

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

EL PEDIDO

Cortometraje inspirado en los cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo

ACOSTA, Luis Roberto

RASQUIN, Natalia

Tutor:

RASQUIN, Marcel

Caracas, septiembre 2015

Para todos los Tíos Tigres
y Tíos Conejos de Venezuela.

Cualquier parecido con la realidad,
no es ninguna coincidencia.

AGRADECIMIENTOS

Iniciar este apartado ha sido lo más difícil de este trabajo de grado. Simplemente, no hay suficientes palabras en el idioma para expresar nuestra gratitud hacia todos los que permitieron que este proyecto se materializara.

A nuestros padres, Luis Acosta, Isabel Neher y Carlos Rasquin, así como Lorena Rasquin, por asumir el papel de mecenas en la realización de nuestro cortometraje. Su apoyo, tanto económico, como de espíritu, es invaluable. Son el motor que nos llevó a la línea de meta.

A nuestro dedicado tutor, Marcel Rasquin, que entre sus ocupadas labores como cineasta de nuestro país, encontró un espacio para atendernos, dirigirnos Y ayudarnos cada vez que lo necesitamos. Su guía, a veces estricta, pero siempre afable, no la hubiésemos podido encontrar en nadie más. Gracias por enseñarnos a cuestionar cada uno de nuestros pasos, para siempre dar lo mejor de nosotros.

A nuestra madrina de promoción, Yasmin Centeno, quien con su carisma y afecto, nos guió desde el primer momento cuando este trabajo de grado no era más que una simple idea.

A nuestros compañeros que nos acompañaron en la realización del proyecto: Ariadna Flores, Joaquin Phelan, Evelyn Faria, Corina Herrera, Jofran Zamora, Mariela Segovia. Pero especialmente a Pablo Bravo, por su infinita disposición, y a Daniela Cadenas, por brindarnos mucho más que su viejo violín (que rompimos bajo sus narices). El viaje espiritual que nos regalaron no tiene precio.

A Tres Cinematografía e Imaginarios del Arte por su apoyo y comprensión a la hora de materializar este proyecto, así como su disposición a colaborar en él.

A Yma Arrivillaga, por su guía en la producción de este cortometraje. Al Ithier Matías Herrera y la tienda Del Rayo, por facilitarnos sus lugares de trabajo para convertirlos en escenarios de nuestra historia. A Hernán Salinas y Jesús Mujica, quienes con mucho gusto estuvieron dispuestos a darle vida a nuestros personajes.

A Mariana Páez-Pumar y Edwin Trompiz, por estar siempre a nuestro lado, confiar en nosotros y darnos su apoyo incondicional.

Finalmente, a quienes, aunque no estén en este mundo, nos acompañan, nos cuidan, nos dan fuerza y nos inspiran a seguir viviendo y convertirnos en lo mejor que podemos ser.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	11
1. TÍO TIGRE, TÍO CONEJO Y LA CULTURA VENEZOLANA	11
1.1. Folklore	11
1.1.1. Fábula.....	12
1.2. Tío Tigre y Tío Conejo	13
1.2.1. Orígenes	13
1.2.2. Tío Tigre	14
1.2.3. Tío Conejo	15
1.3. Viveza criolla	15
1.4. Vida y obra de Antonio Arráiz	16
1.4.1. Tío Tigre y Tío Conejo de Antonio Arráiz	17
2. CORTOMETRAJE	18
2.1. Definición	18
2.2. Antecedentes	19
2.3. Elementos	20
2.4. Estructura	21
2.5. Teoría del guion inspirado	22

III. MARCO METODOLÓGICO	24
1. Planteamiento del problema	24
2. Objetivos de la investigación	25
2.1. Objetivo General	25
2.2. Objetivos específicos	25
3. Justificación	26
4. Delimitación	27
5. Descripción del proceso	28
6. Guion	29
6.1. El cuento original	29
6.2. Un mundo fabuloso: el punto medio entre la realidad y la fábula	30
6.3. Idea	31
6.4. Sinopsis	31
6.5. Tratamiento	32
6.6. Escaleta	36
6.7. Perfil de personajes	38
6.7.1. Leonardo	38
6.7.2. Filiberto	39
6.7.3. Horacio Cedeño	40
6.7.4. Frederick Bonalde	41
6.8. Guion literario	42
7. Guion técnico	70
8. Storyboards	79

9.	Propuesta visual	89
9.1.	El taller de luthier	89
9.1.1.	Iluminación y color	89
9.1.2.	El arte	89
9.1.3.	Planos	90
9.2.	La camioneta	90
9.3.	El galpón	91
9.3.1.	Iluminación y color	91
9.3.2.	Planos	91
9.3.3.	El cuartico	91
9.4.	El basurero	92
9.5.	Imágenes de referencia	92
10.	Propuesta sonora	95
10.1.	Musicalización	95
10.2.	Efectos sonoros	95
11.	Desglose de necesidades	97
12.	Ficha técnica	109
13.	Plan de rodaje	110
14.	Presupuesto estimado	132
15.	Análisis de costos	139
IV.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	141
V.	REFERENCIAS	144
VI.	ANEXOS	146

