.

Yetzibell mira a su alrededor.

YETZIBELL
¿Y entonces qué--?

PIM. PAM. PUM. Se oyen tres DISPAROS. Gritos y confusión.

Juan se lanza sobre Yetzibell protegiéndola con su cuerpo. Federico se agacha al lado de Alejandro, quien se tumba al piso tapándose los oídos con las manos.

Los policías comienzan a correr de un lado para otro.

Yetzibell, asustada, comienza a llorar.

58

EXT. FACHADA / CASA DE EL TUFO - NOCHE

Un CHARCO DE SANGRE rodea el cadáver de El Tufo. Tres agujeros perforan su cuerpo: Uno en la pierna, otro en el torso y el último en la cabeza.

El comisario Bermúdez, pistola en mano, se acerca sigilosamente al cuerpo, seguido de Changuerotti.

COMISARIO BERMÚDEZ

El muy hijo de puta quería escapar.
Pero no en mi turno.

Bermúdez ve con orgullo su obra, tirada sin vida en el piso.

El WALKIE TALKIE de Changuerotti comienza a sonar:

POLICÍA (V.O. - WALKIE TALKIE)

Señor Changuerotti, el señor
Mendoza nos acaba de informar que
su hija apareció y está sana y
salva. Repito. Ana Patricia
apareció, sana y salva. Cambio.

Bermúdez observa el cadáver de El Tufo, pero ahora con una expresión diferente plasmada en su rostro.

CHANGUEROTTI

(confundido y nervioso)

Este joven no era el secuestrador

Bermúdez, completamente desorientado, voltea hacia Changuerotti. Sin responderle, lo mira unos pocos segundos. Casi de forma inevitable, sus ojos vuelven hacia el cuerpo.

CHANGUEROTTI

Nos equivocamos, Comisario.

Silencio.

La sangre se desliza por el suelo como una serpiente.

CHANGUEROTTI

¿Comisario?

COMISARIO BERMÚDEZ

(con voz tajante y firme)

(MÁS)

COMISARIO BERMÚDEZ (CONT'D)
 Esto no lo puede saber nadie,
 ¿entendido, Changuerotti? Este
 hombre morirá como el secuestrador.

CHANGUEROTTI
 Entendido, comisario.

Una BOTA VAQUERA bañada en sangre reposa cerca del cuerpo.

59

INT. SALA / QUINTA MIS ENCANTOS - NOCHE

Ana Patricia, con el cabello húmedo y en pijama, está acurrucada en el sofá sobre el regazo de su madre Isabella.

BERTA (54), la mucama, entra en la sala en silencio y recoge dos tazas vacías que descansan sobre la mesa frente al sofá.

ANA PATRICIA
 ¿Berta?

BERTA
 Dígame, mi niña.

ANA PATRICIA
 (con lástima)
 Manuela sigue en la maleta del
 carro. ¿Podrías sacarla de allí y
 hacer algo con ella?

La mucama asiente y se retira de la sala con las tazas.

ISABELLA
 (emocionada)
 ¡Alejandro!

Federico y Alejandro entran a la sala. El padre sale corriendo hacia Ana Patricia, mientras que su esposa se acerca a su hijo varón.

FEDERICO
 ¿Estás bien, hija? ¿Te hicieron
 algo? ¿Por qué te dejaron ir?

Ana se encoge de hombros sin saber exactamente qué decir. La joven llena el vacío de su respuesta con un abrazo.

FEDERICO
 ¡Qué alegría tenerte de regreso!
 ¡Qué asustado estaba en el
 operativo, hija!

ANA PATRICIA
¿Qué operativo?

FEDERICO
El operativo para rescatarte, Ana.
El comisario Bermúdez halló al
secuestrador y fuimos a buscarte.
Pero el marginal ese se enteró de
que iríamos por ti y te dejó ir. Al
menos eso dice Bermúdez que le
confesó.

ANA PATRICIA
(con un hilo de voz)
¿Y qué pasó con mi secuestrador?

FEDERICO
Lo mataron, Ana.

La joven queda helada de pie.

FEDERICO
El tipo quiso escaparse, pero
Bermúdez no lo permitió. Le debemos
demasiado a ese comisario.

ISABELLA
¡Qué alegría, Federico!

FEDERICO
Hablé con Alejandro, Isabella. Le
puse las cosas claras. Ya sabe que
si comienza con las suyas, se va,
¿no es así, Alejandro?

ALEJANDRO
(con desinterés)
Sí, papá...

Isabella asiente feliz y junta a los tres cerca de ella. Los
cuatro comparten un largo e incómodo abrazo colectivo.

La mirada abstraída de Ana Patricia, entre el hombro de su
padre, se llena de tristeza.

60

EXT./INT. MONTAJE: LUIS SE DROGA/ENTIERRO DE MANUELA - NOCHE

EN LA PEINADORA, Luis prepara cinco líneas de cocaína.

LUIS (V.O.)
Después de todo, sí hay algo
después de la vida. Es ese estado
(MÁS)

LUIS (V.O.) (CONT'D)
 magnífico de ser nada. De sumarte a
 la gran unidad donde nada es todo,
 todo es uno.

LUIS aspira rápidamente una línea tras otra.

UNA PALA perfora el jardín de la Quinta Mis Encantos.

LUIS (V.O.)
 Al final, total, no pasó nada. Todo
 el peo del secuestro quedó en el
 olvido para todos.

BERTA cava un agujero en la grama para Manuela, quien reposa
 sin vida, asquerosa e hinchada a su lado.

LUIS aspira una línea más. Su nariz está llena de polvo
 blanco.

LA PALA levanta un buen tajo de tierra. Otro. Otro más.

UNA LÍNEA DE COCAÍNA. Otra. Otra más

LUIS, drogado y perdido, cae de espaldas sobre su cama.

LUIS (V.O.)
 ¿Mi error? Las jевitas. Los culitos
 me jodieron la vida. En especial
 Ana Patricia. La puta esa hasta se
 casó con otro.

BERTA lanza a Manuela en el pequeño agujero en el patio. La
 mucama comienza a echarle tierra encima al perro muerto.

LUIS permanece mirando fijamente el techo.

LUIS (V.O.)
 ¿Yo? Terminé lanzándome por un
 barranco en Margarita.

EL OJO DE MANUELA es lo único que queda del cuerpo sin ser
 enterrado. Una mirada vacía, ida, sin vida, como la de Luis.
 Un montón de tierra cae sobre el ojo. Todo queda enterrado.

LUIS comienza a reír casi frenéticamente, ido y triste.

LUIS (V.O.)
 Pero eso ya es otra historia.

CORTE A NEGRO:

LUIS (V.O)
Que no sea marico nadie.

CRÉDITOS FINALES

FADE TO:

61 **INT. MCDONALD'S DE LA CASTELLANA - DÍA**

El Bróder, con un ojo morado, come con sus dos hijos cerca de la ventana del segundo piso del establecimiento.

EN LA PLAZA, a la distancia y a través del cristal, Luis hurga en un pipote de basura.

Rambito tiene dos papas fritas en los orificios de su nariz.

EL BRÓDER
Coño de la madre, sácate esa verga
de la nariz.

El niño se saca las papas y se las come con gusto. Brodercito estalla de la risa. El Bróder intenta aguantar su carcajada, pero no lo logra. Los tres ríen felices.

EN LA PLAZA, a la distancia y a través del cristal, Luis saca un maletín metálico del pipote y corre calle arriba

FADE OUT.

FIN

CAPÍTULO VI

PREPRODUCCIÓN

6.1. *Propuesta visual*

6.1.1. *Locaciones y ambientación*

Rancho de El Bróder

Es un rancho de mediano tamaño ubicado en lo más alto del barrio de José Félix Ribas. Las paredes, en su mayoría, son de ladrillo naranja y una que otra está aún cubierta con una vieja y sucia pintura color crema. No hay puertas, sino cortinas de dibujos animados que dividen los espacios del lugar. Es un ambiente oscuro, denso y con mucho humo de cigarrillos y droga. En la sala hay pocos muebles y muy desgastados. Predomina un gran televisor CRT de 27 pulgadas último modelo y muy bien cuidado. De esta forma, se refleja entonces el desbalance en las prioridades de los personajes que viven en lugar, principalmente del dueño de la misma: El Bróder.

Bar 3

Es un espacio amplio, pero siempre abarrotado de gente, lo cual lo hace lucir más pequeño. Las luces de colores bañan el lugar de diferentes tonalidades en neón, principalmente la pista de baile. Hay pocas sillas y una gran y larga barra de madera repleta siempre de bebidas alcohólicas y tragos.

El baño de este lugar es pequeño, encerrado, oscuro y sucio. Las paredes están llenas de grafitis, calcomanías y mensajes escritos a bolígrafo y marcador. Hay una sola poceta y un lavamanos sucio con un espejo roto en los extremos. Es un espacio tan pequeño que transmite la sensación de incomodidad y claustrofobia. Luis se droga aquí, lo cual no hace más que confirmar

su desinterés en su vida pues solo necesita drogarse para pasarla bien sin importar lo poco higiénico del lugar.

Casa de Luis

Este hogar está básicamente decorado con muebles sencillos, no muy modernos. El piso es de cerámica oscura con pinceladas abstractas en colores más claros. Es un espacio no muy grande, bastante ordenado aunque recargado de muchos adornos de porcelana y vidrio, principalmente la cocina. Se evidencia, entonces, que no es una decoración ingeniada por Luis, sino por la verdadera propietaria: Su madre. Se busca hacer énfasis en esa característica importante del personaje principal, la dependencia.

Incluso, el cuarto de Luis es bastante sencillo y ni los muebles ni la decoración son escogidos por él. Lo único que permite asociar esta habitación con el personaje es el desorden y los continuos restos de droga en el espacio.

Quinta Mis Encantos

Es una casa de dos pisos estilo americano con un bien cuidado jardín trasero. Está ubicada en Altamira. Por dentro, es espaciosa, luminosa, pulcra y moderna. En cada esquina hay una obra de arte, bien sea un cuadro o alguna pequeña escultura. El piso de mármol brilla. Este espacio es también una extensión de la personalidad de la familia Mendoza: Ostentosos e interesados siempre en la apariencia.

El cuarto de Ana Patricia no escapa de las descripciones generales del lugar. Es una habitación grande con ventanales de cristal que dan hacia el jardín. El juego de cuarto entero es rosado. La cama matrimonial con edredón de flores es la protagonista de la decoración rosa. En el techo, sobre la cama, hay un afiche del amor platónico de la joven: El locutor Juan Power.

Emisora La Sónica

La emisora en sí es pequeña. Consta solamente de una recepción y una sala de grabación. Ambos espacios están rodeados con un enorme cristal permitiendo que se vislumbre todo el interior desde afuera. En la sala de espera hay un escritorio alto para la secretaria, tres poltronas incómodas y varios afiches de los programas de tal radio. La cabina de grabación tiene una mesa en el medio de la cual emergen cuatro micrófonos. Al fondo hay una suerte de consola.

Galería de arte

Este espacio presenta una estética diferente, puesto que las acciones en él ocurren varios años más tarde que el hilo de la trama principal.

En este pequeño garaje de Nueva York, con piso de mármol color café y paredes de un blanco penetrante, es en donde Laudvan, ya mayor, hace la exposición de sus pinturas. Una vez más, el personaje decora el sitio como si fuese una habitación de su creativo cerebro. En cada esquina hay una pintura: Todas y cada una de ellas son abstractas y de colores psicodélicos. Aquí están todos los cuadros que estaban en la casa de Laudvan. Además hay en el techo unos aros de colores que asemejan los aros del planeta Saturno.

Una de las piezas de arte que vemos en el lugar es un cuadro de una virgen de cabello dorado vestida más bien como una prostituta, con un escote inapropiado y la pierna desnuda saliendo por una gran abertura en la parte inferior del vestido. El rostro de esta virgen es el de Ana Patricia Mendoza.

Restaurante de sushi

Este espacio es un restaurante moderno de comida japonesa. Es un lugar pequeño y muy íntimo en donde no caben más que unas quince mesas no muy grandes. La decoración es sumamente oriental, incluso el aspecto de los empleados del local. El principal atractivo del lugar

es que en todo el medio hay una barra circular de cristal en donde se pueden ver a los cocineros preparando los platos de sushi.

Apartamento de Juan Power

Es un típico apartamento de un hombre adulto y soltero. Está conformado por un solo espacio, en donde la cocina, la sala y el cuarto están integrados en uno solo. Lo único que tiene puertas son los dos baños. La terraza da hacia El Ávila, regalándole una gran vista a su inquilino. La mayoría de los muebles son negros y las paredes grandes, creando así un contraste sofisticado y moderno. Puesto que su dueño es un locutor de radio famoso, en medio de la sala descansa una colección de discos de vinyl bastante vasta y muy bien organizada.

Este espacio es un reflejo fiel de la personalidad de Juan Power: Sobrio, elegante y presumido.

Habitación 111

Es la habitación de un hotel viejo y descuidado en Santa Rosalía, cuyo nombre en la fachada ni siquiera existe ya. El cuarto, como el lugar en general, es pequeño, asqueroso, lleno de cortinas oscuras de tela aterciopelada que impiden que el más mínimo rayo de luz entre. Se respira un aire denso casi asfixiante. En cuanto a mueblería, solo cuenta con una cama cubierta con unas sábanas con manchas extrañas y una mesita de noche. En la puerta que le da entrada a la habitación está colocado una identificación en dorado que señala el número de la habitación: 111.

Casa de Laudvan

El hogar de este personaje es un claro reflejo de su particular personalidad. Es una casa bastante desordenada y llena de pinturas surrealistas protagonizadas por vírgenes con casco de astronautas. Hay utensilios de arte regados por doquier. El sofá está cubierto con un forro estampado de Los Ositos Cariñositos. Ningún mueble combina con ningún mueble, todos, en realidad, tienen diferentes colores, tamaños y estilos.

Comisaría

Es el lugar de trabajo del comisario Bermúdez y su fiel compañero Changuerotti. En sí son dos espacios, una sala de interrogación y un pequeño estudio, divididos por un vidrio-espejo de cristal que solo deja ver hacia uno de los lados.

La sala de interrogación es un cuadrado perfectamente simétrico y de paredes cubiertas de moho. Lo único que hay es una mesa metálica y dos sillas. Todo esto para intimidar a los sospechosos. El estudio pequeño tiene vista a esta sala a través del vidrio. En este segundo espacio hay una cartelera que se encuentra llena de recortes y papeles referentes al caso del secuestro de Ana Patricia Mendoza, incluso una fotografía grande de la joven. Una mesa, dos sillas y un archivero decoran el monótono espacio.

Garaje de Caimán

Es un garaje pequeño, oscuro y sin ventanas. Una tenue luz verde proveniente de una lámpara de lava ilumina varios rincones. En el medio, hay una vieja computadora IBM. El lugar está increíblemente desordenado. La ropa está tirada en el suelo, hay manchas en la alfombra que cubre el piso y botellas de ron vacías y amontonadas. Al igual que en el caso de Laudvan, esta habitación es el espejo de la personalidad y el aspecto físico de Caimán, quien es un paralítico desaliñado que nunca sale de su cuarto.

Oficina - Diario El Guardián

Es un pequeño cuarto en donde hay alrededor de cinco teléfonos, dos computadoras y un fax. El desorden reina en el sitio. Es un caos de hojas y documentos por doquier. Las dos pequeñas papeleras que hay están siempre repletas hasta la cima de pelotas de papel.

Habitación de El Tufo

Esta habitación le pertenece a un personaje que no tiene muchas pertenencias materiales en la vida. Por esta razón, el cuarto es uno de los más sencillos y en realidad bastante impersonal. En su dormitorio, El Tufo, solo tiene una cama que siempre está desarreglada, una mesita con un televisor, un teléfono y su respectivo clóset.

Casa de Cecilia Pipa

Es una mansión situada en la zona del Country Club, en donde se lleva a cabo una gran fiesta que termina con la presencia de la policía. Frente al portón de la entrada principal hay una escalera de caracol que lleva al piso superior. Como las situaciones en esta casa son en medio de una fiesta descontrolada, hay botellas por todas partes y el humo del cigarro baila entre los diferentes espacios de la mansión de techo alto, incluso en el jardín. En la sala, con motivo de la celebración, hay cuatro cornetas grandes de las cuales salta la música a todo volumen y un circuito de luces de colores.

McDonald's de La Castellana

Es un establecimiento de comida rápida ubicado frente a la plaza principal de dicha zona. Sus dos pisos están abarrotados de mesas pegadas al piso y sillas marrones. Es la clásica decoración de esta cadena importante y reconocida de hamburguesas.

Exteriores

Varias de las escenas transcurren en calles de la ciudad de Caracas de los 90. La más importante, pues es en donde se termina de desenvolver la trama principal, es la plaza La Castellana y sus alrededores. Además, se ven espacios como callejones de Los Palos Grandes, Santa Rosalía y el barrio José Félix Ribas.

En la parte de la historia que es narrada desde el año 2006, hay una pequeña escena que ocurre en una calle oscura de Nueva York. Este espacio no tiene en sí la misma importancia narrativa que los que son en las calles de Caracas.

6.1.2. Vestuario

Los años 90, en cuanto a moda, fueron una mezcla de varios estilos. Las prendas resaltaban por sus colores descombinados y llamativos.

En *PIM PAM PUM*, además de seguir la moda de una época entera, cada personaje tiene su interpretación de la misma y va indudablemente atada a la personalidad de cada uno de ellos. En esto se basa la propuesta de vestuario de esta historia. La ropa de los personajes de *PIM PAM PUM* no es solo un simple atuendo sino es una extensión de la personalidad del personaje, es decir, es el reflejo de quién es en realidad.