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Taller: mesa de trabajo	92
Figura 2. Taller: violines en las paredes	92
Figura 3. Taller	93
Figura 4. Galpón	93
Figura 5. Cuartico	94
Figura 6. Basurero	94

I. INTRODUCCIÓN

Como en todo el mundo, el día a día del venezolano está lleno de obstáculos y dificultades. Sin embargo, lo que los diferencia del resto es la manera de ver estos problemas y resolverlos. Lo más marcado de esta situación es el sistema de valores que se le asignan a las personas de acuerdo a como resuelven sus problemas. El “pícaro” o “vivo” recibe el mayor halago en la sociedad caraqueña, siendo la actitud del que piensa más rápido y “no se deja fregar” la que se enseña para “sobrevivir” en la vida.

Los cuentos y fábulas del folklore en Venezuela están repletos de las características típicas de la idiosincracia criolla. Se puede tomar como ejemplo al Tío Conejo, cuyo principal valor es la inteligencia. Utiliza su astucia para conseguir lo que quiere, que usualmente es escaparse de Tío Tigre, la representación de la fuerza bruta. Son cuentos que enseñan cómo el pícaro triunfa contra el más grande, independientemente de los medios que tenga que usar para conseguirlo o a quién perjudique en el interín.

La sociedad actual se ha formado bajo esos valores, reforzados por los cuentos, y son quienes aplican esa cultura y, a la vez, se ven afectados por la misma. Para que alguien entienda la cultura en la que vive, lo primero que debe hacer es desenterrar las raíces de la misma, y así poder empezar una discusión sobre ella. Sin intenciones de establecer un juicio de valor sobre las formas de una sociedad, solo abrir el terreno para una conversación sobre lo que ocurre en ella.

Para iniciar este debate se realizará un cortometraje de ficción que se inspire en las fábulas de Tío Tigre y Tío Conejo como exponentes de dicha cultura. La idea es utilizar el relato infantil para adaptarlo a situaciones reales que puedan afectar la percepción del espectador sobre sus propias acciones, para así humanizar la esencia del cuento.

En los tiempos de censura que transcurren en la Venezuela actual, el cortometraje que muestra la realidad de su sociedad, cubierta en el manto de la metáfora característica de los cuentos y de los arquetipos de sus personajes. Es una crítica moderada que provoque en el espectador una reflexión acerca de su comportamiento y métodos de sobrevivencia dentro de su país.

La materialización de este proyecto se basa en el compromiso de sus realizadores por indagar en los valores de la cultura venezolana para darlos a conocer y así convertirlos en catalizadores del desarrollo de la sociedad venezolana.

II. MARCO TEÓRICO

1. Tío Tigre, Tío Conejo y la cultura venezolana

1.1 Folklore

Es “aquel sector del estudio de las antigüedades y arqueología que abarca el saber tradicional de las clases populares de las naciones civilizadas” como definiría Williams John Thoms bajo el pseudónimo de Ambrose Merton, al acuñar el término en una carta publicada por el periódico inglés The Athenaeum el 22 de agosto de 1846 (núm. 982: 862-863) según dice Carmen Ortiz en su artículo Antropología y Folklore de la Revista de dialectología y tradiciones populares (1994, p. 49).

Es decir, que lo que antes se explicaba a través de supersticiones o cuentos y hoy se entiende a través de la ciencia moderna y ha sobrevivido al tiempo como conocimiento popular, es digno de estudio y reconocimiento por ser parte de la historia de nuestra cultura. No solo la supervivencia de estas manifestaciones, sino su constante creación y evolución son las que dan forma a una cultura y la transforman al mismo tiempo, llegando a considerarse folklore. (1994)

Los fenómenos o tradiciones que se generan a partir de la vida cotidiana de las sociedades y que son funcionalmente grabados son llamados también folklore. Este se manifiesta en todos los aspectos de la vida tradicional de un pueblo, desde la artesanía hasta el habla y las costumbres; pero “Ningún fenómeno folklórico nace como tal, sino que llega a serlo a través de un proceso cultural e histórico que culmina con el matiz típico que después, (...), el pueblo lo acoge y moldea.” (Robles, 1996, p.149)

Para conocer verdaderamente la historia y cultura de un pueblo no basta con la literatura formal como prensa, tesis y documentos escritos, sino también entender la importancia que le atribuyó a esos hechos el pueblo y “depende de la hondura del

calado en el alma nacional, su permanencia en la conciencia popular” (1996, p.153). Así considera Luis Felipe Ramón y Rivera citado en Tradición Oral: Folklore, Mitos y Leyendas de Lolita Robles.

1.1.1. Fábula

En la revista catalana Quaderns de la Mediterrània la autora Tassadit Yacine define este género literario con las siguientes palabras: “Las fábulas (...), hacen hincapié en la sátira. Son, ciertamente, una representación del mundo social, pero los autores tienen el objetivo de exagerar los rasgos de una sociedad, ocultándolos tras la risa y la burla, lo verdadero y lo falso.” (2008, p. 305)

Es la manera más segura de denunciar el orden establecido entre la sociedad y sus gobernantes, apoyándose en las estructuras mentales y sociales que están vigentes en ese espacio y tiempo. Desde épocas pasadas fueron instrumento para el pensamiento filosófico y especulativo a través de las analogías típicas del género y una de las formas literarias más utilizada por escritores desde la antigüedad clásica hasta la Ilustración, como dice Sebastià Alzamora (2008) en la misma revista.

Sin embargo existe una clasificación elaborada por el investigador Stith Thompson de los distintos tipos de narraciones verbales, en la cual la fábula entra en la categoría *Cuentos de animales*. En la tesis Leyendas Urbanas: reflejos de una realidad por Da Silva y De Abreu de la Universidad Central de Venezuela (2005) explican la categoría:

Los animales asumen un papel determinante en estos relatos. Estos seres están concebidos actuando y pensando como hombres y en ocasiones presentan forma humana. Intentan demostrar la viveza de un animal y la estupidez de otro, y el interés descansa, generalmente, en la índole de los engaños en las que las

absurdas situaciones que provoca la estupidez del animal. Cuando el cuento de animales se relata con un propósito moral este se convierte en fábula, como por ejemplo el de Tío Tigre y Tío Conejo. (p. 38)

1.2. *Tío Tigre y Tío Conejo*

1.2.1. *Orígenes*

Las historias de Tío Tigre y Tío Conejo son cuentos que vienen de la tradición oral venezolana y de otros países de América. Sin embargo, son un producto del mestizaje ocurrido en el continente durante la época de la colonia, como explica María del Rosario Jiménez (2001):

El origen de los cuentos de *Tío Conejo* --frecuentemente llamados en Venezuela: *Tío Conejo* y *Tío Tigre*, y extendidos en diversos países hispanoamericanos-- es la cultura africana, el África negra, con los añadidos de costumbres regionales y situaciones de esencia criolla. Podrían asimilarse estructuralmente, en buena parte, estos relatos al modelo europeo representado por el exponente francés de Maître Renard; adaptándose su resolución a nuevas medidas históricas y geográficas. El mestizaje en los cuentos de *Tío Conejo* es constante, debido a la gran popularidad de que gozan, inclusive en algunas comunidades indígenas del país, donde se encuentran versiones con peculiaridades adaptaciones, propias de la nueva cultura en la que se insertan. (p.127)

Continúa la tradición oral cuando, en 1931, Rafael Rivero Oramas transmite los cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo a través de su programa de radio *Las aventuras del Tío Nicolás*, donde se presentan estos dos personajes que son parte de nuestra idiosincrasia: “la fuerza bruta encarnada en Tío Tigre versus la astucia, inteligencia y viveza de Tío Conejo”. Estos cuentos hacen su transición de la palabra hablada a la escrita cuando Ediciones Ekaré hace una recolección de los relatos contados por Rivero Oramas y se hace su primera publicación en papel. (Linterna, (2013), Prodavinci, [Página web en línea]).

Pero no fue hasta el año 1945 que estos personajes se posicionan en el mundo literario cuando Antonio Arráiz publica su libro *Cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo*. Sin embargo, el autor toma los relatos y les da un giro, en el que hace referencia a los problemas de la sociedad de su época. Explican Araujo y Sambrano (1975) que en su obra, Arráiz les agrega más profundidad a los personajes unidimensionales conocidos de la tradición oral, identificando al fuerte Tío Tigre con la clase burguesa y poderosa, y al astuto Tío Conejo con el proletariado desvalido.

1.2.2. Tío Tigre

El carácter que la tradición oral le otorga al personaje de Tío Tigre es la representación de la fuerza bruta del más grande. Sin embargo, Antonio Arráiz, además de esta dimensión, lo presenta como “la cabeza visible de la burguesía, el Jefe, la autoridad suprema y arbitraria, rodeado siempre por una corte de serviles que lo asesoran, lo adulan y apoyan en sus desafueros y caprichos” (Araujo et. al, 1975, p.95). En esta versión, Tío Tigre, más que por su grandeza, se sobrepone a los demás animales con el soporte de sus partidarios, individuos parásitos, que lo apoyan mientras coincidan sus intereses y cuenten con su protección.

1.2.3. Tío Conejo

En la obra de Arráiz, Tío Conejo conserva su viveza característica de la tradición oral, pero lo reelabora para convertirlo en el representante y líder de la clase trabajadora. A diferencia de los partidarios de Tío Tigre, quienes siguen a Tío Conejo son los del “mundo de los personajes honestos, de los ciudadanos humildes que viven de su trabajo y que son objeto de agresión continua por parte de quienes acompañan a Tío Tigre” (p.110). Ellos, como Tío Conejo, creen en la justicia social y deciden enfrentarse a aquellos que los someten y explotan. (Araujo et. al, 1975).