En la siguiente propuesta se desarrolla una opción de vestuario para los personajes principales y secundarios. Además, se añaden dos modelos genéricos basados en las tendencias de la época que sirven de guía para el resto de los personajes.

Luis Lapiña

El estilo de Luis es desarreglado, reflejando así la poca importancia que le da a su aspecto y a su vida en general. Tanto es así que incluso lleva una camisa de Hugo Chávez no porque sea su ideología política, sino porque se la regalaron y no le interesa de verdad lo que se coloca para vestirse. Es un personaje que se quedó atrapado en el pasado y por ello no logra terminar de desprenderse de su chaqueta de cuero vieja. En realidad, ninguna de sus prendas luce nueva.



Figura 1. Vestuario de Luis Lapiña

Ana Patricia Mendoza



Es una joven que, al contrario de Luis, se preocupa muchísimo por su apariencia. Al ser hija de una familia adinerada siempre usar ropa de marca y de muy buena calidad. Su estilo es refinado, arreglado y a la vez juvenil. Su ropa siempre va combinada y siguiendo las tendencias del momento. Su feminidad se ve reforzada con una falda de tirantes de estampado floreado y medias altas. Su vestimenta tan pensada y delicada es un claro espejo de su complejo de superioridad.

Figura 2. Vestuario de Ana Patricia Mendoza

Laudvan

Su personalidad es alegre y creativa, por lo que su atuendo siempre está lleno de colores vibrantes. Usa lentes de pasta negros. Muchas veces su vestimenta no combina del todo debido a la cantidad de diseños y colores que utiliza en un solo conjunto. Es un joven que sin duda alguna llama la atención, bien sea por su forma de vestir colorida o por su chispeante personalidad.



Figura 3. Vestuario de Laudvan



Figura 4. Vestuario de Caimán

Caimán

Caimán es un joven que siente que la vida lo ha abandonado. Después del accidente que sufrió, su confianza en sí mismo disminuyó mucho y por ello no pierde nada de tiempo en arreglarse ni en lucir presentable. Anda siempre con la misma ropa sucia y desgastada. Es un joven tan oscuro y sádico como su aspecto lo indica.

Yetzibell

Es una mujer joven absolutamente consiente de cada uno de los atributos de su cuerpo. Aprovecha la moda para resaltar su curvilínea y sensual figura. Yetzibell generalmente usa pantalones de jean apretados y altos para remarcar sus prominentes caderas. En su atuendo nunca falta un buen escote que deje al descubierto gran parte de sus pechos. Es una mujer extrovertida que no teme mostrar más piel de la necesaria para conseguir ser el centro de atención.



Figura 5. Vestuario de Yetzibell

Juan Power



Su sobriedad y profesionalismo se reflejan en sus conjuntos elegantes y estilizados. Al ser una figura pública, Juan Power le presta atención a sus prendas de vestir que, aunque casuales, son sobresalientes. Es un hombre que siempre va arreglado con la camisa por dentro del pantalón. Su ropa es el reflejo de su verdadera personalidad misteriosa y hasta cierto punto malhumorada, totalmente diferente de la que muestra en la radio como locutor.

Figura 6. Vestuario de Juan Power

El Tufo

Lo más importante de este personaje son sus botas vaqueras, puesto que con ello vuelve realidad la premisa de Laudvan en la cual este último asegura que nadie debe confiar en alguien que usa este tipo de zapatos. El Tufo se preocupa por otras cosas más que por su vestuario, por ello su vestimenta siempre es sencilla y nada planificada. Siempre usa una chaqueta de jean desgastada y vieja.



Figura 7. Vestuario de El Tufo



Comisario Bermúdez

Bermúdez es un hombre intimidante, por lo que siempre va vestido de colores serios y sin estampados. Sus pantalones son de tela de vestir de corte alto y la camisa va siempre dentro de los mismos para dar la impresión de orden y pulcritud. Encima de su atuendo lleva un saco pues genera en él un aura de determinación y rudeza. Su vestuario siempre está tan pulcro y perfecto como su record de éxitos en investigaciones de la policía.

Figura 8. Vestuario del comisario Bermúdez

El Bróder

Las camisas holgadas y gigantes son las protagonistas del vestuario del malandro más importante del barrio José Félix Ribas.

Esto demuestra su despreocupación ante la vida y que es tan conocido entre su gente que no necesita marcar su puesto a través de su vestuario.



Figura 9. Vestuario de El Bróder



Alejandro Mendoza

Aunque su ropa es de marca, siempre luce desaliñado. Es tan delgado que pareciera que todo le quedara grande. La mayoría de sus camisas son negras pues cree que de esa forma pasa desapercibido.

Figura 10. Vestuario de Alejandro Mendoza

Genéricos (Hombre y mujer)

El jean predomina tanto para los hombres como para las mujeres. Los estampados suelen ser los protagonistas de mucho de los atuendos. Es una mezcla de varios estilos que al fusionarse logran formar un estilo nuevo.



Figura 11. Vestuarios genéricos para hombre y mujer

6.1.3. Iluminación y color

La fotografía buscará crear un look de película de los 90. Se le dará especial importancia a las sombras, utilizando luz dura para crear sombras nítidas y bien marcadas.

Por otro lado, en la paleta de colores predominarán los azules, los rojos y los verdes opacos, el negro y el color mostaza. Se busca que sea viva, pues la década de los 90 es recordada por eso: Las combinaciones frescas de colores.



Figura 12. Paleta de colores

6.1.4. Encuadres y planos

Predominarán planos y encuadres visualmente divertidos, que refuercen las situaciones de comedia negra del guion. Se hará uso de cortas secuencias de planos detalles, para demostrar de manera divertida y rápida situaciones mundanas, que de otra forma serían aburridas de ver. Por otro lado, predominarán los primeros planos con el fin de remarcar las expresiones de los personajes. Se jugará también entre planos estáticos y planos con movimientos de cámara, para así darle dinamismo a las conversaciones.

Los encuadres simétricos tendrán una fuerte presencia a lo largo de todo el largometraje. Se utilizará además el recurso de la aparición o desaparición divertida de personas u objetos del

encuadre. Por último, se hará uso de planos secuencias para que el espectador sienta más real lo que está viendo en pantalla.

6.1.5. *Montaje y efectos visuales*

En general, el montaje será rápido y dinámico, evitando escenas lentas, a menos que la historia lo requiera. Con respecto a los efectos visuales, solo se usarán en dos ocasiones. La primera sería cuando Luis tiene las visiones de sus amigos Chicharra y Julián. Estos dos personajes tendrán una especie de difuminado a su alrededor casi fantasmal (*Ver anexo 1*). La segunda ocasión en la que se usarán efectos visuales será la escena del recuerdo del sueño psicodélico de Laudvan. Aquí se hará la locación y todos sus elementos completamente en digital usando un *chroma key*.

6.2. *Propuesta sonora*

Las canciones que se usarán para crear la banda sonora serán principalmente éxitos de los años 90 y de décadas anteriores, excluyendo por completo cualquier música de los años 2000 en adelante. De esta forma, se buscará ubicar al espectador en la época temporal en la cual se desarrolla la historia principal y así, además, recalcar ese factor en la trama.

También se usarán canciones específicas cuya letra vaya de la mano con los sentimientos por los cuales estén atravesando los personajes, principal y mayormente el protagonista: Luis Lapiña. Se busca entonces que estas sirvan como una suerte de reforzador sentimental a través del cual sea incluso más intensa la conexión que la audiencia pueda llegar a tener con las emociones de la historia. Se pretende utilizar varias de estas piezas musicales de forma diegética, es decir, que formen parte del ambiente y sea escuchada por los personajes.

Las canciones propuestas para la banda sonora son las siguientes:

“El día de suerte” - Willie Colón y Héctor Lavoe (1973)

*“Esperando mí suerte quedé yo,
Pero mi vida otro rumbo cogió,
Sobreviviendo en una realidad,
De la cual yo no podía ni escapar.”
(Fragmento de la canción)*

Esta canción comienza a sonar en el final de la secuencia inicial de la película y da paso a la serie de tomas de Caracas y a la escena del Jeep, donde la canción está sonando en la radio del vehículo. La letra de la canción es un claro reflejo de la situación emocional del protagonista al inicio de la película. Luis Lapiña se encuentra deprimido porque la vida no tomó el rumbo que él quería y siente que la muerte lo está acechando. A pesar de esto, Luis no hace nada para cambiar su vida y solo espera que las cosas le caigan del cielo.

“Ella usó mi cabeza como un revólver” – Soda Stereo (1995)

*“Después de un baño cerebral,
Estaba listo para ser amado.
Pasa el tiempo y ahora creo
Que el vacío es un lugar normal.”*
(Fragmento de la canción)

Esta canción suena en la fiesta de Cecilia Pipa, justo en el momento en el que Luis ve a Ana Patricia besándose con Laudvan. La letra expresa cómo se siente Luis al ver esa escena: Traicionado, solo y vacío.

“I Fought the Law” – Dead Kennedys (1987)

*“I fought the law and I won.
The law don't mean shit if you've got the right friends,
That's how this country's run.”*
(Fragmento de la canción)

Esta canción es utilizada en el momento en el que el trio protagonista logra pasar la alcabala sin ser vistos. Refleja la euforia que invade a Laudvan, Luis y Ana Patricia, pues los tres se sienten indestructibles por haber logrado escabullirse de la ley.

“Who can it be now?” – Men at Work (1981)

Este tema, al ser una exitosa canción de los 80, representa la nostalgia de Luis al pasado. Es una metáfora de lo estancado que está Luis en el tiempo.

“Lacrimosa Dies Illa” – Mozart (1791)

Esta pieza hace su aparición cuando Luis, Ana Patricia y Laudvan se dirigen en carro a casa de Caimán y se encuentra con una alcabala en el camino. La pieza suena en la radio del vehículo y se usa con fines cómicos, toda vez que intensifica el miedo que tienen los personajes en ese momento.

Para la música del local Bar 3 y la fiesta de Cecilia Pipa, se usarán canciones de merengue house, de artistas como Sandy & Papo MC, Los Ilegales y Proyecto Uno. Esto con el único propósito de ubicar temporalmente al espectador, ya que esa era la música que era popular en las fiestas y los locales en los 90. Por otra parte, se usarán canciones de bandas de rock venezolanas de la misma década, como Zapato 3, Sentimiento Muerto y Dermis Tatú, para musicalizar el resto de las escenas cuando sea necesario.

Se buscará crear una propuesta sonora muy dinámica que vaya saltando de género musical en género musical y siempre acorde con el momento de la trama que se vive. Por otro lado, se buscará sincronizar la música con las acciones que se ven en pantalla, para que se unan armónicamente y den ritmo a la historia.

Con respecto al registro de audio, se utilizará en el set un micrófono de tipo shotgun para grabar el sonido ambiente y los diálogos generales. Esto irá combinado con un sistema de micrófonos inalámbricos para cada uno de los actores que tengan diálogos en la escena. Todo esto irá conectado a un mezclador, que a su vez estará conectado a una grabadora; esto con el fin de que el sonidista pueda monitorear el audio en el set y mantener un balance correcto entre los diálogos y los sonidos de fondo. Por otro lado, las voces en off se grabarán posteriormente en estudio.

Por último, se buscará consistencia en la mezcla de audio final, es decir, se mantendrán los balances y los niveles de una escena a otra.

6.3. Desglose de necesidades de producción

Tabla 1. Desglose de necesidades de producción por escena

Escena: 1

Página: 1 y 2

Secuencia: 1

Locación: Calle Empinada / Los Palos Grandes

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Luis y sus amigos de la pandilla intentan abrir un carro viejo estacionado en una calle empinada.

Personajes: 1. Chicharra 2. Caimán 3. Julián 4. Luis	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis 2. “El día de suerte” de Willie Colón y Héctor Lavoe 3. Voz en off de Julián 4. Impacto de vehículos	Animales:
Utilería y atrezzo: 1. Alambre 2. Porro de marihuana		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 1. Mustang rodando cuesta abajo	Vehículos: 1. Mustang sincrónico color azul 2. Carro	Extras:

Escena: 2
Página: 2
Secuencia: 2
Locación: Caracas

EXT/INT: EXT/INT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Introducción a Caracas.

Personajes:	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 2. “El día de suerte” de Willie Colón y Héctor Lavoe 1. Voz en off de Luis 5. Cornetas	Animales: 1. Perro callejero (x4)
Utilería y atrezzo: 3. Pedazo de muslo 4. Radio		
Ambientación: 1. Pila de basura		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 3. Jeep blanco	Extras: 1. Consumidores 2. Vendedora de fruta

Escena: 3
Página: 3,4 y 5
Secuencia: 2
Locación: Jeep – Barrio José Félix Ribas

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Luis sube en un jeep al barrio para comprar droga.

Personajes: 4. Luis	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 3. Top de lycra (Extra)	Maquillaje y estilismo: 1. Sudor (Extra)
	Sonidos/Música: 2. “El día de suerte” de Willie Colón y Héctor Lavoe 1. Voz en off de Luis 6. “Who can it be now?” de Men At Work 7. Voz en off de Juan Power (Radio) 8. Tono de teléfono (Radio) 9. Voz en off de Ana Patricia (Radio-Teléfono)	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 3. Jeep blanco	Extras: 3. Pasajeros de piel morena 4. Mujer de senos prominentes 5. Conductor musculoso 6. Muchacha de buenas curvas

Escena: 4
Página: 5
Secuencia: 2
Locación: Barrio José Félix Ribas

EXT/INT: EXT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Luis sube las escaleras del barrio y tiene una visión de la muerte de Chicharra.

Personajes: 4. Luis 1. Chicharra	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis 10. Voz en off de El Bróder	Animales:
Utilería y atrezzo: 5. Metras 6. Arma del malandro		
Ambientación: 2. Valle de Ron 11 con agujeros de bala 3. Excremento de perro		
Efectos especiales/Visuales: 2. Sangre deslizándose 3. Recuerdo de Luis	Vehículos: 3. Jeep blanco	Extras: 7. Habitantes del barrio 8. Niños (x4) 9. Malandro

Escena: 5
Página: 5 y 6
Secuencia: 2
Locación: Sala – Rancho de El Bróder

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Luis llega a la casa de El Bróder a comprar droga justo cuando este mantiene una discusión con sus hijos.

Personajes: 5. El Bróder 4. Luis 6. Brodercito 7. Rambito	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 11. Ruido del televisor (Dragon Ball Z)	Animales:
Utilería y atrezzo: 7. Cervezas 8. Control remoto		
Ambientación: 4. Paredes peladas 5. Cortinas de baño con estampados de caricaturas 6. Sofá desgastado 7. Televisor CRT		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 10. Personas morenas (x12)

Escena: 6
Página: 7, 8, 9 y 10
Secuencia: 2
Locación: Patio – Rancho de El Bróder

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: El Bróder le vende una pistola a Luis después de que este le pide un consejo de vida.

Personajes: 4. Luis 5. El Bróder 8. El Tufo	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 4. Botas vaqueras de El Tufo	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 11. Ruido del televisor (Dragon Ball Z) 12. Chillido de Brodercito 1. Voz en off de Luis 13. Canción de merengue house	Animales:
Utilería y atrezzo: 8. Bolsa con cocaína 7. Cervezas 9. Cava 10. Parrilla 11. Salchichas 12. Perros calientes 13. Bolsa de papel 14. Pistola de Luis		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 11. Joven

Escena: 7
Página: 10, 11 y 12
Secuencia: 3
Locación: Bar 3

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Luis, aburrido, intenta coquetear con varias mujeres sin éxito.

Personajes: 4. Luis 9. Carlota 10. Susana 11. Ana Patricia	Vestuario: 5. Camisa blanca de Luis 6. Correa de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 13. Canción de merengue house 1. Voz en off de Luis	Animales:
Utilería y atrezzo: 15. Tragos 16. Vaso de Luis 17. Ron 111		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 4. Luces de colores	Vehículos:	Extras: 12. Jóvenes 13. Barman 14. Pelirroja 15. Hombre

Escena: 8
Página: 12
Secuencia: 3
Locación: Baño del Bar 3

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Luis se droga en el baño.

Personajes: 4. Luis	Vestuario: 5. Camisa blanca de Luis 6. Correa de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 13. Canción de merengue house	Animales:
Utilería y atrezzo: 18. Cocaína		
Ambientación: 9. Espejo del baño		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 9
Página: 12, 13 y 14
Secuencia: 3
Locación: Bar 3

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Luis baila animado y logra llamar la atención de dos mujeres atractivas.

Personajes: 4. Luis 12. Roberta 13. Corina 11. Ana Patricia 10. Susana	Vestuario: 5. Camisa blanca de Luis 6. Correa de Luis 8. Traje negro y cinta presidencial (Extra)	Maquillaje y estilismo: 2. Labios rojos de Roberta
	Sonidos/Música: 13. Canción de merengue house	Animales:
Utilería y atrezzo: 15. Tragos 17. Ron 111 19. Copas con vino blanco		
Ambientación: 10. Mesa alta		
Efectos especiales/Visuales: 4. Luces de colores	Vehículos:	Extras: 12. Jóvenes 16. Pareja 1 17. Carlos Andrés Pérez 18. Muchachos (x2) 19. Pareja 2 13. Barman

Escena: 10
Página: 14
Secuencia: 3
Locación: Taxi / Calle

INT/EXT: INT/EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Luis, ignorando la mirada asqueada del taxista, se besa con Roberta y Corina.

Personajes: 4. Luis 12. Roberta 13. Corina	Vestuario: 5. Camisa blanca de Luis 6. Correa de Luis	Maquillaje y estilismo: 2. Labios rojos de Roberta
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 20. Tacón rojo		
Ambientación: 11. Afiche de La Sónica 12. Rosario		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 4. Taxi	Extras: 20. Taxista

Escena: 11

Página: 15

Secuencia: 4

Locación: Cuarto – Casa de Luis

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Luis despierta solo en su cuarto con un extraño dolor en el trasero.