1.3. Viveza criolla

Araujo y Sambrano Urdaneta, autores del libro *Antonio Arráiz* (1975), se refieren a la viveza en su capítulo dedicado a los cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo de la siguiente forma:

La viveza es un mecanismo psicosocial de origen selvático. Es una forma de conducta que combina la astucia con la rapidez de ingenio necesaria para resolver una situación inesperada. [...] Por sabido hemos llamado que pueden distinguirse dos tipos principales de vivos: los que emplean su astucia para atropellar en beneficio propio y los que la utilizan para sobrevivir, para defenderse de las asechanzas de los poderosos. (p.112)

De estos dos tipos de vivo, el que se identifica con el personaje de Tío Conejo es el segundo, que utiliza la astucia para sobrevivir. Sin embargo, la figura del vivo venezolano está más relacionada con el primer tipo, como expone Axel Capriles en su libro *La picardía del venezolano o el triunfo de Tío Conejo* (2008).

Este libro inicia con la realización de un simple experimento hecho entre un reducido grupo de venezolanos y otro de suizos, todos residentes en Zürich; este consistía en que cada uno dijera qué era para ellos lo contrario a pícaro. De los venezolanos obtuvo respuestas como “un bobo”, “un quedado”, mientras que los suizos respondieron “un caballero”, “un hombre honorable”, “sincero”. Esta diferencia, indica el autor, viene dada por factores culturales e históricos de estas sociedades.

El libro estudia a la figura del pícaro desde sus inicios, pasando por la mitología griega (en la que está representado en el dios Hermes), la picaresca española, su llegada a América y, finalmente, el pícaro o vivo venezolano. Capriles afirma que en todas las culturas se encuentra este personaje, pero suele considerársele un individuo deshonesto, estafador, que engaña para conseguir el bien propio. Pero en Venezuela, “se ha convertido en un personaje encumbrado y triunfador” (p.17). Y es que “La astucia y la viveza son nuestros principales órganos de adaptación, facultades necesarias para sobrevivir en el país, los atributos más útiles para escalar posiciones y alcanzar preminencia social” (p.15).

1.4. Vida y obra de Antonio Arráiz

Araujo y Sambrano escribieron un libro titulado Antonio Arráiz (1975), dedicado a su obra como escritor, periodista y poeta. En él, hacen referencia al venezolanismo arraigado presente en Arráiz, y como toda su obra se centra en este sentimiento. Y es con la publicación de *Cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo* que el autor “revienta los límites del folklorismo y eleva el drama social de su patria” (p.7), a través del mundo de los niños, a quienes ve como el futuro en una sociedad mejor.

Tal vez Tío Tigre y Tío Conejo sea la obra que mejor refleja la personalidad polifacética de Antonio Arráiz. En ella confluyen observación minuciosa de la realidad, capacidad creadora, dominio de la materia narrativa,

cosmovisión crítica del mundo venezolano, y casi todos los grandes temas que presiden la obra de este escritor. [...] La mira está orientada hacia el enfrentamiento de dos poderosas fuerzas humanas, la burguesía criolla y el proletariado; este último en trance de hacer valer sus derechos, y aquella empeñada en conservarse como clase privilegiada y exclusivista. (p.95)

Sin embargo, la obra de Arráiz sobrepasa la simple reproducción de estos cuentos conocidos en la tradición oral. El autor los toma y los reelabora para convertirlos en una metáfora de la realidad que vive su país; empezando por sus personajes, Tío Tigre y Tío Conejo que, como hemos visto, Arráiz los convierte en representantes de la burguesía y el proletariado, respectivamente.

1.4.1. Tío Tigre y Tío Conejo de Antonio Arráiz

Igualmente, Araujo y Sambrano indican otros factores por los cuales la obra es en gran parte original de Arráiz. Primero, que toma estos cuentos tradicionalmente infantiles, sencillos, y los convierte en una obra literaria más parecida a la novela. El autor le agrega una cantidad de personajes (también sacados del folklore, como el Ratón Pérez o la Cucarachita Martínez), que acompañan a los protagonistas, pero también le dan una dimensión más profunda a las situaciones que les ocurren. El trasfondo político y social presente en esta obra, por el contrario, es complejo y sería imperceptible para lectores infantiles.

El toque final de Arráiz en su Tío Tigre y Tío Conejo es el uso de elementos humorístico-satíricos que utiliza para resaltar los rasgos negativos de su realidad sociopolítica. También es un recurso “para que el autor manifieste su posición ideológica y formule, a manera de moraleja, una tesis salvadora para el país”. (p.103)

2. Cortometraje

2.1. Definición

Para entender lo que se refiere a cortometraje, se puede usar la definición de Cooper y Dancyger: “(...) la película que dura treinta minutos o menos. Su narración tanto puede estar basada en el género dramático como en el documental o en el experimental. Y puede ser una película con actores en vivo o un film de dibujos animados.” (1998, p. 9).

Pero, según Adelman, (2004), es importante diferenciar entre lo que significa hacer un largometraje con lo que es construir un cortometraje:

En un largo hay una noción de ritmo a la que debe (...) uno ceñirse, y eso puede hacer difícil y complicada la elaboración de la historia. En cambio, un cortometraje puede girar sobre una sola idea, sin la estructura de giro de tramas múltiples, subtramas o personajes secundarios. Puede ser una única flamante y meteórica idea. (p. 10).

Los autores Cooper y Dancyger, (1998) coinciden con la afirmación de Adelman, incluyendo que en una película cuya duración supera a los treinta minutos, existe una trama secundaria y múltiples personajes, mientras que “el cortometraje se caracteriza por una particular aproximación al personaje, así como poseer una trama simplificada. El límite de los treinta minutos ayuda a fomentar esas diferencias” (p. 9)

La condensación narrativa es la característica principal en el relato que se elabora para un cortometraje. Merino, en su tesis de grado, establece que “El reto que plantea siempre un buen *corto* es, por tanto, contar lo que se desea contar y hacerlo en

poco tiempo”. (Merino, 2010, Preproducción de un cortometraje de ficción: La Azotea, Universidad Politécnica de Valencia).

2.2. Antecedentes

En *El Guion de Cortometraje* (1998), Cooper y Dancyger explican que en los inicios del cine, todas las películas eran cortometrajes; de hecho, “Hasta 1913 todas las películas tenían una duración de quince minutos o menos” (p.10). Es decir que el origen de la modalidad del cortometraje yace junto al nacimiento del cine mismo, o al menos el cine como arte.

Estas primeras películas de ficción narraban la historia de un personaje ordinario que se encuentra con situaciones que traspasan su cotidianidad, a través de un incidente o catalizador, obligándolo a superar una serie de obstáculos “de forma emocionante e increíble” (p. 10).

Otro antecedente a esta modalidad de cine surge con Walt Disney y la introducción del cortometraje animado, películas de cinco a ocho minutos en las que el protagonista (casi siempre un ratón, lobo o conejo) hacían un esfuerzo para lograr una meta que se veía frustrada por una situación o antagonista. “Estos utilizaban formas narrativas clásicas -el cuento, la fábula, el viaje- para referenciar y, a veces, estructurar la narración” (p. 11).

A partir de los años sesenta, se empieza a usar el cortometraje como una forma de transición hacia los largometrajes. De hecho, distinguidos cineastas de la actualidad, como Oliver Stone, Martin Scorsese, Francis Coppola, George Lucas, por mencionar solo algunos, se han iniciado en este arte a través de cortometrajes; esto se ha convertido en un patrón para estudiantes de cine en Estados Unidos. Sin embargo, en Europa el cortometraje sigue considerándose como una forma de expresión aceptable, sustentada por los ministerios de cultura.

2.3. Elementos del cortometraje

En una edición más actualizada del libro de Cooper y Dancyger (2005), establecen una serie de elementos básicos que se deben tomar en cuenta para la realización de un guion de cortometraje, los cuales se presentarán a continuación.

Protagonista, el personaje principal, que viene del griego “primero” (*protos*) y “luchador” o “combatiente” (*agonistes*). De manera que el protagonista es el principal luchador de la historia. (Traducción libre del autor).

El *antagonista*, del griego *anti* (contra) y, de nuevo *agonistes* (luchador o combatiente). El antagonista, bien sea humano, hecho por el hombre o un evento natural, es la fuerza u obstáculo con el que el protagonista debe enfrentarse. Es el relato de esta lucha la que proporciona la trama. (Traducción libre del autor).

El *conflicto principal* es la lucha que sucede entre el protagonista y el antagonista. Mientras mayor sea lo que está en juego, será más dramático -en todos los sentidos de la palabra- el conflicto. (Traducción libre del autor).

La *acción dramática*, o “movimiento del espíritu”, como la denomina Aristóteles, es la esencia de cualquier guion. *Psyche*, la palabra utilizada para “espíritu”, significa ambas “mente” y “alma” para los griegos antiguos--es la energía interna que alimenta las emociones y pensamientos humanos, la fuerza subyacente que los motiva. (Traducción libre del autor).

El *catalizador* es el incidente que hace un llamado a la acción dramática del protagonista, un evento que lo obliga a salir de su cotidianidad. Es a veces llamado “el incidente provocador”. (Traducción libre del autor).

El *clímax* es el momento de mayor intensidad para el protagonista y un importante punto de inflexión en su acción dramática. Incluso en un guion bastante

corto, el clímax es a menudo la culminación de una serie de crisis menores. (Traducción libre del autor).

El *reconocimiento*--según Aristóteles, “un cambio de la ignorancia al conocimiento--suele venir justo antes o después del clímax. Es el momento en el que el protagonista se percata del lugar al que la acción dramática lo ha llevado a través de los acontecimientos que han conformado el relato. (Traducción libre del autor).

La *escena* es el componente básico para la construcción de un guion narrativo. Es un episodio que presenta el desarrollo de una situación dramática única. Todas las escenas de un guion corto deben funcionar para transmitir la acción. (Traducción libre del autor).