Personajes: 4. Luis	Vestuario: 2. Franela roja de Chávez de Luis 9. Bóxer de cuadros de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis	Animales:
Utilería y atrezzo: 14. Pistola de Luis 18. Cocaína		
Ambientación: 13. Cama de Luis 14. Mesa de noche de Luis 15. Peinadora 16. Vasos sucios (x3)		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 12

Página: 15, 16, 17 y 18

Secuencia: 4

Locación: Cocina 7 Casa de Luis

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Luis descubre que se acostó con dos travestis y su mamá, enojada, lo manda a buscar empleo.

Personajes: 14. Antonia 15. Roberto 16. Carlos 4. Luis	Vestuario: 2. Franela roja de Chávez de Luis 9. Bóxer de cuadros de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 14. Canción suave 7. Voz en off de Juan Power (Radio)	Animales:
Utilería y atrezzo: 21. Arepas 22. Platos 20. Tacón rojo 23. Bolso de Roberto 24. Mantequilla 25. Tenedor 26. Radio de Antonia		
Ambientación: 17. Comedor		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 13

Página: 18, 19 y 20

Secuencia: 5

Locación: Cuarto de Ana Patricia – Quinta Mis

Encantos

Descripción de la escena: Ana Patricia intenta llamar a Juan Power para hablar con él, fastidiada de las peleas de su familia

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 2

Personajes: 11. Ana Patricia	Vestuario: 10. Pijama corto de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo: 3. Moño de Ana Patricia
	Sonidos/Música: 6. “Who can it be now?” de Men At Work 7. Voz en off de Juan Power (Radio) 8. Tono de teléfono (Radio) 15. Sonido de llamada caída	Animales: 2. Manuela (Chihuahua)
Utilería y atrezzo: 27. Diario de Ana Patricia 28. Afiche de Juan Power 29. Radio de Ana Patricia 30. Teléfono de Ana Patricia 31. Almohada de Ana Patricia		
Ambientación: 18. Cama de Ana Patricia 19. Edredón rosado de Ana Patricia 20. Mesita de noche rosada de Ana Patricia 21. Peinadora rosada de Ana Patricia		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 14

Página: 20, 21 y 22

Secuencia: 5

Locación: Sala – Quinta Mis Encantos

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Alejandro discute con sus padres, Federico e Isabella

Personajes: 17. Isabella 18. Federico 19. Alejandro	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 16. Disparo	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 22. Elegante sofá		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 15

Página: 22, 23 y 24

Secuencia: 5

Locación: Cuarto de Ana Patricia – Quinta Mis

Encantos

Descripción de la escena: Alejandro mata a Manuela frente a los ojos de su familia.

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 2

Personajes: 11. Ana Patricia 19. Alejandro 17. Isabella 18. Federico	Vestuario: 10. Pijama corto de Ana Patricia 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo: 3. Moño de Ana Patricia
	Sonidos/Música:	Animales: 2. Manuela (Chihuahua)
Utilería y atrezzo: 27. Diario de Ana Patricia 28. Afiche de Juan Power 29. Radio de Ana Patricia 30. Teléfono de Ana Patricia 31. Almohada de Ana Patricia 32. Revólver de Federico 33. Zapatos de Ana Patricia 34. Toalla blanca 35. Llaves del carro Ana Patricia		
Ambientación: 18. Cama de Ana Patricia 19. Edredón rosado de Ana Patricia 20. Mesita de noche rosada de Ana Patricia 21. Peinadora rosada de Ana Patricia		
Efectos especiales/Visuales: 5. Disparo a Manuela	Vehículos:	Extras:

Escena: 16
Página: 24, 25, 26 y 27
Secuencia: 6
Locación: Emisora La Sónica

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Luis observa a Juan Power. Ana Patricia llega a la emisora y llama la atención de Luis.

Personajes: 20. Juan Power 4. Luis 11. Ana Patricia	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia 11. Ropa de vigilante (Extra)	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis	Animales:
Utilería y atrezzo: 36. Pintura de uñas 37. Goma de mascar 38. Pistola del vigilante 14. Pistola de Luis 39. Audífonos		
Ambientación: 23. Escritorio de la recepción		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 5. Mitsubishi rojo de Ana Patricia	Extras: 21. Recepcionista 22. Vigilante de bigotes

Escena: 17
Página: 27
Secuencia: 7
Locación: Callejón – Nueva York

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 6

Descripción de la escena: Yetzibell intenta encontrar una dirección.

Personajes: 21. Yetzibell	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 17. Caminar de tacones	Animales:
Utilería y atrezzo: 40. Invitación manchada de café		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 18

Página: 27 y 28

Secuencia: 7

Locación: Galería de arte

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 6

Descripción de la escena: Yetzibell llega a la galería de arte y una de las obras llama su atención.

Personajes: 21. Yetzibell	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 41. Copa con bebida 42. Cuadro de Ana Patricia como virgen prostituta.		
Ambientación: 24. Cuadros de colores llamativos de Laudvan 25. Cuadro de araña gigante en patines 26. Afiche de la exposición de Laudvan		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 23. Frederik 24. Invitados (x20)

Escena: 19

Página: 28, 29 y 30

Secuencia: 8

Locación: Restaurante de sushi

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Yetzibell almuerza con su jefe, Federico Mendoza, cuando este recibe la llamada anunciando el secuestro de su hija.

Personajes: 21. Yetzibell 18. Federico	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 21. Llamada de celular	Animales:
Utilería y atrezzo: 43. Platos con sushi 44. Celular de Federico		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 25. Mesonero 26. Clientes

Escena: 20

Página: 30 y 31

Secuencia: 9

Locación: Recepción – Emisora La Sónica

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Yetzibell llega a La Sónica y seduce a Juan Power

Personajes: 20. Juan Power 21. Yetzibell	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 23. Escritorio de la recepción		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 27. Periodistas y camarógrafos gordos y calvos

Escena: 21
Página: 31, 32 y 33
Secuencia: 9
Locación: Apartamento de Juan Power

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Yetzibell y Juan Power conversan sobre el secuestro sumergidos en la atracción el uno por el otro.

Personajes: 20. Juan Power 21. Yetzibell	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 19. Voz en off de Laudvan	Animales:
Utilería y atrezzo: 45. Vodka 46. Vasos con hielo (x2) 47. Disco de vinyl de los 007 48. Disco de vinyl de Sentimiento Muerto 49. Disco de vinyl de Zapato 3		
Ambientación: 27. Sofá negro 28. Colección de discos de vinyl 29. Repisa		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 22

Página: 34 y 35

Secuencia: 7

Locación: Galería de arte

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 6

Descripción de la escena: Yetzibell conoce a Laudvan, quien le pide que le cuente todo lo que sabe del secuestro de Ana Patricia.

Personajes: 21. Yetzibell 22. Laudvan	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 13. Saco de cuadros de Laudvan	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 42. Cuadro de Ana Patricia como virgen prostituta. 2. Porro de marihuana 50. Cuadro de Mickey Mouse satánico		
Ambientación: 24. Cuadros de colores llamativos de Laudvan 25. Cuadro de araña gigante en patines 26. Afiche de la exposición de Laudvan		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 23

Página: 35 y 36

Secuencia: 10

Locación: Camionetica – Calle de Santa Rosalía

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Yetzibell reconoce a Alejandro Mendoza a la distancia, quien es molestado por dos guardias nacionales.

Personajes: 21. Yetzibell 19. Alejandro	Vestuario: 14. Ropa de guardia nacional (x2) (Extras)	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 6. Camionetica	Extras: 28. Obrero 29. Guardias nacionales (x2)

Escena: 24

Página: 36 y 37

Secuencia: 10

Locación: Calle de Santa Rosalía

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Yetzibell miente y logra que los guardias dejen en paz a Alejandro.

Personajes: 21. Yetzibell 19. Alejandro	Vestuario: 14. Ropa de guardia nacional (x2) (Extras)	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 29. Guardias nacionales (x2)

Escena: 25
Página: 37, 38, 39, 40 y 41
Secuencia: 10
Locación: Habitación 111 - Hotel

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Yetzibell le cuenta a Alejandro sobre el secuestro de su hermana. La mujer recibe una llamada importante.

Personajes: 21. Yetzibell 19. Alejandro	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 18. Llamada del celular 20. Voz en off de Juan Power (Teléfono)	Animales:
Utilería y atrezzo: 51. Bolsa con crack 52. Tubo metálico en forma de pipa 53. Yesquero 54. Celular de Yetzibell		
Ambientación: 30. Indicador dorado del número de la habitación 111 31. Cama de sábana amarillenta		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 26

Página: 41, 42 y 43

Secuencia: 7

Locación: Terraza - Galería de arte

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 6

Descripción de la escena: Laudvan le confiesa a Yetzibell que fue uno de los secuestradores.

Personajes: 21. Yetzibell 22. Laudvan	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 13. Saco de cuadros de Laudvan	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 2. Porro de marihuana		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 30. Asiática

Escena: 27

Página: 43, 44, 45, 46 y 47

Secuencia: 11

Locación: Casa de Laudvan

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: ATARDECER

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Luis llega a casa de Laudvan con Ana Patricia. El secuestrador le pide ayuda al pintor.

Personajes: 22. Laudvan 4. Luis 11. Ana Patricia	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 21. Música rap 22. Timbre	Animales:
Utilería y atrezzo: 55. Pincel 56. Cuadro de Hombre Araña crucificado sin terminar 57. Televisor de Laudvan 58. Reproductor de Laudvan 59. Seguros de puerta (x6) 14. Pistola de Luis 60. Llaves del garaje de Laudvan 50. Cuadro de Mickey Mouse satánico		
Ambientación: 32. Gancho para llaves 33. Sofá con estampado de los Ositos Cariñositos 24. Cuadros de colores llamativos de Laudvan		
Efectos especiales/Visuales: 6. Tomas sobre el secuestro de Ana Patricia en la televisión	Vehículos: 5. Mitsubishi rojo de Ana Patricia	Extras:

Escena: 28

Página: 48, 49 y 50

Secuencia: 12

Locación: Cuarto de interrogación – Comisaría

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: El comisario Bermúdez y Changuerotti interrogan a El Bróder sobre la identidad del secuestrador.

Personajes: 5. El Bróder 23. Comisario Bermúdez 24. Changuerotti	Vestuario: 15. Saco del comisario Bermúdez	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 61. Esposas 62. Vela 63. Caja de cigarros Astor Rojo 64. Yesquero de Bermúdez 65. Retrato del secuestrador dibujado a lápiz		
Ambientación: 34. Sillas (x2) 35. Mesa		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 29
Página: 50, 51, 52, 53 y 54
Secuencia: 11
Locación: Casa de Laudvan

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Luis, Laudvan y Ana Patricia discuten sobre el secuestro.

Personajes: 22. Laudvan 4. Luis 11. Ana Patricia	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 23. Truenos	Animales:
Utilería y atrezzo: 55. Pincel 56. Cuadro de Hombre Araña crucificado sin terminar 57. Televisor de Laudvan 58. Reproductor de Laudvan 59. Seguros de puerta (x6) 14. Pistola de Luis 60. Llaves del garaje de Laudvan 50. Cuadro de Mickey Mouse satánico 2. Porro de marihuana		
Ambientación: 32. Gancho para llaves 33. Sofá con estampado de los Ositos Cariñositos 24. Cuadros de colores llamativos de Laudvan		
Efectos especiales/Visuales: 6. Tomas sobre el secuestro de Ana Patricia en la televisión 7. Fuerte lluvia	Vehículos:	Extras:

Escena: 30

Página: 54 y 55

Secuencia: 13

Locación: Chroma key

DÍA/NOCHE: DÍA

Descripción de la escena: Sueño de Laudvan

Personajes: 22. Laudvan	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 19. Voz en off de Laudvan	Animales:
Utilería y atrezzo: 66. Naranja		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 8. Laudvan cae por un precipicio 9. Jardín de flores blancas rodeado de montañas rojas 10. Cielo fucsia 11. Hombre Araña gigante 12. Lluvia de naranjas	Vehículos:	Extras:

Escena: 31
Página: 55, 56, 57 y 58
Secuencia: 11
Locación: Casa de Laudvan

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Luis, Laudvan y Ana Patricia discuten. Al final, Luis y la mujer terminan besándose ante los ojos incrédulos de Laudvan.

Personajes: 22. Laudvan 4. Luis 11. Ana Patricia	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 23. Truenos	Animales:
Utilería y atrezzo: 55. Pincel 56. Cuadro de Hombre Araña crucificado sin terminar 57. Televisor de Laudvan 58. Reproductor de Laudvan 59. Seguros de puerta (x6) 14. Pistola de Luis 60. Llaves del garaje de Laudvan 50. Cuadro de Mickey Mouse satánico 67. Taza de café		
Ambientación: 32. Gancho para llaves 33. Sofá con estampado de los Ositos Cariñositos 24. Cuadros de colores llamativos de Laudvan		
Efectos especiales/Visuales: 7. Fuerte lluvia 13. Relámpago	Vehículos:	Extras:

Escena: 32

Página: 59, 60, 61, 62, 63, 64 y 65

Secuencia: 14

Locación: Casa de Laudvan

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: Laudvan y Ana Patricia intentan convencer a Luis de pedirle un rescate al papá de esta.

Personajes: 22. Laudvan 4. Luis 11. Ana Patricia	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis	Animales:
Utilería y atrezzo: 55. Pincel 56. Cuadro de Hombre Araña crucificado sin terminar 57. Televisor de Laudvan 58. Reproductor de Laudvan 59. Seguros de puerta (x6) 14. Pistola de Luis 60. Llaves del garaje de Laudvan 50. Cuadro de Mickey Mouse satánico 67. Taza de café		
Ambientación: 32. Gancho para llaves 33. Sofá con estampado de los Ositos Cariñositos 24. Cuadros de colores llamativos de Laudvan		
Efectos especiales/Visuales: 6. Tomas sobre el secuestro de Ana Patricia en la televisión	Vehículos:	Extras:

Escena: 33
Página: 66 y 67
Secuencia: 12
Locación: Comisaría

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: Bermúdez y Changuerotti reciben la información de una llamada de un posible sospechoso.

Personajes: 5. El Bróder 23. Comisario Bermúdez 24. Changuerotti	Vestuario: 15. Saco del comisario Bermúdez 16. Traje de policía (Extra)	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 62. Vela 63. Caja de cigarros Astor Rojo 64. Yesquero de Bermúdez		
Ambientación: 34. Sillas (x2) 35. Mesa 36. Vidrio/Espejo		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 31. Policía

Escena: 34

Página: 67 y 68

Secuencia: 15

Locación: Casa de Laudvan

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: Ana Patricia está sola contemplando un cuadro hasta que los gritos de Luis la llaman.

Personajes: 11. Ana Patricia	Vestuario: 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 56. Cuadro de Hombre Araña crucificado sin terminar 57. Televisor de Laudvan 58. Reproductor de Laudvan 59. Seguros de puerta (x6) 50. Cuadro de Mickey Mouse satánico		
Ambientación: 32. Gancho para llaves 33. Sofá con estampado de los Ositos Cariñositos 24. Cuadros de colores llamativos de Laudvan		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 35
Página: 68, 69, 70, 71 y 72
Secuencia: 15
Locación: Carro de Ana Patricia

INT/EXT: INT/EXT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: Luis, Laudvan y Ana Patricia viajan a casa de Caimán. En el camino se encuentran con una alcabala.

Personajes: 22. Laudvan 4. Luis 11. Ana Patricia	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia 16. Traje de policía (Extra)	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 24. “Lacrimosa Dies Illa” de Mozart 25. “I Fought the Law” de Dead Kennedys	Animales:
Utilería y atrezzo: 60. Llaves del garaje de Laudvan		
Ambientación: 37. Valla luminosa de Ron 111		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 5. Mitsubishi rojo de Ana Patricia 7. Vehículos (x3)	Extras: 32. Oficial

Escena: 36

Página: 72, 73, 74, 75, 76, 77 y 78

Secuencia: 16

Locación: Garaje de Caimán

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: El trío le pide ayuda a Caimán para enviar un mensaje de rescate al padre de Ana Patricia. Caimán acepta con una condición.

Personajes: 22. Laudvan 4. Luis 11. Ana Patricia 2. Caimán	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 68. Silla de ruedas 69. Computadora 70. Periódico de El Guardián		
Ambientación: 38. Silla de plástico		
Efectos especiales/Visuales: 14. Chat en la computadora 15. Procesador de texto en la computadora	Vehículos:	Extras:

Escena: 37
Página: 79
Secuencia: 16
Locación: Diario El Guardián

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: ATARDECER
SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: Un pasante molesto tira un montón de documentos por la ventana de la oficina.

Personajes:	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis 19. Voz en off de Laudvan 26. Voz en off de Ana Patricia	Animales:
Utilería y atrezzo: 71. Pila de hojas de papel 72. Carta con petición de rescate		
Ambientación: 39. Fax		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 33. Pasantes (x2)

Escena: 38
Página: 80 y 81
Secuencia: 17
Locación: Embajada de Bulgaria

INT/EXT: INT/EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: El Tufo roba el escudo de la Embajada de Bulgaria

Personajes: 8. El Tufo	Vestuario: 4. Botas vaqueras de El Tufo	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 23. Truenos 27. Voz en off de El Tufo 28. Voz en off de Teodoro (Teléfono)	Animales:
Utilería y atrezzo: 73. Escudo de la Embajada de Bulgaria 74. Bolsa de plástico 75. Martillo 76. Destornillados 77. Cíncel 78. Linterna 79. Walkie Talkie 80. Pistola de El Tufo		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 7. Fuerte lluvia 13. Relámpago	Vehículos: 8. Ford del Rey gris oscuro	Extras: 34. Guardia

Escena: 39
Página: 81, 82 y 83
Secuencia: 18
Locación: Habitación de El Tufo

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: El Tufo reconoce a Luis en la televisión y llama para pedir una recompensa por la información.