2.4. Estructura del cortometraje

Con el fin de explicar la estructura del guion de cortometraje, se presenta la siguiente cita de Cooper y Dancyger (1998), en la que se establece una comparación con la estructura de un largometraje:

La proporción de los actos de un largometraje es 1:2:1 (treinta minutos, Acto I; sesenta minutos, Acto II; y treinta minutos, Acto III). En un cortometraje, que tiene una duración entre quince y treinta minutos, es dudoso que se pueda mantener esta misma proporción. El suceso catalítico, o desencadenante, con el que comenzaría la acción de la película en el cortometraje debe de llegar mucho antes que el largometraje, donde lo hace en el primer cuarto de la duración total. (...) En muchos cortometrajes una estructura en dos actos

puede cosechar mecanismos de guionización más productivos. (p. 15).

En las películas con narraciones largas, hay tiempo para desarrollar una trama principal, así como subtramas. Sin embargo, en las narrativas cortas el tiempo solo permite desarrollar un relato simple. Por ello, se debe iniciar presentando al personaje brevemente en el medio de su vida, justo antes de que ocurra el catalizador, que estimule la acción dramática. (Cooper et al., 2005). (Traducción libre del autor).

Seguidamente, debe intervenir el catalizador, que puede ser cualquier evento, sutil o escandaloso. Una característica esencial en este catalizador debe ser el efecto visible de este sobre el protagonista, pues resultará en el despertar de la acción dramática. (Traducción libre del autor).

La acción dramática se desarrolla a través de una serie de incidentes en los que el protagonista lucha para superar los obstáculos que se interponen entre él y su “objeto del deseo”. En general, estos eventos deben aumentar en intensidad, culminando en el clímax que lleve a una resolución. (Traducción libre del autor).

En la resolución del conflicto, el protagonista logra o fracasa en alcanzar ese objeto de deseo. No obstante, se debe tener en cuenta que lo que aparentemente es un éxito puede resultar ser un fracaso; y viceversa. (Traducción libre del autor).

Finalmente, se hace un cierre con una breve escena -frecuentemente una sola toma- en la que se revela la situación del protagonista al final de la película. (Traducción libre del autor).

2.5. Teoría del guion inspirado

Los primeros mitos de cualquier cultura usualmente cuentan como los humanos son afectados por uno o más dioses, mientras que las leyendas y cuentos populares

describen las formas en que los elementos mundanos de lo sobrenatural interactúan con los humanos. Los sentimientos y pensamientos colectivos se expresan y toman cuerpo en ambos, por lo que estas expresiones han sido parte importante de la narración en el cine desde sus inicios. (Cooper y Dancyger, 2005) (Traducción libre del autor).

Al igual que los primeros cuentos transmitidos oralmente, las historias audiovisuales son transformadas por guionistas y directores al ser reinterpretados por cada generación según su esquema de valores y adaptados al mensaje que se quiere transmitir.

En la tesis “*Yo también estoy contigo*” Cortometraje inspirado en la obra teatral *Esperando a Godot* de Samuel Beckett, de Raquel García (2012), UCAB, se cita el libro *Había una vez... Cómo escribir un guion* de Espinoza y Montini, (2007) en el que se explica que toda adaptación consiste en transformar una forma de expresión para llevarla a otra, tomando en cuenta que cada una tendrá sus características específicas, método de expresión propio, herramientas y recursos destinados a su público objetivo.

Amplían su idea explicando que adaptar significa moldear una idea a través de recortes, sumas y reinterpretaciones para lograr una coherencia en la narración cinematográfica que es, en esencia, diferente de la literaria o teatral.

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

Realizar una producción audiovisual implica un proceso largo con mucha atención al detalle. Cada género requiere de diferentes procesos, técnicas y conocimientos, de acuerdo con el estilo al cual se inscriba el producto. En el caso particular de este Trabajo Especial de Grado, el problema planteado es: ¿Cómo realizar un cortometraje de ficción inspirado en cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo para evidenciar la idiosincrasia del venezolano?

Para responder a este problema se necesita cumplir con ciertos objetivos de investigación que aporten y garanticen la calidad del producto final. Se deben conocer primero las técnicas para elaborar un guion de cortometraje y poder producirlo, teniendo como referencia obras realizadas previamente. Luego, se debe entender la idiosincrasia del venezolano e identificarla en los cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo, para poder reflejarla correctamente.

En el caso específico del guion original de cortometraje, hay que conocer los personajes principales, su rol en la historia y la relación entre ellos para desarrollar coherentemente la puesta en escena. Es necesario también extrapolar los valores actuales del venezolano, para incorporarlos a los personajes y su entorno, de manera que logren una conexión con la audiencia.

Como se trata de una historia inspirada en los cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo, se deben identificar los elementos clásicos de la idiosincrasia venezolana presentes en estas fábulas, para traducirlos a un contexto actual, urbano y de personas cotidianas. De esta manera, se crean personajes originales, que

coincidan con los arquetipos que representan Tío Tigre y Tío Conejo en sus propios ambientes. El objetivo final es unir lo que se toma de la sociedad venezolana y los cuentos para crear el producto original.

Asimismo, se debe tomar en consideración la forma específica de elaborar un guion de cortometraje, en cuanto a la extensión, elementos y estructura. En un largometraje, la historia está estructurada en tres actos, narrada en noventa minutos, con subtramas y numerosos personajes. En el cortometraje, estas características se sintetizan: se narra una historia en menos de treinta minutos, uno o dos actos, con una sola trama y pocos personajes.