Personajes: 8. El Tufo	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 28. Voz en off de Teodoro (Teléfono) 29. Voz en off de mujer (Teléfono)	Animales:
Utilería y atrezzo: 81. Pila de dinero 82. Teléfono de El Tufo 83. Bolsas con marihuana 84. Bolsa con cocaína 85. Koala		
Ambientación: 40. Cama de El Tufo 41. Mesa 42. Televisor		
Efectos especiales/Visuales: 6. Tomas sobre el secuestro de Ana Patricia en la televisión	Vehículos:	Extras:

Escena: 40
Página: 84, 85, 86, 87 y 88
Secuencia: 19
Locación: Casa de Cecilia Pipa

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: Luis, Ana Patricia, Laudvan y Caimán llegan a la fiesta. El grupo se separa.

Personajes: 8. El Tufo 22. Laudvan 4. Luis 11. Ana Patricia 2. Caimán 9. Carlota 10. Susana	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia 17. Falda (Extra)	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 13. Canción de merengue house	Animales:
Utilería y atrezzo: 85. Koala 86. Dinero 84. Bolsas con cocaína 68. Silla de ruedas		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 4. Luces de colores	Vehículos:	Extras: 35. Gente 36. Joven 37. Damelis

Escena: 41

Página: 88 y 89

Secuencia: 19

Locación: Jardín – Casa de Cecilia Pipa

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: Luis tiene una visión de Julián.

Personajes: 4. Luis 3. Julián 2. Caimán	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 13. Canción de merengue house	Animales:
Utilería y atrezzo: 7. Cervezas 68. Silla de ruedas 87. Vaso con ron		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 3. Recuerdo de Luis	Vehículos:	Extras: 38. Joven 39. Muchacha 35. Gente

Escena: 42

Página: 89, 90 y 91

Secuencia: 19

Locación: Casa de Cecilia Pipa

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: Luis descubre a Ana Patricia besándose con Laudvan. Los amenaza con su pistola hasta que la policía invade la fiesta.

Personajes: 4. Luis 22. Laudvan 11. Ana Patricia	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 30. "Ella usó mi cabeza como un revólver" de Soda Stereo 31. Sirenas de policía	Animales:
Utilería y atrezzo: 14. Pistola de Luis		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 4. Luces de colores	Vehículos:	Extras: 35. Gente 40. Policías (x5)

Escena: 43

Página: 91

Secuencia: 19

Locación: Jardín – Casa de Cecilia Pipa

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 4

Descripción de la escena: Luis y Caimán escapan de la casa.

Personajes: 4. Luis 2. Caimán	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 31. Sirenas de policía	Animales:
Utilería y atrezzo: 68. Silla de ruedas		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 35. Gente

Escena: 44

Página: 92 y 93

Secuencia: 20

Locación: Casa de Laudvan

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Ana Patricia y Laudvan despiertan juntos, discuten y salen a cobrar el rescate.

Personajes: 22. Laudvan 11. Ana Patricia	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 56. Cuadro de Hombre Araña crucificado sin terminar 57. Televisor de Laudvan 58. Reproductor de Laudvan 59. Seguros de puerta (x6) 50. Cuadro de Mickey Mouse satánico		
Ambientación: 33. Sofá con estampado de Los Ositos Cariñositos 24. Cuadros de colores llamativos de Laudvan		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 45

Página: 94

Secuencia: 21

Locación: A pocos metros de la Plaza La Castellana

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Luis y Caimán observan los alrededores de la plaza con actitud sospechosa.

Personajes: 4. Luis 2. Caimán	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 18. Lentes oscuros de Luis 19. Reloj de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 68. Silla de ruedas 70. Periódico de El Guardián 88. Pipote de basura		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 46

Página: 94 y 95

Secuencia: 21

Locación: Pipote de basura

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Luis hurga en el pipote de basura.

Personajes: 4. Luis	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 18. Lentes oscuros de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis	Animales: 3. Mosca
Utilería y atrezzo: 88. Pipote de basura 89. Comida podrida 90. Caja de papas fritas rancias		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 47

Página: 95

Secuencia: 21

Locación: A pocos metros de la Plaza La Castellana

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Luis y Caimán huyen con el maletín

Personajes: 4. Luis 2. Caimán	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 18. Lentes oscuros de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 68. Silla de ruedas 91. Maletín metálico		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 5. Mitsubishi rojo de Ana Patricia	Extras:

Escena: 48

Página: 95, 96 y 97

Secuencia: 21

Locación: Carro de Ana Patricia – Plaza La Castellana

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Ana Patricia y Laudvan vuelven a discutir y este la abandona.

Personajes: 22. Laudvan 11. Ana Patricia	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 5. Mitsubishi rojo de Ana Patricia	Extras:

Escena: 49

Página: 97, 98, 99 y 100

Secuencia: 22

Locación: Callejón cerca de la Avenida Boyacá

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: El Tufo roba el maletín.

Personajes: 4. Luis 2. Caimán 11. Ana Patricia 8. El Tufo	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia 4. Botas vaqueras de El Tufo 20. Pasamontañas de El Tufo 21. Suéter de El Tufo	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 5. Cornetas 1. Voz en off de Luis	Animales:
Utilería y atrezzo: 68. Silla de ruedas 91. Maletín metálico 80. Pistola de El Tufo 14. Pistola de Luis		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 5. Mitsubishi rojo de Ana Patricia 8. Ford del Rey gris oscuro	Extras:

Escena: 50

Página: 100 y 101

Secuencia: 23

Locación: Calle – La Castellana

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: ATARDECER

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Laudvan se encuentra con El Tufo, quien le muestra el maletín con el rescate y lo invita a irse con él.

Personajes: 22. Laudvan 8. El Tufo	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 91. Maletín metálico		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 8. Ford del Rey gris oscuro	Extras:

Escena: 51
Página: 101
Secuencia: 24
Locación: Los Palos Grandes

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: ATARDECER
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Luis regresa a su casa

Personajes: 4. Luis	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis	Animales: 4. Perro muerto 3. Mosca
Utilería y atrezzo: 92. Valla de Ron 111		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 52

Página: 101 y 102

Secuencia: 25

Locación: Sala – Quinta Mis Encantos

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Ana Patricia regresa a su casa y descubre que no había rescate.

Personajes: 17. Isabella 11. Ana Patricia	Vestuario: 7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 22. Elegante sofá		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 53
Página: 102 y 103
Secuencia: 26
Locación: Cuarto de El Tufo

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: El Tufo y Laudvan intentan abrir el maletín.

Personajes: 22. Laudvan 8. El Tufo	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 32. Voz en off de señora (Teléfono)	Animales:
Utilería y atrezzo: 91. Maletín metálico 82. Teléfono de El Tufo		
Ambientación: 40. Cama de El Tufo		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 54

Página: 103 y 104

Secuencia: 24

Locación: Calle - Los Palos Grandes

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Luis regresa a su casa. En el camino escucha las sirenas de unas patrullas y acelera el paso.

Personajes: 4. Luis	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis 31. Sirenas de policía	Animales:
Utilería y atrezzo: 93. Botella de frescolita		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 55
Página: 104, 105 y 106
Secuencia: 26
Locación: Cuarto de El Tufo

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: El Tufo y Laudvan logran abrir el maletín para encontrarse con una sorpresa inesperada.

Personajes: 22. Laudvan 8. El Tufo	Vestuario: 12. Lentes de pasta negros de Laudvan	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 91. Maletín metálico 71. Pila de hojas de papel 94. Carta del futuro 80. Pistola de El Tufo		
Ambientación: 40. Cama de El Tufo		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 56
Página: 106
Secuencia: 27

Locación: Cuarto de Antonia – Casa de Luis

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Antonia, abatida por la tristeza de esperar a su hijo, no le habla cuando este por fin aparece.

Personajes: 14. Antonia 4. Luis	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis 33. Puerta abriéndose 34. Llaves	Animales:
Utilería y atrezzo: 95. Mecedora 96. Pañuelo		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 57
Página: 106, 107 y 108
Secuencia: 28
Locación: Calle – Los Palos Grandes

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Bermúdez y su equipo se preparan para el operativo especial. Yetzibell, Juan Power y Alejandro llegan al lugar.

Personajes: 23. Comisario Bermúdez 24. Changuerotti 18. Federico 20. Juan Power 21. Yetzibell 19. Alejandro	Vestuario: 97. Chalecos antibalas	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 18. Llamada del celular 16. Disparo 35. Gritos	Animales:
Utilería y atrezzo: 98. Pistola de Bermúdez		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 9. Patrullas (x3) 8. Ford del Rey gris oscuro 10. Carro	Extras: 41. Policías (x7)

Escena: 58

Página: 108 y 109

Secuencia: 28

Locación: Fachada – Casa de El Tufo

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: El Tufo es asesinado.

Personajes: 8. El Tufo 23. Comisario Bermúdez 24. Changuerotti	Vestuario: 36. Voz en off de policía (Walkie Talkie) 4. Botas vaqueras de El Tufo 97. Chalecos antibalas	Maquillaje y estilismo: 4. Agujeros de bala
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 98. Pistola de Bermúdez 79. Walkie Talkie		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 16. Charco de sangre	Vehículos:	Extras:

Escena: 59
Página: 109 y 110
Secuencia: 25
Locación: Sala – Quinta Mis Encantos

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Federico y Alejandro se reencuentran con Isabella y Ana Patricia en la casa. Hablan del operativo especial.

Personajes: 17. Isabella 11. Ana Patricia 18. Federico 19. Alejandro	Vestuario: 10. Pijama corto de Ana Patricia	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 99. Tazas vacías		
Ambientación: 22. Elegante sofá 43. Mesa elegante		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 42. Berta

Escena: 60

Página: 110 y 111

Secuencia: 29

Locación: Cuarto de Luis / Patio de la Quinta Mis Encantos

Descripción de la escena: Luis se droga mientras Manuela es enterrada.

INT/EXT: INT/EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 5

Personajes: 4. Luis	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voz en off de Luis	Animales: 2. Manuela (Chihuahua)
Utilería y atrezzo: 18. Cocaína 100. Pala		
Ambientación: 15. Peinadora de Luis 13. Cama de Luis		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 42. Berta

Escena: 61
Página: 112
Secuencia: 30
Locación: McDonald's de La Castellana

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: El Bróder y sus hijos comen

Personajes: 5. El Bróder 6. Brodercito 7. Rambito 4. Luis	Vestuario: 1. Chaqueta de cuero de Luis 2. Franela roja de Chávez de Luis 18. Lentes oscuros de Luis	Maquillaje y estilismo: 5. Ojo morado de El Bróder
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo: 88. Pipote de basura 101. Papas fritas 91. Maletín metálico		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

6.4. *Lista de necesidades*

Personajes

1. Chicharra
2. Caimán
3. Julián
4. Luis
5. El Bróder
6. Brodercito
7. Rambito
8. El Tufo
9. Carlota
10. Susana
11. Ana Patricia
12. Roberta
13. Corina
14. Antonia
15. Roberto
16. Carlos
17. Isabella
18. Federico
19. Alejandro
20. Juan Power
21. Yetzibell
22. Laudvan
23. Comisario Bermúdez
24. Changuerotti

Vestuario

1. Chaqueta de cuero de Luis
2. Franela roja de Chávez de Luis
3. Top de lycra (extra)
4. Botas vaqueras de El Tufo
5. Camisa blanca de Luis
6. Correa de Luis
7. Falda floreada y franela blanca de Ana Patricia
8. Traje negro y cinta presidencial (extra)
9. Bóxer de cuadros de Luis
10. Pijama corto de Ana Patricia
11. Ropa de vigilante (extra)
12. Lentes de pasta negros de Laudvan
13. Saco de cuadros de Laudvan
14. Ropa de Guardia Nacional (x2) (extras)
15. Saco del Comisario Bermúdez
16. Traje de policía (extra)
17. Falda (Extra)
18. Lentes oscuros de Luis
19. Reloj de Luis
20. Pasamontañas de El Tufo
21. Suéter de El Tufo

Maquillaje y estilismo

1. Sudor (extra)
2. Labios rojos de Roberta
3. Moño de Ana Patricia
4. Agujeros de bala
5. Ojo morado de El Bróder

Sonidos/Música

1. Voz en off de Luis
2. "El día de suerte" de Willie Colón y Héctor Lavoe
3. Voz en off de Julián
4. Impacto de vehículos
5. Cornetas
6. "Who can it be now?" de Men at Work.
7. Voz en off de Juan Power (radio)
8. Tono de teléfono (radio)
9. Voz en off de Ana Patricia (radio- teléfono)
10. Voz en off de El Bróder
11. Ruido del televisor (Dragon Ball Z)
12. Chillido de Brodercito
13. Canción de merengue house
14. Canción suave
15. Sonido de llamada caída
16. Disparo
17. Caminar de tacones
18. Llamada del celular
19. Voz en off de Laudvan
20. Voz en off de Juan Power (teléfono)
21. Música rap
22. Timbre
23. Truenos
24. "Lacrimosa Dies Illa" de Mozart
25. "I Fought the Law" de Dead Kennedys

26. Voz en off de Ana Patricia
27. Voz en off de El Tufo
28. Voz en off de Teodoro (Teléfono)
29. Voz en off de mujer (Teléfono)
30. "Ella usó mi cabeza como un revólver" de Soda Stereo
31. Sirenas de policía
32. Voz en off de señora (Teléfono)
33. Puerta abriéndose
34. Llaves
35. Gritos
36. Voz en off de policía (Walkie Talkie)

Animales

1. Perro callejero (4)
2. Manuela (chihuahua)
3. Mosca
4. Perro muerto

Utilería y atrezzo

1. Alambre
2. Porro de marihuana
3. Pedazo de muslo
4. Radio
5. Metras
6. Arma del malandro
7. Cervezas
8. Bolsa con cocaína
9. Cava
10. Parrilla
11. Salchichas
12. Perros calientes
13. Bolsa de papel
14. Pistola de Luis
15. Tragos
16. Vaso de Luis
17. Ron 111
18. Cocaína
19. Copas con vino blanco
20. Tacón rojo
21. Arepas
22. Platos
23. Bolso de Roberto
24. Mantequilla
25. Tenedor
26. Radio de Antonia
27. Diario de Ana Patricia
28. Afiche de Juan Power
29. Radio de Ana Patricia
30. Teléfono de Ana Patricia
31. Almohada de Ana Patricia
32. Revólver de Federico
33. Zapatos de Ana Patricia
34. Toalla blanca
35. Llaves del carro de Ana Patricia
36. Pintura de uñas
37. Goma de mascar
38. Pistola del vigilante
39. Audífonos
40. Invitación manchada de café
41. Copa con bebida
42. Cuadro de Ana Patricia como virgen prostituta
43. Platos con sushi
44. Celular de Federico
45. Vodka
46. Vaso con hielo (x2)
47. Disco de vinyl de los 007
48. Disco de vinyl de Sentimiento Muerto
49. Disco de vinyl de Zapato 3
50. Cuadro de Mickey Mouse satánico
51. Bolsa con crack
52. Tubo metálico en forma de pipa
53. Yesquero
54. Celular de Yetzibell
55. Pincel
56. Cuadro de Hombre Araña crucificado sin terminar
57. Televisor de Laudvan
58. Reproductor de Laudvan
59. Seguros de puerta (x6)
60. Llaves del garaje de Laudvan
61. Esposas
62. Vela
63. Caja de cigarros Astor Rojo
64. Yesquero de Bermúdez
65. Retrato del secuestrador dibujado a lápiz
66. Naranja
67. Taza de café
68. Silla de ruedas
69. Computadora
70. Periódico de El Guardián
71. Pila de hojas de papel
72. Carta con petición de rescate
73. Escudo de la Embajada de Bulgaria
74. Bolsa de plástico
75. Martillo
76. Destornillador
77. Cincel
78. Linterna
79. Walkie Talkie
80. Pistola de El Tufo
81. Pila de dinero
82. Teléfono de El Tufo
83. Bolsas con marihuana
84. Bolsas con cocaína
85. Koala
86. Dinero
87. Vaso con ron
88. Pipote de basura
89. Comida podrida
90. Caja de papas fritas rancias
91. Maletín metálico
92. Valla de Ron 111
93. Botella de frescolita
94. Carta del futuro
95. Mecedora
96. Pañuelo
97. Chalecos antibalas
98. Pistola de Bermúdez
99. Tazas vacías
100. Pala
101. Papas fritas

Ambientación

1. Pila de basura
2. Valla de Ron 111 con agujeros de bala
3. Excremento de perro
4. Paredes peladas
5. Cortinas de baño con estampados de caricaturas
6. Sofá desgastado
7. Televisor CRT
8. Control remoto
9. Espejo del baño
10. Mesa alta
11. Afiche de La Sónica
12. Rosario
13. Cama de Luis
14. Mesa de noche de Luis
15. Peinadora de Luis
16. Vasos sucios (x3)
17. Comedor
18. Cama de Ana Patricia
19. Edredón rosado de Ana Patricia
20. Mesita de noche rosada de Ana Patricia
21. Peinadora rosada de Ana Patricia
22. Elegante sofá
23. Escritorio de la recepción
24. Cuadros de colores llamativos de Laudvan
25. Cuadro de araña gigante en patines
26. Afiche de la exposición de Laudvan
27. Sofá negro

28. Colección de discos de vinyl
29. Repisa
30. Indicador dorado del número de la habitación 111
31. Cama de sábana amarillenta
32. Gancho para llaves
33. Sofá con estampado de Los Ositos Cariñositos
34. Sillas (x2)
35. Mesa
36. Vidrio-espejo
37. Valla luminosa de Ron 111
38. Silla de plástico
39. Fax
40. Cama de El Tufo
41. Mesa
42. Televisor
43. Mesa elegante