Una vez culminado el guion de la historia, deberá hacerse uso de las habilidades del comunicador social, en cuanto a las técnicas de producción de una obra audiovisual, y al mismo tiempo, las relativas a lo creativo.

2. Objetivos de la investigación

2.1. Objetivo General

Realizar un cortometraje de ficción inspirado en cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo que evidencie la idiosincrasia del venezolano.

2.2. Objetivos Específicos

- Investigar los antecedentes de obras inspiradas en cuentos llevadas al cine.
- Conocer las características de los cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo.
- Asociar los elementos de los cuentos con las características del venezolano.
- Exponer las características de los cuentos en una historia original.
- Determinar la narrativa para la elaboración de historia y guion de

cortometraje.

3. Justificación

La cultura venezolana está repleta de particularidades. La forma de hablar, de socializar, de comportarse, de resolver problemas. En su día a día, el venezolano está expuesto a demostraciones de astucia y picardía al momento de “salirse con la suya”. A esto se le suma que desde muy joven está atento a historias y fábulas, como las de Tío Tigre y Tío Conejo, que le enseñan las maneras más “eficaces”, aunque no moralmente “correctas”, de alcanzar sus objetivos.

El proyecto a llevarse a cabo pretende hacer alusión a este comportamiento característico del venezolano, plasmarlo tal y como es, sin emitir juicios de valor, con el fin de crear un mensaje comunicacional acerca de los valores venezolanos, a través de una historia inspirada en cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo, utilizando la modalidad de cortometraje.

La utilización de elementos tradicionales de la cultura venezolana para la creación de un guion original, hacen de este un proyecto innovador. Se busca escribir una historia que tome aspectos de los cuentos para su desarrollo, sin que sea una réplica de los textos. Al incluir el folklore criollo se propiciará su trascendencia, pues permitirá que el espectador reflexione sobre este comportamiento, cuando lo vea desde el punto de vista de un tercero.

La labor comunicacional que persigue este proyecto se encuentra en la creación de un guion original, utilizando los paradigmas clásicos de narración para un cortometraje. Además, crear un mensaje que hará que el espectador se haga consciente de este comportamiento, permitiéndole tomar su propio juicio acerca del mismo.

El desarrollo de este proyecto requiere de la participación de dos estudiantes, pues involucra un trabajo de producción importante, desde la escritura de un guion nuevo, hasta la filmación del material necesario para narrarla y la posterior edición que permita la comprensión de la historia. Incluso, en el momento de la filmación, será necesario contar con un equipo humano externo que sirva de apoyo durante esta etapa del proyecto.

4. Delimitación

El siguiente proyecto de investigación se centra en la realización de un cortometraje a partir de un guion original, inspirado en los cuentos tradicionales venezolanos de Tío Tigre y Tío Conejo. La finalidad de este trabajo es crear un producto que evidencie el típico comportamiento picaresco de la sociedad venezolana para generar un mensaje de reflexión en la mente del espectador.

El tiempo de realización de este proyecto será de aproximadamente un año, a partir de septiembre de 2014 hasta agosto de 2015. Las locaciones en las que serán filmadas las escenas se limitan a la ciudad de Caracas, al igual que los equipos y recursos necesarios para la producción.

El público que persigue alcanzar el cortometraje es la población de jóvenes venezolanos, comprendida entre los 17 y 28 años, que es la generación más activa y expuesta a las influencias y las consecuencias de esta cultura de la picardía.

Debido al corto tiempo existente para escribir, producir, grabar y editar el cortometraje, se propone que este tenga una duración de 5 a 10 minutos, aproximadamente.

5. Descripción del proceso

El primer paso para realizar un cortometraje inspirado en una obra literaria es dirigirse a la fuente, los cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo; en este caso, se eligieron los que escribió Antonio Arráiz. A partir de ellos, se hizo una selección de dos de las historias que más exaltaban las características de estos personajes y que mejor mostraban la idiosincrasia criolla.

Una vez seleccionados los cuentos, se inicia la creación de la nueva historia que narrará el cortometraje. Para ello, se utilizaron como base las figuras preexistentes de las fábulas y se le atribuyeron sus características nuevos personajes en un mundo ficticio, que se encuentra en un punto medio entre el de los cuentos y la realidad.

Finalizado el proceso de escritura de guion, se procede a la producción, que requiere búsqueda de locaciones, actores, escenarios, que se adecúen al mundo plasmado en el guion. Como consecuencia de esto, el guion original sufrió modificaciones de acuerdo a los recursos y locaciones disponibles, que resultaron enriquecedoras para la historia.

Seguidamente, se estableció la estética apropiada para el relato del cortometraje, en cuanto a planos, paleta de colores y creación de arte. Asimismo, se consiguieron todos los equipos necesarios para la realización de la obra, con paquete de cámara y óptica, de audio e iluminación. La filmación tuvo una duración de cuatro días.