Efectos

especiales/Visuales

1. Mustang rodando cuesta abajo
2. Sangre deslizándose
3. Recuerdo de Luis
4. Luces de colores
5. Disparo a Manuela
6. Tomas sobre el secuestro de Ana Patricia en la televisión
7. Fuerte lluvia
8. Laudvan cae por un precipicio
9. Jardín de flores blancas rodeado de montañas roja
10. Cielo fucsia
11. Hombre Araña gigante
12. Lluvia de naranjas
13. Relámpago
14. Chat en la computadora
15. Procesador de texto en la computadora
16. Charco de sangre

Vehículos

1. Mustang sincrónico azul
2. Carro
3. Jeep blanco
4. Taxi
5. Mitsubishi rojo de Ana Patricia
6. Camioneta
7. Vehículos (x3)
8. Ford del Rey gris oscuro
9. Patrullas (x3)
10. Carro

Extras

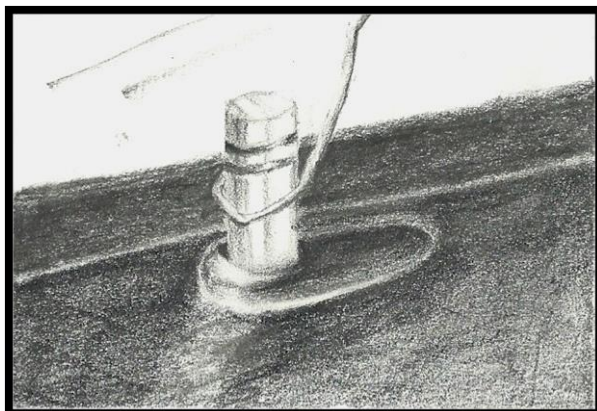
1. Consumidores
2. Vendedora de fruta
3. Pasajeros de piel morena
4. Mujer de senos prominentes
5. Conductor musculoso
6. Muchacha de buenas curvas
7. Habitantes del barrio
8. Niños (x4)
9. Malandro
10. Personas morenas (x12)
11. Joven
12. Jóvenes
13. Barman
14. Pelirroja
15. Hombre
16. Pareja 1
17. Carlos Andrés Pérez
18. Muchachos (x2)
19. Pareja 2

20. Taxista
21. Recepcionista
22. Vigilante de bigotes
23. Frederik
24. Invitados (x20)
25. Mesonero
26. Clientes
27. Periodistas y camarógrafos gordos y calvos
28. Obrero
29. Guardias Nacionales (x2)
30. Asiática
31. Policía
32. Oficial
33. Pasantes
34. Guardia
35. Gente
36. Joven
37. Damelis
38. Joven
39. Muchacha
40. Policías (x5)
41. Policías (x7)
42. Berta

6.5. *Storyboard*

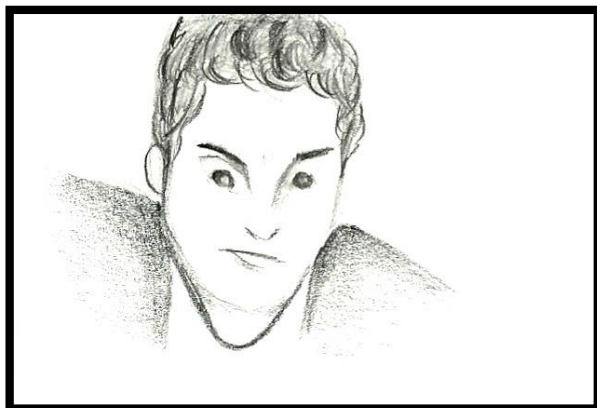
A continuación se presenta una muestra del storyboard de las primeras dos escenas del guion.

ESC.: 1



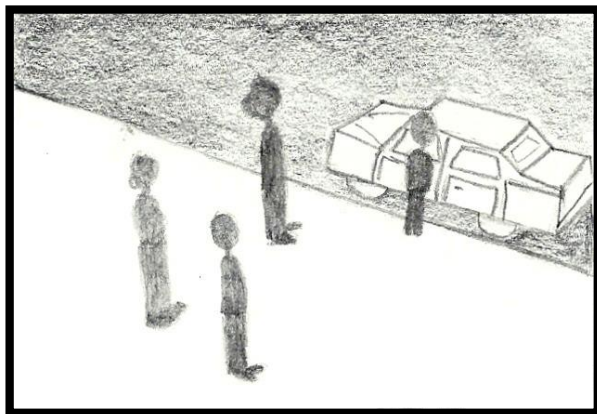
PLANO: 1

Un alambre baila alrededor del seguro de un Mustang sincrónico color azul.



PLANO: 2

Chicharra forcejea con el alambre a través de la ventana medio abierta del piloto.



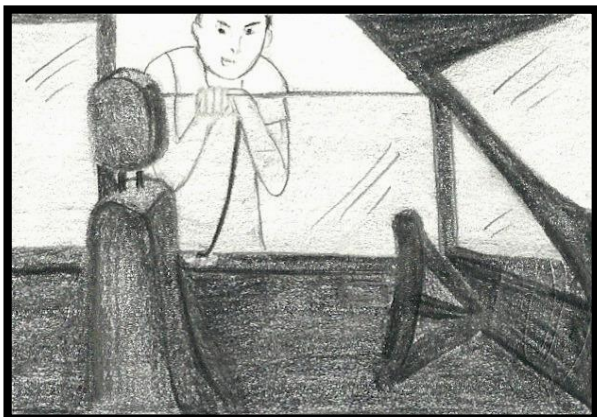
PLANO: 3

Luis, Caimán y Julián ven cómo Chicharra intenta abrir el vehículo.



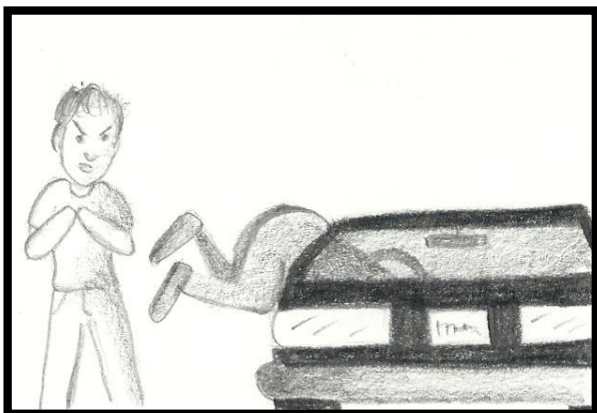
PLANO: 4

Paneo: Caimán fuma un porro de marihuana y se lo pasa a Luis. Lo fuma y se lo pasa a Julián.



PLANO: 5

Chicharra sigue intentando abrir el carro. Julián lo empuja y entra de cabeza por la abertura.



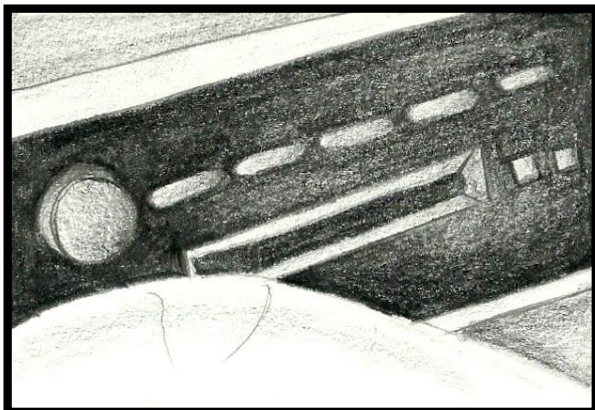
PLANO: 6

Caimán choca su cuerpo contra el de Julián intentando que termine de entrar en el carro.



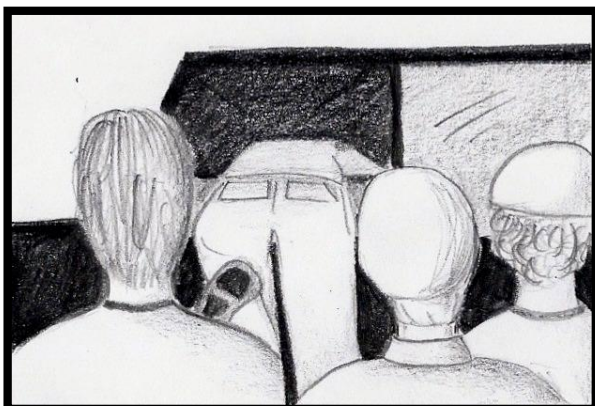
PLANO: 7

Julián se resbala un poco más hacia adentro gracias a el empujón de Caimán.



PLANO: 8

Julián prende sin querer la radio del vehículo.



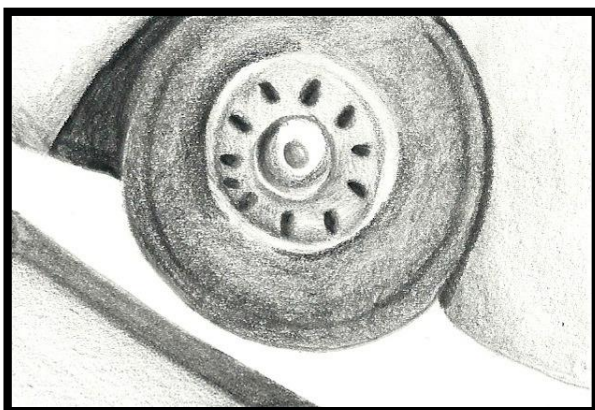
PLANO: 9

Julián agita sus piernas en señal de ayuda.
Caimán vuelve a chocar su cuerpo contra él.



PLANO: 10

Julián desactiva sin querer el freno de mano.
Sus ojos se abren de par en par.



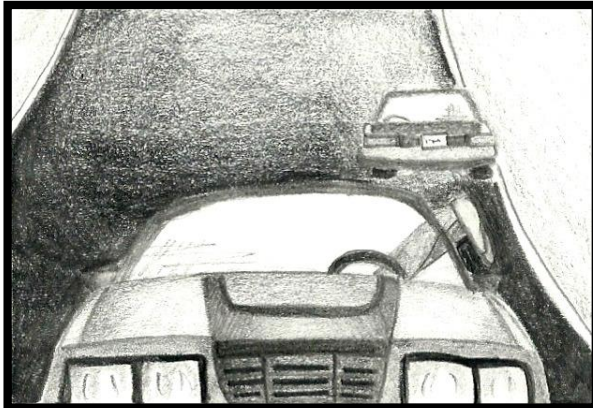
PLANO: 11

El vehículo comienza a rodar cuesta abajo.



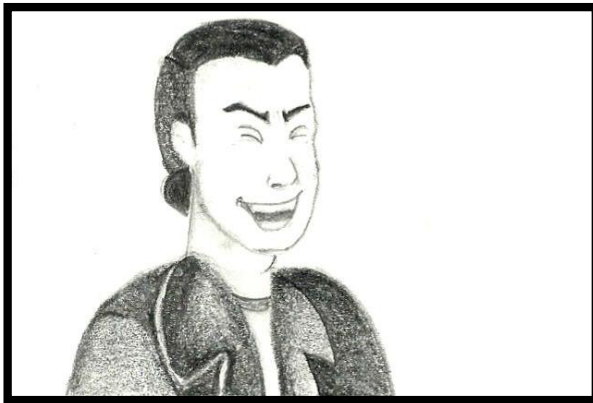
PLANO: 12

Chicharra y Caimán persiguen el auto con Julián adentro. Luis se queda atrás.



PLANO: 13

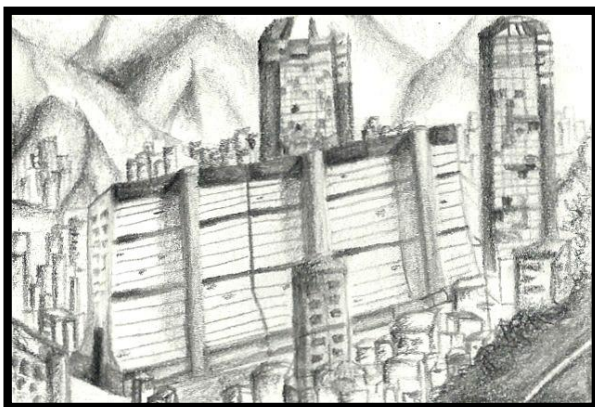
El carro rueda con Julián adentro. A unos metros, otro carro espera el impacto.



PLANO: 14

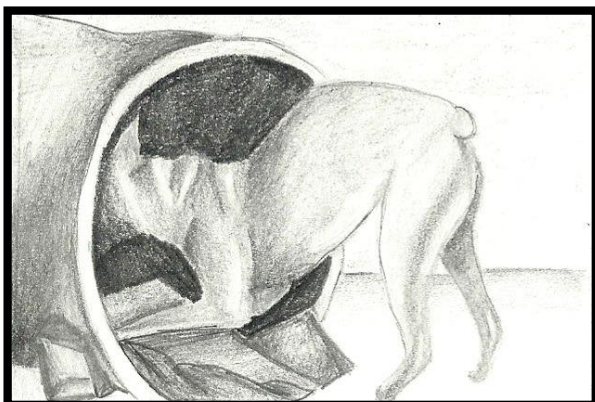
Luis ríe a carcajadas ante la situación.

ESC.: 2



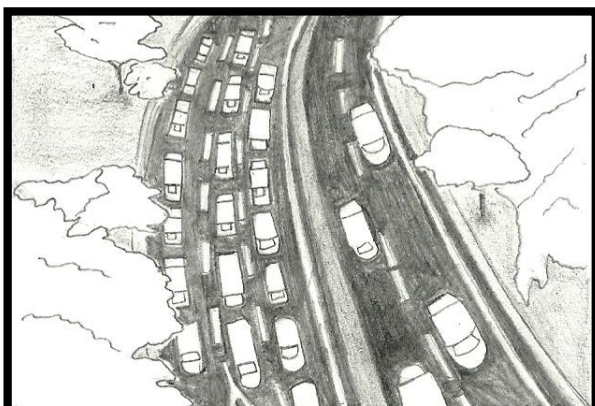
PLANO: 15

Torres de Parque Central imponentes en medio de la ciudad.



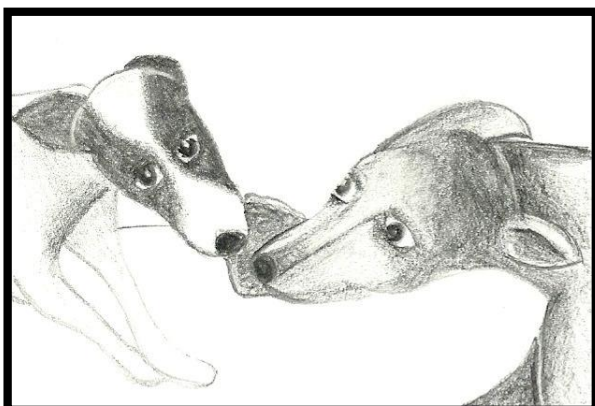
PLANO: 16

Un perro callejero hurga en una pila de basura.



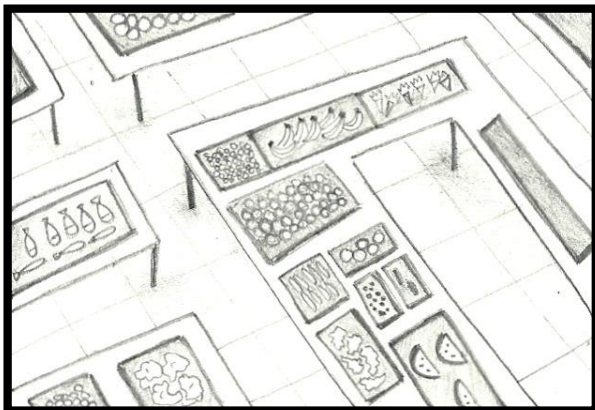
PLANO: 17

Avenida Boyacá embotellada.



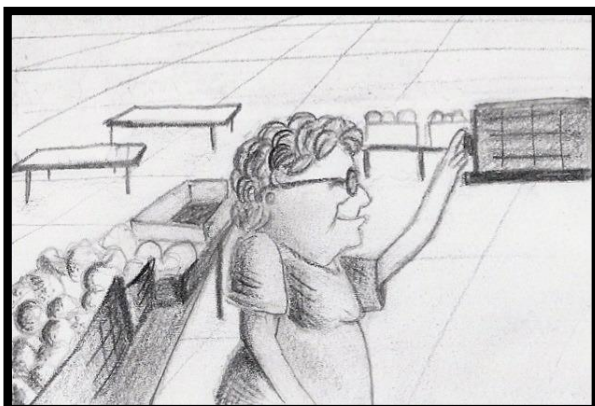
PLANO: 18

Dos perros abandonados pelean por un pedazo de muslo.



PLANO: 19

Mercado de Quinta Crespo.



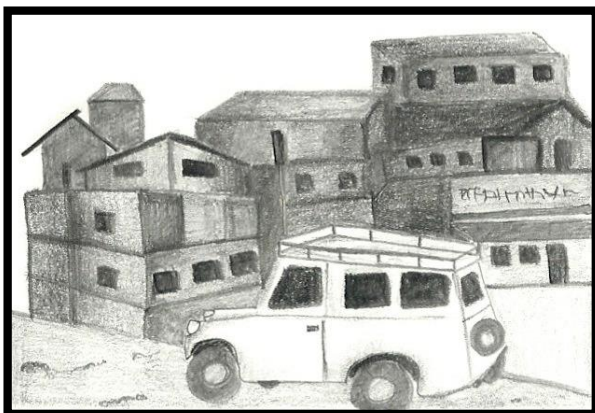
PLANO: 20

Una vendedora de fruta sube el volumen de su radio.



PLANO: 21

Un perro cruza corriendo la autopista.



PLANO: 22

Un Jeep sube por las calles angostas del barrio
José Félix Ribas

6.6. Presupuesto

A continuación se presenta un presupuesto aproximado de lo que costaría producir este proyecto en la actualidad. Los montos expresados son el resultado de la comparación de los presupuestos de dos películas venezolanas recientes: *Tamara*, de la casa productora Unity Films (Ver Anexo 2), y *Papita Maní Tostón*, de la casa productora Factor RH Producciones (Ver Anexo 3).

Ambos presupuestos fueron facilitados por el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC). Para la construcción del mismo se promediaron los montos de aquellos ítems que mejor se adaptaban a las necesidades de la producción. Todos los montos están expresados en bolívares (Bs).

Tabla 2. Resumen de presupuesto

NOMBRE DEL PROYECTO:	PIM PAM PUM	
DIRECTOR:	REBECA FERNÁNDEZ Y PEDRO PEÑARANDA	
FORMATO:	DIGITAL	
DURACIÓN:	112 MINUTOS	
CÓDIGO	ÍTEM	TOTAL
1	COSTO DE GUION Y PROPIEDAD INTELECTUAL	170.275
2	EQUIPO DE REALIZACIÓN	1.717.050
3	PRODUCCIÓN	672.550
4	EQUIPOS Y MATERIALES	1.258.625
5	COSTOS DE PRODUCCIÓN	930.625
6	LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	349.225
7	UTILERÍA Y VESTUARIO	317.400
8	REPARTO	720.250
9	EDICIÓN	241.500
10	SONIDO	244.050
11	MÚSICA	165.000
12	PROCESO FINAL	331.435
13	SEGUROS Y FIANZAS	75.250
14	COMUNICACIONES Y GASTOS DE OFICINA	290.470
SUBTOTAL		7.483.705
IMPREVISTOS (10%)		748.370,05
MARK UP (30%)		249.456,83
TOTAL		8.481.531,88

Tabla 3. Presupuesto desglosado

CÓDIGO	ÍTEM	TOTAL
1	COSTO DE GUION Y PROPIEDAD INTELECTUAL	
1.2	Guion literario	155.000
1.3	Guion técnico	12.500
1.4	Copias	2.775
SUBTOTAL 1		170.275
2	EQUIPO DE REALIZACIÓN	
2.1	Director	180.000
2.2	1 ^{er} asistente de dirección	89.000
2.3	2 ^{do} asistente de dirección	50.250
2.4	Director de fotografía y cámara	207.700
2.5	Script	59.450
2.6	Foquista	45.250
2.7	Asistente de cámara	36.850
2.8	Jefe de electricista	54.250
2.9	Asistente de electricista	32.850
2.10	Jefe de máquina	54.250
2.11	Asistente de máquina	32.850
2.12	Video assist (Media manager)	46.550
2.13	Plantero	49.300
2.14	Sonidista (Sin equipo)	86.250
2.15	Microfonista	50.250
2.16	Jefe de casting	95.250
2.17	Foto fija (Con equipo)	38.000
2.18	Making of (Con equipo)	62.500
2.19	Director de arte	125.500
2.20	Utilero de set	42.000
2.21	Asistencia de utilería	22.200
2.22	Diseñador de escenografía	33.900
2.23	Escenógrafo	27.000
2.24	Asistente de escenografía	22.200
2.25	Diseñador de vestuario	57.750
2.26	Vestuarista	46.000
2.27	Asistente de vestuario	21.200
2.28	Maquillador	48.500
SUBTOTAL 2		1.717.050
3	PRODUCCIÓN	
3.1	Productor ejecutivo	129.600
3.2	Director de producción	248.750
3.3	Secretaria	18.600
3.4	Productor de campo	85.200
3.5	Productor de avanzada	32.500
3.6	Asistentes de producción (2)	72.200
3.7	Coordinador de medios	48.400
3.8	Administrador	37.300
SUBTOTAL 3		672.550
4	EQUIPOS Y MATERIALES	

4.1	Cámara RED ONE	307.000
4.2	Óptica adicional del cine	195.125
4.3	Luces y grip	318.250
4.4	Planta eléctrica	86.000
4.5	Dolly (Con accesorios)	44.500
4.6	Grúa	24.000
4.7	Steady Cam	71.000
4.8	Equipos y accesorios de sonido	89.000
4.9	Materiales de electricidad (Consumibles)	17.500
4.10	Materiales de máquina (Consumibles)	27.625
4.11	Materiales de cámara y sonido (Consumibles)	20.250
4.12	Materiales de producción (Consumibles)	44.000
4.13	Otros	14.375
SUBTOTAL 4		1.258.625
5	COSTOS DE PRODUCCIÓN	
5.1	TRANSPORTE	
5.1.1	Trasp. búsqueda de locaciones	53.375
5.1.2	Camión máquina (Con chofer)	43.750
5.1.3	Camión electricidad-luces (Con chofer)	43.750
5.1.4	Camión de producción	41.750
5.1.5	Vehículos de producción	120.250
5.1.6	Autobús	45.250
5.1.7	Motor Home	42.250
5.2	ALIMENTACIÓN	
5.2.1	Preproducción	23.000
5.2.2	Rodaje	450.375
5.2.3	Extras (Rodaje)	40.875
5.2.4	Varios	26.000
SUBTOTAL 5		930.625
6	LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	
6.1	Alquiler de locaciones	247.500
6.2	Permisos	22.850
6.3	Construcción de escenografía	46.000
6.4	Personal de seguridad (2)	32.875
SUBTOTAL 6		349.225
7	UTILERÍA Y VESTUARIO	
7.1	Utilería comprada	83.500
7.2	Utilería alquilada	36.000
7.3	Vestuario	108.500
7.4	Vehículos en escena	75.900
7.5	Otros	13.500
SUBTOTAL 7		317.400
8	REPARTO	
8.1	Principales	370.000
8.2	Secundarios	132.000
8.3	Figurantes	29.000
8.4	Extras	178.000
8.5	Otros	11.250
SUBTOTAL 8		720.250

9	EDICIÓN	
9.1	Digitalización de imagen	12.000
9.2	Digitalización y sincronización de sonido	36.000
9.3	Sala de edición	56.250
9.4	Editor	103.500
9.5	Asistente del editor	33.750
SUBTOTAL 9		241.500
10	SONIDO	
10.1	Diseño de sonido	25.500
10.2	Edición de sonido	33.500
10.3	Foleys	20.000
10.4	Doblaje de voces	24.000
10.5	Mezcla final	107.800
10.6	Sonido Óptico Dolby Digital	33.250
SUBTOTAL 10		244.050
11	MÚSICA	
11.1	Presupuesto por paquete	165.000
SUBTOTAL 11		165.000
12	PROCESO FINAL	
12.1	Selección de tomas	8.375
12.2	Transfer a 35mm	164.600
12.3	Elaboración de créditos (Digital)	23.660
12.4	Master HD	76.200
12.5	Elaboración de tráiler (3min. en video)	22.600
12.6	Animación e ilustración	36.000
SUBTOTAL 12		331.435
13	SEGUROS Y FIANZAS	
13.1	Seguros equipos	23.950
13.2	Seguros personal	31.050
13.3	Seguro envío película al laboratorio	9.125
13.4	Responsabilidad civil	11.125
SUBTOTAL 13		75.250
14	COMUNICACIONES Y GASTOS DE OFICINA	
14.1	Celulares	19.150
14.2	Teléfono y fax	15.475
14.3	Correo y courier	10.300
14.4	Imprenta - Fotocopias	10.600
14.5	Gastos de materiales de oficina	12.520
14.6	Internet	6.575
14.7	Alquiler de oficina	190.100
14.8	Walkie Talkies	8.250
14.9	Otros	17.500
SUBTOTAL 14		290.470
SUBTOTAL		7.483.705
IMPREVISTOS (10%)		748.370,05
MARK UP (30%)		249.456,83
TOTAL		8.481.531,88

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El guion es la base de cualquier proyecto audiovisual. Por ende, es uno de los pasos más importantes para poder lograr un material interesante. Esto significa un reto en todos los sentidos puesto que no hay cosa más aterradora y, a la vez, atractiva que una hoja en blanco.

La principal recomendación que deja un proyecto como el presente es nunca subestimar la importancia y el poder de un guion. Aunque puede que a simple vista no parezcan más que palabras sobre un lienzo de papel, es en realidad un universo entero lleno de historias, reglas, aventuras y personajes.

Bien es cierto que la creación de una historia completa, con todos y cada uno de sus detalles, es un desafío atrayente para la imaginación, pero sumergirse en un universo existente con sus normas de juego y sus límites de verosimilitud también lo es.

Cuando se quiere realizar una adaptación hay que zambullirse por completo en el universo creado por el autor de la obra original, el cual no es más que un mundo entero construido por una imaginación ajena. Entender las reglas del juego del mismo, comprender cuál es el motor que mueve a cada uno de los personajes, adentrarse a ciegas en la trama y llegar a poder leer incluso lo que está entre líneas son los principales retos que se presentaron al momento de adaptar a guion cinematográfico la novela *PIM PAM PUM* de Alejandro Rebolledo.

Precisamente es en ese punto en donde cae la segunda recomendación de este Trabajo de Grado. Una de las cosas más importantes y necesarias al momento de enfrentarse a una adaptación es estudiar a fondo la historia de la obra original, pues solo entendiendo bien cómo se desenvuelve la trama es que podemos tomar, con confianza, las decisiones en cuanto a los cambios que se plantearán buscando siempre que no deforme el espíritu de la obra original.

La última recomendación a tomar en cuenta es que desde que se comienza el proceso de trasposición de códigos hay que tener claro el tipo de adaptación con el que se desea trabajar, ya

que esto define en muchos aspectos hasta qué punto podemos intervenir en la historia original. Con *PIM PAM PUM* siempre se planteó realizar una adaptación cinematográfica del tipo interpretación, según la clasificación expuesta por Sánchez Noriega. Esta mantiene ciertas diferencias con la obra original pero nunca traiciona la esencia ni el tono de la misma.

Escribir un guion, adaptado o no, es una experiencia hasta cierto punto liberadora puesto que es una aventura que termina convirtiéndose en un ticket a un mundo en donde lo imposible se convierte en posibilidad y en donde los límites no son más que mitos. Si a ello agregamos el diseño de la producción del guion, se puede decir que la aventura se convierte en el umbral de un próximo paso, una pre-producción completa de cara al potencial rodaje.

En este sentido, vale la pena acotar que, una vez cumplido el ciclo completo que va de la concepción del guion a un diseño de producción preliminar, descubrimos que la elaboración de un guion de largometraje es un proceso que evidentemente requiere de muchísima escritura, pero de aún más reescritura. En fin, es un producto que siempre está sujeto a infinitos cambios en aras de su profundización y mejoría. Esta consideración forma parte de nuestro proceso de aprendizaje y merece, acaso, un próximo paso que escapa a lo delimitado por el presente Trabajo de Grado. Entonces, *PIM PAM PUM* es un proyecto que sin duda alguna no termina aquí.

En todo caso, entendemos ahora más que nunca que sí, que enfrentarse a una hoja en blanco es y siempre será aterrador, pero saber que esa hoja en blanco puede de pronto convertirse en miles de acciones, miles de personajes, miles de diálogos o miles de aventuras hace que ese primer susto valga siempre la pena.

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Fuentes bibliográficas

- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* (J. L. López Muñoz, Trans.) (8^{va} ed.). Madrid: Ediciones Rialp.
- Butler, R. O. (2005). *From where you dream: The process of writing fiction* (1^{ra} ed.). Nueva York: Group West.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras* (L.J. Hernández, Trans.) (1^{ra} ed.). México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- McKee, R. (2002). *El Guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (J. J. Lockhart Domeño, Trans.) (1^{ra} ed.). Barcelona: Alba Editorial.
- Mouesca, J. (2001). *Érase una vez el cine: Diccionario* (1^{ra} ed.). Santiago: LOM Ediciones.
- Pérez Bowie, J. A. (2008). *Leer el cine: La teoría literaria en la teoría cinematográfica* (1^{ra} ed.). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Rebolledo, A. (1998). *PIN PAN PUN* (1^{ra} ed.). Caracas: Libros Urbe.
- Romaguera i Ramió, J. (1991). *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros estilos y materiales* (2^{da} ed.). Madrid: Ediciones de la Torre.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guion cinematográfico* (1^{ra} ed.). Barcelona: Editorial Ariel.
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación* (1^{ra} ed.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Sánchez Soler, M. (2011). *Manual esencial del guion cinematográfico* (1^{ra} ed.). Alicante: Editorial Club Universitario.
- Seger, L. (2000). *El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas* (M. Chacón, A. Méndiz, Trans.) (2^{da} ed.). Madrid: Ediciones Rialp.
- Seger, L. (2011). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (A. Blasco, Trans.) (10^{ma} ed.). Madrid: Ediciones Rialp.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guion: Argumentos clásicos y modernos en el cine* (A. López Ruiz, Trans.) (1^{ra} ed.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas* (J. Conde, Trans.) (1^{ra} ed.). Barcelona: Ediciones Robinbook.

Fuentes hemerográficas

- Cremades, E. R. (1982). Novela histórica y folletín. *Anales de literatura española*, No. 1, pp.269-282.
- Dagnino, M. (2002, enero-abril). Una novela: PIN PAN PUN. *Actual*, No. 49 Volumen 34, pp.417-419.
- Frago Pérez, M. (2005). Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica. *Communication & Society*, No. 2 Volumen 18, pp.49-82.
- Lebón, M. (1998, noviembre 12). PIN PAN PUN: Literatura pop. *El Universal*, cuerpo 3, p.18.
- PIN PAN PUN (2010, agosto). *Urbe*, Edición coleccionable, p.35.
- Roche Rodríguez, M. (2010, octubre 22). Alejandro Rebolledo: Letras, cosmopolitismo y violencia. *El Nacional*, cuerpo Escenas, p.3.
- Rodríguez Martín, M. E. (2007, julio-septiembre). Teorías sobre adaptación cinematográfica. *Casa del Tiempo*, Nro. 100, pp.82-91.
- Sánchez Noriega, J. L. (2001, octubre). Las adaptaciones literarias al cine: Un debate permanente. *Comunicar*, Nro. 17, pp.65-69.
- Torrelles, G. (2010, agosto). Pin pan punk. *Urbe*, Edición coleccionable, p.9.
- Valero, A. (2001). PIN PAN PUN: Sicodelia, ruptura y mercado. *Contexto*, No. 7 Volumen 5, pp.119-130.

Fuentes electrónicas

- Alejandro Rebolledo, autor de PIM PAM PUM (2013). Recuperado en octubre 08, 2013, de <http://queleer.com.ve/2013/02/15/alejandro-rebolledo-autor-de-pim-pam-pum/>
- Barráez, E. (2010). *Vuelve el PIM PAM PUM*. Recuperado en octubre 10, 2013, de <http://www.talcualdigital.com/nota/visor.aspx?id=44494>

- Colón, E. (2010). *Puntocero reedita un clásico de la nueva narrativa venezolana: PIM PAM PUM vuelve a las librerías*. Recuperado en octubre 10, 2013, de <http://edicionespuntocero.com/2010/10/22/puntocero-reedita-un-clasico-de-la-nueva-narrativa-venezolana/>
- Gáfaró, B. (2010). *Alejandro Rebolledo: Narrativa de supervivencia*. Recuperado en octubre 8, 2013, de <http://www.complotmagazine.com/articulo.php?id=952>
- Sugerencias de lectura /18* (2000). Recuperado en octubre 08, 2013, de <http://www.fundaciongsr.com/pdfs/fgsr/sugenet/sugenet18.rtf>

Tesis y trabajos académicos

- Connard, S. (2005). *The comedic basis of black comedy: an analysis of black comedy as a unique contemporary film genre*. Tesis para la Maestría en Bellas Artes. Universidad de Nueva Gales del Sur, Australia.
- Peralta, A. (2006). *Soy el análisis de adaptación de Fight club: De Chuck Palahniuk a David Fincher*. Tesis profesional para la licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Universidad de Las Américas Puebla, México.

ANEXOS

Anexo 1. Referencia de efectos visuales: “The Hobbit: An Unexpected Journey” (Jackson, 2012) y “The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring” (Jackson, 2001).



Anexo 2. Presupuesto de la película venezolana “Tamara” (Schneider, sin estrenar).

FORMATO DE PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN				
NOMBRE DEL PROYECTO:		TAMARA		
PRODUCTORA:		UNITY FILMS		
DIRECTOR:		ELIA K. SCHNEIDER		
FORMATO:		DIGITAL		
SEMANAS DE RODAJE:		8 SEMANAS		
DURACIÓN:		96 MINUTOS		
PARTE A				
1- COSTOS DE GUIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL		CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
1.1 ADQUISICIÓN DE DERECHOS DE AUTOR (Sobre obra pre-existente)		20.000		
1.3 ADAPTACIÓN GUIÓN				
1.4 GUIÓN LITERARIO (incluye ASESOR)				180.000
1.5 GUIÓN TÉCNICO				15.000
1.6 TRADUCCIONES (2 idiomas)		6.500	6.500	
1.7 COPIAS		3.300		
1.9 DERECHOS MUSICALES AUTOR				
1.10 DERECHOS MUSICALES FONOMECANICO				
1.11 OTROS				
SUB TOTAL 1 (Bs.):		29.800	6.500	195.000
TOTAL EN BOLIVARES				231.300
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)		12,88%	2,81%	84,31%
2 - EQUIPO DE REALIZACIÓN		CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
2.1 DIRECTOR		90.000		120.000
2.3 1 er ASISTENTE DE DIRECCIÓN		100.000		
2.4 2do ASISTENTE DE DIRECCIÓN		55.500		
2.5 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA y CAMARA		180.000		100.000
2.6 SCRIPT		63.500	27.400	
2.7 CAMAROGRAFO				
2.8 FOQUISTA		52.000		
2.9 ASISTENTE DE CÁMARA		44.000		
2.10 JEFE DE ELECTRICISTA		40.000	30.000	
2.11 ASISTENTE ELECTRICISTA (1)		36.000		
2.12 ASISTENTE ELECTRICISTA (2)			38.000	
2.13 JEFE DE MÁQUINA		40.000	30.000	
2.14 ASISTENTE DE MÁQUINA (1)		36.000		
2.15 ASISTENTE DE MÁQUINA (2)				
2.16 VIDEO ASSIST		40.000		
2.16 MEDIA MANAGER		31.500		
2.17 PLANTERO		41.600	30.000	
2.18 SONIDISTA (SIN EQUIPO)*		85.300	30.000	
2.19 MICROFONISTA		40.000	22.000	
2.20 JEFE DE CASTING		68.000	37.500	30.000
2.21 ASISTENTE DE CASTING				
2.22 FOTO FIJA (Con equipo)		30.000		30.000
2.23 MAKING OF (Con equipo)		40.000		40.000
2.24 DIRECTOR DE ARTE		96.000	50.000	
2.25 PRODUCTOR DE ARTE		28.000	39.700	
2.26 AMBIENTADOR*				
2.27 UTILERO DE SET		27.000	15.000	
2.28 ASISTENTE DE UTILERIA			12.000	
2.29 DISEÑADOR DE ESCENOGRAFÍA			15.000	
2.29 ESCENOGRAFO* (Jefe de Realización)			12.000	
2.30 ASISTENTE DE ESCENOGRAFIA (Realizador)			12.000	
2.31 DISEÑADOR DE VESTUARIO				62.700
2.32 JEFA VESTUARISTA		50.000		
2.33 ASISTENTE DE VESTUARIO		10.000		
2.30 MAQUILLADOR		55.000		
2.31 ASISTENTE DE MAQUILLAJE				
2.35 PELUQUERO		31.500		
2.36-PRUEBAS-CARGAS EQUIPOS		24.000		
2.37 ASESOR LEGAL		81.000		
SUB TOTAL 2 (Bs.):		1.515.900	400.600	382.700
TOTAL EN BOLIVARES				2.299.200
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)		65,93%	-	16,64%
3 - PRODUCCIÓN		CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
3.2 PRODUCTOR EJECUTIVO (JR NOVOA)		120.000		
3.3 DIRECTOR DE PRODUCCIÓN (I. GALAVIS)		74.500	80.000	100.000
3.4 ASISTENTE DIR. PRODUCCION			60.000	
3.5 PRODUCCIÓN DE CAMPO RODOLFO LOERO		84.000	40.000	

3.6 SECRETARIA		8.400	
3.7 COORDINADORA DE CAMPO -ILIANA TAPIA	55.500	30.000	
3.8 PRODUCTOR DE AVANZADA		25.000	
3.9 COORDINADORA CAMPO		15.000	
3.10 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN ORIANA MOLINA	30.000	15.000	
3.11 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN JUAN TENREIRO	21.000		
3.12 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN -MOLLEGAS	29.000		
3.13 COORDINADOR DE MEDIOS (promo y public.)		48.000	32.000
3.14 ADMINISTRADOR 6 MESES X 7 CON BONO	32.000	18.600	
3.15 ABOGADO -CONTRATOS- POR PAGAR	54.500		
3.17 OTROS - VIATICOS- TRANSPORTES-	29.200		
SUB TOTAL 3 (Bs.):	529.700	340.000	132.000
TOTAL EN BOLIVARES			1.001.700
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	52,88%	33,94%	13,18%
4 - EQUIPOS Y MATERIALES	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
4.1 COMPRA DE PELICULA 35mm			
4.2 COMPRA DE DISCOS DUROS	82.000	12.000	40.000
4.3 CASSETTES DV		6.000	
4.4 OTROS CASSETTES	12.000	8.000	
4.5 FOTOGRAFÍAS	15.000	8.000	
4.6 CÁMARA 35mm.			
4.7 CÁMARA 16mm			
4.8 CÁMARA DV			36.000
4.9 CÁMARA OTRO FORMATO-HD-DIGITAL - RED ONE	286.000	80.000	50.000
4.10 ÓPTICA ADICIONAL DEL CINE	196.000	56.000	64.000
4.11 ÓPTICA ADICIONAL DE VIDEO			
4.12 LUCES Y GRIP	230.000	120.000	60.000
4.13 GELATINAS Y FILTROS	10.000	10.000	
4.14 PLANTA ELÉCTRICA	92.000	45.000	
4.15 DOLLY (SPACE) Accesorios incluidos	36.000	28.000	
4.15 GRÚA	24.000	6.000	
4.16 STEADY CAM	80.000	32.000	
4.17 MONTURAS ESPECIALES			
4.20 EQUIPOS Y ACCESORIOS DE SONIDO	64.000	24.000	40.000
4.21 MATERIALES DE ELECTRICIDAD (consumible)	12.000	8.000	
4.22 MATERIALES DE MÁQUINA (consumible)	12.000	9.000	
4.23 MATERIALES DE CÁMARA Y SONIDO (consumible)	15.000	8.000	
4.23 MATERIALES DE PRODUCCIÓN (consumible)	25.000	8.000	40.000
4.21 OTROS		10.000	
SUB TOTAL 4 (Bs.):	1.191.000	478.000	330.000
TOTAL EN BOLIVARES			1.999.000
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	59,58%	23,91%	16,51%
5- COSTOS DE PRODUCCIÓN	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
5.1 TRANSPORTE			
5.1.1 TRASP. BUSQUEDA DE LOCACIONES	20.000	25.000	38.000
5.1.2 CAMIÓN MÁQUINA con chofer	52.500		
5.1.2 CAMIÓN ELECTRICIDAD-LUCES con chofer	52.500		
5.1.3 CAMIÓN CAMARA Y SONIDO con chofer	52.500		
5.1.4 CAMIÓN DE ARTE con chofer			
5.1.5 VEHICULO DE ARTE			
5.1.6 CAMIÓN DE VESTUARIO			
5.1.7 CAMIÓN DE PRODUCCIÓN			48.500
5.1.8 CAMIÓN DE CATERING	48.500		
5.1.9 VEHICULOS DE PRODUCCIÓN	60.000	32.000	56.000
5.1.10 VEHICULOS DE PRODUCCIÓN			
5.1.11 VAN DE TALENTO			
5.1.12 AUTOBUS	48.000		
5.1.13 MOTOR HOME	32.000	10.000	
5.2.1 PASAJES AEREOS PRE-PRODUCCIÓN	40.000	8.000	
5.2.2 PASAJES AEREOS RODAJE	50.000	16.000	65.000
5.2.3 VARIOS (gasolina, taxi, estacionamiento)	18.000	12.000	
5.2.5 ALOJAMIENTO PRE-PRODUCCIÓN	8.000		52.500
5.2.6 ALOJAMIENTO RODAJE	100.000	30.000	
5.2.6 ALOJAMIENTO POST-PRODUCCIÓN (Sonido) (2)	24.000	24.000	
5.3 ALIMENTACIÓN			
5.3.1 VIATICOS VIAJE PRE-PRODUCCIÓN	22.000	18.000	
5.3.2 ALIMENTACIÓN PRE-PRODUCCIÓN	22.000	14.000	
5.3.3 ALIMENTACIÓN RODAJE	210.000	50.000	
5.3.4 CENA, EN EL INTERIOR/ EXT		25.000	
5.3.5 DOMINGO EN EL INTERIOR/EXT			
5.3.6 LAVANDERIA Y TELEFONO, EN EL INTERIOR/EXT	12.500		12.000
5.3.7 ALIMENTACIÓN EXTRAS EN RODAJE	50.000		

5.3.7 ALIMENTACIÓN EXTRAS EN RODAJE (2)			
5.3.8 IMPREVISTOS		12.000	
SUB TOTAL 5 (Bs.):	922.500	276.000	272.000
TOTAL EN BOLIVARES			1.470.500
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	62,73%	18,77%	18,50%
6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
6.1 ALQUILER DE LOCACIONES	220.000	10.000	145.000
6.2 ALQUILER DE ESTUDIO		18.000	20.000
6.3 PERMISOS	18.500	9.600	
6.4 CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA			42.000
6.5 PERSONAL DE SEGURIDAD (2)	32.000		
6.6 OTROS		10.000	
SUB TOTAL 6 (Bs.):	270.500	47.600	207.000
TOTAL EN BOLIVARES			525.100
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	51,51%	9,06%	39,42%
7- UTILERIA Y VESTUARIO	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
7.1 UTILERIA COMPRADA	50.000	12.000	50.000
7.2 UTILERIA ALQUILADA	22000		20.000
7.3 VESTUARIO	70.000	24.000	38.000
7.4 EFECTOS ESPECIALES	60.000		30.000
7.5 VEHICULOS EN ESCENA	44.800	4.000	28.000
7.6 OTROS	18.000		
SUB TOTAL 7 (Bs.):	264.800	40.000	166.000
			470.800
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	56,24%	8,50%	35,26%
8- REPARTO	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
8.1 PRINCIPALES	280.000	120.000	40.000
8.2 SECUNDARIOS	80000	25.000	33.000
8.3 FIGURANTES			28.000
8.4 EXTRAS	42.000		14.000
8.5 ENTRENADOR			
8.6 ANIMALES			
8.7 OTROS		10.000	
SUB TOTAL 8 (Bs.):	402.000	155.000	115.000
TOTAL EN BOLIVARES			672.000
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	59,82%	23,07%	17,11%
POST-PRODUCCIÓN			
9- REVELADO Y TRANSFER	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
9.1 REVELADO			
9.2 TELECINE			
9.3 MATERIAL (VIDEO)	12.000		30.000
9.4 COPIA DE TRABAJO FILMICA			
SUB TOTAL 9 (Bs.):	12.000	0	30.000
TOTAL EN BOLIVARES			42.000
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	28,57%	0,00%	71,43%
10. EDICIÓN	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
10.1 DIGITALIZACIÓN DE IMAGEN	9.000		
10.2 DIGITALIZACIÓN Y SINCRONIZACIÓN DE SONIDO	18000	19.000	
10.3 SALA DE EDICIÓN	30000	30.000	
10.4 EDITOR	82.000	20.000	30.000
10.5 OPERADOR DE SALA (ASISTENTE DEL EDITOR)	33.000	12.000	
SUB TOTAL 10 (Bs.):	172.000	81.000	30.000
TOTAL EN BOLIVARES			283.000
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	60,78%	28,62%	10,60%
11.SONIDO	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
11.1 DISEÑO DE SONIDO			30.000
11.2 EDICIÓN DE SONIDO		15.000	
11.3 FOLEYS (Doblaje de Efectos de Sonido)	30.000		
11.4 DOBLAJE DE VOCES		20.000	16000
11.5 PRE MEZCLA	28.600		
11.6 LICENCIA DOLBY DIGITAL	32.000		
11.7 ELABORACIÓN DE LA BANDA INTERNACIONAL		25.000	
11.8 SUPERVISOR DOLBY	8.000		
11.9 MEZCLA FINAL	126.000		
11.10 SONIDO OPTICO DOLBY DIGITAL	44.000		
SUB TOTAL 11 (Bs.):	268.600	60.000	46.000

TOTAL EN BOLIVARES			374.600
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	71,70%	16,02%	12,28%
12 MUSICA	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
12. PRESUPUESTO POR PAQUETE	180.000		
12.1 ARREGLOS MUSICALES			
12.2 ESTUDIO DE GRABACION		60.000	
12.3 COMPOSITOR			
12.4 MUSICOS		32.000	
12.5 CANTANTES			7.000
SUB TOTAL 12 (Bs.):	180.000	92.000	7.000
TOTAL EN BOLIVARES			279.000
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	64,52%	32,97%	2,51%
13- PROCESO FINAL	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
13.1 SELECCIÓN DE TOMAS	8.000		
13.2 COPIA CERO	12.000		
13.3 COMPAGINACIÓN DE LA COPIA CERO			
13.4 TELECINE COMP. TRABAJO FINAL SONIDO			
13.5 COMPAGINACIÓN DEL NEGATIVO	8.000		
13.6 MASTER	70.000		
13.7 DUPLICADO			
13.8 EFECTOS OPTICOS	15.000		
13.9 SCANNING A 2K (máx 5min.)			
13.10 TRANSFER A 35MM	290.000		
13.11 ELABORACIÓN DE CRÉDITOS (Digital)	13.000	20.000	
13.12 PRIMERA COPIA	22.000		
13.13 MASTER HD		18.000	
13.14 ELABORACIÓN DE TRAILER (3 min. en video)		32.000	
13.15 ANIMACIÓN E ILUSTRACIÓN	12.000		10.000
13.16 OTROS			
SUB TOTAL 13 (Bs.):	450.000	70.000	10.000
TOTAL EN BOLIVARES			530.000
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	84,91%	13,21%	1,89%
14- SEGUROS Y FIANZAS	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
14.1 SEGUROS EQUIPOS	14.300	8.600	
14.2 SEGUROS PERSONAL	15.600	14.500	
14.3 SEGURO ENVIO PELICULA AL LABORATORIO		7.000	
14.4 SEGURO DE UTILERIA ESPECIAL			
14.5 RESPONSABILIDAD CIVIL		3.000	8.000
14.6 FIANZAS	12.000		
SUB TOTAL 14 (Bs.):	41.900	33.100	8.000
TOTAL EN BOLIVARES			83.000
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	50,48%	39,88%	9,64%
15- TRIBUTOS	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
15.1 IVA REVELADO Y TRANSFER			
15.2 IVA SONIDO			
15.3 TASAS FISCALES (aeroportuarias, peajes)	6500	2.800	1.160
15.4 IMPUESTOS ALQUILERES Y SERVICIOS			
15.5 IMPUESTOS Y TASAS ADUANALES	6.000	1.800	
15.6 REGISTRO DE GUIÓN	1.000		
SUB TOTAL 15 (Bs.):	13.500	4.600	1.160
TOTAL EN BOLIVARES			19.260
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	70,09%	23,88%	6,02%
16- COMUNICACIONES Y GASTOS DE OFICINA	CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
16.1 CELULARES	15300	5.000	8.000
16.2 TELEFONO Y FAX	7.000	4.400	6.300
16.3 CORREO Y COURIER	4.000		12.000
16.4 IMPRENTA- FOTOCOPIAS	12.200		
16.5 GASTOS DE MATERIALES DE OFICINA	8.600	5.940	
16.6 INTERNET	6.400		3.000
16.7 ALQUILER DE OFICINA 6 MESES	60.000	42.200	180.000
16.8 WALKIE TALKIES			10.500
16.9 ALMACENES Y DEPÓSITOS	30.000		
16.10 OTROS			10.000
SUB TOTAL 16 (Bs.):	143.500	57.540	229.800
TOTAL EN BOLIVARES			430.840
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	33,31%	13,36%	53,34%
TOTAL EN BOLIVARES	6.407.700	2.141.940	2.161.660
TOTAL GENERAL			10.711.300

CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJE (%)				59,82%	20,00%	20,18%
						100,00%
RESUMEN DE PRESUPUESTO						
PARTE A				CNAC	AGUA DULCE	UNITY FILMS
1- COSTO DE GUION Y PROPIEDAD INTELECTUAL				29.800	6.500	195.000
2- EQUIPO DE REALIZACION				1.515.900	400.600	382.700
3- PRODUCCION				529.700	340.000	132.000
4- EQUIPOS Y MATERIALES				1.191.000	478.000	330.000
5- COSTOS DE PRODUCCION				922.500	276.000	272.000
6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFIA				270.500	47.600	207.000
7- UTILERIA Y VESTUARIO				264.800	40.000	166.000
8- REPARTO				402.000	155.000	115.000
9- REVELADO Y TRANSFER				12.000	0	30.000
10- EDICIÓN				172.000	81.000	30.000
11- SONIDO				268.600	60.000	46.000
12- MUSICA				180.000	92.000	7.000
13- PROCESO FINAL				450.000	70.000	10.000
14- SEGUROS Y FIANZAS				41.900	33.100	8.000
15- TRIBUTOS				13.500	4.600	1.160
16- COMUNICACIONES Y GASTOS DE OFICINA				143.500	57.540	229.800
TOTAL EN BOLIVARES				6.407.700	2.141.940	2.161.660
TOTAL GENERAL						10.711.700
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJE (%)				59,82%	20,00%	20,18%
						100,00%
Presupuesto Original:				6.407.700	2.142.340	2.161.660
Verificación:				-	400	-0

Anexo 3. Presupuesto de la película venezolana “Papita Maní Tostón” (Hueck, 2013).

FORMATO DE PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN			
NOMBRE DEL PROYECTO:	PAPITA MANI TOSTON		
PRODUCTORA:	FACTOR RH PRODUCCIONES		
DIRECTOR:	LUIS CARLOS HUECK		
FORMATO:	RED ONE		
SEMANAS DE RODAJE:	10 SEMANAS		
DURACIÓN:	100 MINUTOS		

1 dolar = 4.3 Bolivares

PARTE A

1- COSTOS DE GUIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
1.1 ADQUISICIÓN DE DERECHOS DE AUTOR (Sobre obra pre-existente)			
1.3 ADAPTACIÓN GUIÓN			
1.4 GUIÓN LITERARIO		130.000,00	
1.5 GUIÓN TÉCNICO		10.000,00	
1.6 TRADUCCIONES (2 idiomas)		8.600,00	
1.7 COPIAS		2.250,00	
1.9 DERECHOS MUSICALES AUTOR			
1.10 DERECHOS MUSICALES FONOMECAÑICO			
1.11 OTROS			
SUB TOTAL 1 (Bs.):	0	150.850	0
TOTAL EN BOLIVARES			150.850
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	0,00%	100,00%	0,00%

2 - EQUIPO DE REALIZACIÓN	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
2.1 DIRECTOR	75.000,00	75.000,00	
2.2 1er ASISTENTE DE DIRECCIÓN	60.000,00	18.000,00	
2.3 2do ASISTENTE DE DIRECCIÓN	45.000,00		
2.4 AYUDANTE DE DIRECCIÓN			
2.5 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	87.000,00		
2.6 SCRIPT	28.000,00		
2.7 CAMAROGRAFO	30.400,00	18.000,00	
2.8 FOQUISTA	15.500,00	23.000,00	
2.9 ASISTENTE DE CÁMARA	9.200,00	20.500,00	
2.10 JEFE DE ELECTRICISTA	24.500,00	14.000,00	
2.11 ASISTENTE ELECTRICISTA (1)	14.200,00	15.500,00	
2.12 ASISTENTE ELECTRICISTA (2)	14.200,00	15.500,00	
2.13 JEFE DE MÁQUINA	24.500,00	14.000,00	
2.14 ASISTENTE DE MÁQUINA (1)	9.700,00	20.000,00	
2.15 ASISTENTE DE MÁQUINA (2)			
2.16 VIDEO ASSIST (MEDIA MANAGER)	1.600,00	20.000,00	
2.17 PLANTERO	7.000,00	20.000,00	
2.18 SONIDISTA (SIN EQUIPO)*	57.200,00		
2.19 MICROFONISTA	19.000,00	19.500,00	
2.20 JEFE DE CASTING	55.000,00		
2.21 ASISTENTE DE CASTING	27.000,00		
2.22 FOTO FIJA (Con equipo)			16.000,00
2.23 MAKING OF (Con equipo)			45.000,00
2.24 DIRECTOR DE ARTE	105.000,00		
2.25 PRODUCTOR DE ARTE			
2.26 AMBIENTADOR*	52.800,00		
2.27 UTILERO DE SET	42.000,00		
2.28 ASISTENTE DE UTILERIA	32.400,00		
2.29 DISEÑADOR DE ESCENOGRAFÍA	52.800,00		
2.29 ESCENOGRAFO* (Jefe de Realización)	42.000,00		
2.30 ASISTENTE DE ESCENOGRAFIA (Realizador)	32.400,00		
2.31 DISEÑADOR DE VESTUARIO	52.800,00		
2.32 VESTUARISTA	42.000,00		
2.33 ASISTENTE DE VESTUARIO	32.400,00		
2.30 MAQUILLADOR	42.000,00		
2.31 ASISTENTE DE MAQUILLAJE	32.400,00		
2.35 PELUQUERO			
2.36 ASISTENTE DE PELUQUERO			
2.37 OTROS			
SUB TOTAL 2 (Bs.):	1.165.000,00	293.000,00	61.000,00
TOTAL EN BOLIVARES			1.519.000
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	76,70%	19,29%	4,02%

3 - PRODUCCIÓN	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
3.2 PRODUCTOR EJECUTIVO	90.000,00	49.200,00	
3.3 DIRECTOR DE PRODUCCIÓN			243.000,00
3.4 JEFE DE PRODUCCIÓN	55.000,00	2.600,00	
3.5 COORDINADOR DE PRODUCCIÓN (logística)	30.000,00	16.400,00	
3.6 SECRETARIA	27.500,00	1.300,00	
3.7 PRODUCTOR DE CAMPO	35.000,00	11.400,00	
3.8 PRODUCTOR DE AVANZADA	25.000,00	15.000,00	
3.9 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	22.500,00	12.700,00	
3.10 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	22.500,00	12.700,00	
3.11 AYUDANTE DE PRODUCCIÓN	20.000,00	8.800,00	
3.12 AYUDANTE DE PRODUCCIÓN	20.000,00	8.800,00	
3.13 COORDINADOR DE MEDIOS (promo y public.)	10.000,00		6.800,00
3.14 ADMINISTRADOR	24.000,00		
3.15 CAJERO PAGADOR			
3.17 OTROS			
SUB TOTAL 3 (Bs.):	381.500,00	138.900,00	249.800,00
TOTAL EN BOLIVARES			770.200
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	49,53%	18,03%	32,43%
4 - EQUIPOS Y MATERIALES	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
4.1 COMPRA DE PELÍCULA 35mm			
4.2 COMPRA DE PELÍCULA 16mm			
4.3 CASSETTES DV			
4.4 OTROS CASSETTES			
4.5 FOTOGRAFÍAS			
4.6 CÁMARA RED ONE. (una semanas con dos cámaras)	145.000,00	53.000,00	
4.7 CÁMARA 16mm			
4.8 CÁMARA DV			
4.9 CÁMARA OTRO FORMATO			
4.10 ÓPTICA ADICIONAL DEL CINE (Foco inalambrico,	53.000,00	21.250,00	
4.11 ÓPTICA ADICIONAL DE VIDEO			
4.12 LUCES Y GRIP	137.500,00	89.000,00	
4.13 GELATINAS Y FILTROS			
4.14 PLANTA ELÉCTRICA	35.000,00		
4.15 DOLLY (SPACE) Accesorios incluidos	25.000,00		
4.15 GRÚA	18.000,00		
4.16 STEADY CAM	30.000,00		
4.17 MONTURAS ESPECIALES			
4.20 EQUIPOS Y ACCESORIOS DE SONIDO	50.000,00	0,00	
4.21 MATERIALES DE ELECTRICIDAD (consumible)	10.000,00	5.000,00	
4.22 MATERIALES DE MÁQUINA (consumible)	20.000,00	14.250,00	
4.23 MATERIALES DE CÁMARA Y SONIDO (consumible)	11.250,00	6.250,00	
4.23 MATERIALES DE PRODUCCIÓN (consumible)	10.000,00		5.000,00
4.21 OTROS	12.500,00	6.250,00	
SUB TOTAL 4 (Bs.):	557.250,00	195.000,00	5.000,00
TOTAL EN BOLIVARES			757.250,00
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	73,59%	25,75%	0,66%
5- COSTOS DE PRODUCCIÓN	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
5.1 TRANSPORTE			
5.1.1 TRASP. BUSQUEDA DE LOCACIONES	15.000,00	8.750,00	
5.1.2 CAMIÓN MÁQUINA con chofer	32.500,00	2.500,00	
5.1.2 CAMIÓN ELECTRICIDAD-LUCES con chofer	32.500,00	2.500,00	
5.1.3 CAMIÓN CÁMARA Y SONIDO con chofer	32.500,00	2.500,00	
5.1.4 CAMIÓN DE ARTE con chofer	32.500,00	2.500,00	
5.1.5 VEHICULO DE ARTE	32.500,00		
5.1.6 CAMIÓN DE VESTUARIO	27.500,00	2.500,00	
5.1.7 CAMIÓN DE PRODUCCIÓN	27.500,00	7.500,00	
5.1.8 CAMIÓN DE CATERING			
5.1.9 VEHICULOS DE PRODUCCIÓN	25.000,00		67.500,00
5.1.10 VEHICULOS DE PRODUCCIÓN			
5.1.11 VAN DE TALENTO	27.500,00	10.000,00	
5.1.12 AUTOBUS	30.000,00	12.500,00	
5.1.13 MOTOR HOME	27.500,00	15.000,00	
5.2 TRASLADO AEREOS Y ALOJAMIENTO			
5.2.1 PASAJES AEREOS PRE-PRODUCCIÓN	12.000,00	15.000,00	
5.2.2 PASAJES AEREOS RODAJE	18.000,00		
5.2.3 VARIOS (gasolina, taxi, estacionamiento)	25.000,00	15.000,00	3.445,00
5.2.5 ALOJAMIENTO PRE-PRODUCCIÓN		10.000,00	
5.2.6 ALOJAMIENTO RODAJE		20.000,00	
5.2.6 ALOJAMIENTO POST-PPRODUCCIÓN (Sonido) VHT	4.000,00	8.000,00	
5.3 ALIMENTACIÓN			
5.3.1 VIATICOS VIAJE PRE-PRODUCCIÓN	10.000,00	6.250,00	
5.3.2 ALIMENTACIÓN PRE-PRODUCCIÓN		10.000,00	
5.3.3 ALIMENTACIÓN RODAJE	472.900,00	167.850,00	
5.3.4 CENA, EN EL INTERIOR/ EXT		18.000,00	
5.3.5 DOMINGO EN EL INTERIOR/EXT			
5.3.6 LAVANDERIA Y TELEFONO, EN EL INTERIOR/EXT		5.700,00	
5.3.7 ALIMENTACIÓN EXTRAS EN RODAJE		31.750,00	
5.3.7 ALIMENTACIÓN EXTRAS EN RODAJE (2)			
5.3.8 VARIOS	25.000,00	15.000,00	
SUB TOTAL 5 (Bs.):	909.400,00	388.800,00	70.945,00
TOTAL EN BOLIVARES			1.369.145
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	66,42%	28,40%	5,18%

6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
6.1 ALQUILER DE LOCACIONES	120.000,00		
6.2 ALQUILER DE ESTUDIO			
6.3 PERMISOS	10.600,00	7.000,00	
6.4 CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA	35.000,00	15.000,00	
6.5 PERSONAL DE SEGURIDAD (2)	27.500,00	6.250,00	
6.6 OTROS			
SUB TOTAL 6 (Bs.):	193.100,00	28.250,00	0,00
TOTAL EN BOLÍVARES			221.350,00
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	87,24%	12,76%	0,00%
7- UTILERIA Y VESTUARIO	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
7.1 UTILERIA COMPRADA	55.000,00		
7.2 UTILERIA ALQUILADA	30.000,00		
7.3 VESTUARIO	85.000,00		
7.4 EFECTOS ESPECIALES			
7.5 VEHICULOS EN ESCENA	75.000,00		
7.6 OTROS	9.000,00		
SUB TOTAL 7 (Bs.):	254.000,00	0,00	0,00
			254.000,00
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	100,00%	0,00%	0,00%
8- REPARTO	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
8.1 PRINCIPALES	270.000,00	30.000,00	
8.2 SECUNDARIOS	120.000,00	6.000,00	
8.3 FIGURANTES	30.000,00		
8.4 EXTRAS	250.000,00	50.000,00	
8.5 ENTRENADOR			
8.6 ANIMALES			
8.7 OTROS	8.750,00	3.750,00	
SUB TOTAL 8 (Bs.):	678.750,00	89.750,00	0,00
TOTAL EN BOLÍVARES			768.500
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	88,32%	11,68%	0,00%
POST-PRODUCCIÓN			
9- REVELADO Y TRANSFER	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
9.1 REVELADO			
9.2 TELECINE			
9.3 MATERIAL (VIDEO)			
9.4 COPIA DE TRABAJO FILMICA			
SUB TOTAL 9 (Bs.):	0	0	0
TOTAL EN BOLÍVARES			0
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	0,00%	0,00%	0,00%
10. EDICIÓN	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
10.1 DIGITALIZACIÓN DE IMAGEN		15.000,00	
10.2 DIGITALIZACIÓN Y SINCRONIZACIÓN DE SONIDO		35.000,00	
10.3 SALA DE EDICIÓN		52.500,00	
10.4 EDITOR	75.000,00		
10.5 OPERADOR DE SALA (ASISTENTE DEL EDITOR)		22.500,00	
SUB TOTAL 10 (Bs.):	75.000,00	125.000,00	0,00
TOTAL EN BOLÍVARES			200.000,00
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	37,50%	62,50%	0,00%
11- SONIDO	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
11.1 DISEÑO DE SONIDO	21.000,00		
11.2 EDICIÓN DE SONIDO	52.000,00		
11.3 FOLEYS (Doblaje de Efectos de Sonido)	10.000,00		
11.4 DOBLAJE DE VOCES	12.000,00		
11.5 PRE MEZCLA			
11.6 LICENCIA DOLBY DIGITAL			
11.7 ELABORACIÓN DE LA BANDA INTERNACIONAL			
11.8 SUPERVISOR DOLBY			
11.9 MEZCLA FINAL	89.600,00		
11.10 SONIDO OPTICO DOLBY DIGITAL	22.500,00		
SUB TOTAL 11 (Bs.):	207.100,00	0,00	0,00
TOTAL EN BOLÍVARES			207.100,00
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	100,00%	0,00%	0,00%
12 MUSICA	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
12. PRESUPUESTO POR PAQUETE	124.000	26.000	
12.1 ARREGLOS MUSICALES			
12.2 ESTUDIO DE GRABACION			
12.3 COMPOSITOR			
12.4 MUSICOS			
12.5 CANTANTES			
SUB TOTAL 12 (Bs.):	124.000	26.000	0
TOTAL EN BOLÍVARES			150.000
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	82,67%	17,33%	0,00%

13- PROCESO FINAL	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
13.1 SELECCIÓN DE TOMAS		8.750,00	
13.2 COPIA CERO			
13.3 COMPAGINACIÓN DE LA COPIA CERO			
13.4 TELECINE COMP. TRABAJO FINAL SONIDO			
13.5 COMPAGINACIÓN DEL NEGATIVO			
13.6 MASTER			
13.7 DUPLICADO			
13.8 EFECTOS OPTICOS			
13.9 SCANING A 2K (máx 5min.)			
13.10 TRANSFER A 35MM	39.200,00		
13.11 ELABORACIÓN DE CRÉDITOS (Digital)		14.320,00	
13.12 PRIMERA COPIA			
13.13 MASTER HD	134.400,00		
13.14 ELABORACIÓN DE TRAILER (3 min. en video)	13.200,00		
13.15 ANIMACIÓN E ILUSTRACIÓN		50.000,00	
13.16 OTROS			
SUB TOTAL 13 (Bs.):	186.800,00	73.070,00	0,00
TOTAL EN BOLIVARES			259.870
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	71,88%	28,12%	0,00%
14- SEGUROS Y FIANZAS	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
14.1 SEGUROS EQUIPOS	15.000,00	10.000,00	
14.2 SEGUROS PERSONAL	20.000,00	12.000,00	
14.3 SEGURO ENVIO PELICULA AL LABORATORIO		11.250,00	
14.4 SEGURO DE UTILERIA ESPECIAL			
14.5 RESPONSABILIDAD CIVIL	7.500,00	3.750,00	
14.6 FIANZAS			
SUB TOTAL 14 (Bs.):	42.500,00	37.000,00	0,00
TOTAL EN BOLIVARES			79.500
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	53,46%	46,54%	0,00%
15- TRIBUTOS	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
15.1 IVA REVELADO Y TRANSFER			
15.2 IVA SONIDO			
15.3 TASAS FISCALES (aeroportuarias, peajes)			11.250,00
15.4 IMPUESTOS ALQUILERES Y SERVICIOS			
15.5 IMPUESTOS Y TASAS ADUANALES			11.250,00
15.6 REGISTRO DE GUIÓN		1.250,00	
SUB TOTAL 15 (Bs.):	0,00	1.250,00	22.500,00
TOTAL EN BOLIVARES			23.750
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	0,00%	5,26%	94,74%
16- COMUNICACIONES Y GASTOS DE OFICINA	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
16.1 CELULARES		2.500,00	7.500,00
16.2 TELEFONO Y FAX		3.250,00	10.000,00
16.3 CORREO Y COURIER			4.600,00
16.4 IMPRENTA- FOTOCOPIAS	5.000,00		4.000,00
16.5 GASTOS DE MATERIALES DE OFICINA	5.600,00		4.900,00
16.6 INTERNET		1.250,00	2.500,00
16.7 ALQUILER DE OFICINA			98.000,00
16.8 WALKIE TALKIES		6.000,00	
16.9 ALMACENES Y DEPÓSITOS			
16.10 OTROS	15.000,00		10.000,00
SUB TOTAL 16 (Bs.):	25.600,00	13.000,00	141.500,00
TOTAL EN BOLIVARES			180.100,00
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJES (%)	14,21%	7,22%	78,57%
TOTAL EN BOLIVARES	4.800.000,00	1.559.870,00	550.745,00
TOTAL GENERAL			6.910.615
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJE (%)	69,46%	22,57%	7,97%
			100,00%

RESUMEN DE PRESUPUESTO	CNAC	COPRODUCTOR	PRODUCTOR
PARTE A			
1- COSTO DE GUIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL	0,00	150.850,00	0,00
2- EQUIPO DE REALIZACION	1.165.000,00	293.000,00	61.000,00
3- PRODUCCION	381.500,00	138.900,00	249.800,00
4- EQUIPOS Y MATERIALES	557.250,00	195.000,00	5.000,00
5- COSTOS DE PRODUCCION	909.400,00	388.800,00	70.945,00
6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFIA	193.100,00	28.250,00	0,00
7- UTILERIA Y VESTUARIO	254.000,00	0,00	0,00
8- REPARTO	678.750,00	89.750,00	0,00
9- REVELADO Y TRANSFER	0,00	0,00	0,00
10- EDICIÓN	75.000,00	125.000,00	0,00
11- SONIDO	207.100,00	0,00	0,00
12- MUSICA	124.000,00	26.000,00	0,00
13- PROCESO FINAL	186.800,00	73.070,00	0,00
14- SEGUROS Y FIANZAS	42.500,00	37.000,00	0,00
15- TRIBUTOS	0,00	1.250,00	22.500,00
16- COMUNICACIONES Y GASTOS DE OFICINA	25.600,00	13.000,00	141.500,00
TOTAL EN BOLIVARES	4.800.000,00	1.559.870,00	550.745,00
TOTAL GENERAL			6.910.615,00
CORRESPONDENCIA EN PORCENTAJE (%)	69,46%	22,57%	7,97%
			100,00%