Terminado el rodaje, se da inicio al proceso de post-producción, que consta en el montaje del relato en *Adobe Premiere*. Esta herramienta permite igualmente hacer corrección de color, mezcla de sonido, efectos visuales sencillos que permitan la mejor comprensión y finalización de la obra.

6. Guion

6.1. El cuento original

Los cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo están elaborados bajo una fórmula básica: Tío Tigre acorrala a Tío Conejo, quien se inventa algo para engañar al felino y siempre termina escapándose de sus garras. Antonio Arráiz tomó esa fórmula y agregó algunas variables, creando historias un poco más complejas, como “Los Flamencos”, del libro “Cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo” (1945), cuento en el cual se inspira el guion de este cortometraje.

En este cuento, estaba Tío Conejo trabajando en su taller de carpintería cuando Tío Tigre irrumpe en el lugar para llevárselo preso, por incumplir con una nueva ley que prohíbe la tala de árboles. Tío Conejo, acorralado, no tiene más opción que ir con él.

En el camino, Tío Conejo utiliza sus habilidades de manipulación para convencer, por medio de psicología inversa, a Tío Tigre de tomar el camino más largo a la prisión, de manera que pasen frente al árbol de los monos tití y Tío Tigre pueda lucirse frente a Laura Jacinta, la más bella mona tití, que según le dijo Tío Conejo, está enamorada de él.

Sin embargo, cuando llegan a la fundación de los monos tití, Tío Conejo presenta a Tío Tigre con un discurso, que al felino le resulta halagador, pero que en realidad habla de lo arbitrario y opresor de su carácter. Los monos tití, negados a ser dominados por un tirano, empezaron a abuchear y lanzar proyectiles a Tío Tigre, quien, preocupado por defenderse del ataque, no se dio cuenta de que Tío Conejo se le había escapado de nuevo.

6.2. Un mundo fabuloso: el punto medio entre la realidad y la fábula

Antonio Arráiz recurrió al mundo de Tío Tigre y Tío Conejo para reflejar la realidad que vivía Venezuela en su época, con el fin de hacer una crítica social, a través de la literatura. Es una metáfora ideal para mostrar una sociedad que se regía por la ley de la selva; y que, aún hoy en día, sigue siendo así, pero desde un ángulo ligeramente distinto.

Este proyecto persigue el mismo fin de Arráiz en sus cuentos, pero a través de una obra cinematográfica. A partir del mundo de la selva plasmado en la fábula, entrelazado con la realidad que reina en la Venezuela de hoy en día, se creó un mundo ficticio, ocupado por humanos que también se rigen por la ley de la selva, en la que el más fuerte y grande busca destruir al más pequeño.

La historia se desarrolla en la República Popular de Kemal Ataturk, un país cuyas riendas ha estado llevando un gobierno nacionalista desde los últimos años. Estos “patriotas”, como se llaman a sí mismos, tienen como meta derribar todas las costumbres provenientes del exterior, para reforzar los valores y tradiciones del país, y formar una cultura prominente. Para este gobierno, todo lo que no sea autóctono es el enemigo y, por ende, debe ser destruido.

La orquesta de música clásica, como representante importante de una cultura extranjera, es un reconocido enemigo del Estado. De hecho, la oposición, compuesta en su mayoría de personas cultas, educadas y con gustos sofisticados, está liderada por el director de la orquesta, Horacio Cedeño. Por años, el gobierno ha estado buscando una forma de eliminarlos. Así nace el Tigrevan, el Tribunal Interno de Gobierno para el Rescate de los Valores Nacionales, una institución creada con el fin de liquidar de todo aquello que vaya en contra de lo autóctono.

Para la creación de este guion, se diseñó una sociedad que funciona como metáfora para un país donde la corrupción, las leyes arbitrarias, el atropello, el pasarle por encima al menos poderoso, son parte de la realidad que está obligado a vivir el venezolano a diario.

6.3. Idea

Un delincuente entra a robar un taller de carpintería para cobrar deudas del pasado. Pero con su astucia, el carpintero atrapa al ladrón, salva su negocio y su propia vida.

6.4. Sinopsis

Filiberto es un luthier especializado en la construcción de violines. Un buen día, llega Leonardo, un funcionario público, a cerrarle el taller y llevárselo preso, ya que se publicó una ley que prohíbe el uso o producción de violines. Filiberto parece aliviado y hasta entusiasmado de que se lo lleve; pero Leonardo sospecha de su actitud y se interesa en el por qué.

Luego de intimidarlo e interrogarlo, Filiberto finalmente confiesa que tenía un pedido de violines muy importante para el director de la Orquesta, pero no lo tenía listo y prefería ir preso que enfrentarlo. Pero Leonardo, lleno de codicia por atrapar al líder de la Orquesta, que es un importante enemigo del Estado, hace un plan en el que usa a Filiberto de carnada para llevarse al pez gordo también.

Lo que Leonardo no sabe es que la astucia de Filiberto disfrazada detrás de su aparente inocencia, lo enredará en una trampa que, al final, lo dejará botado en un basurero, sin el chivo ni el mecate.

6.5. Tratamiento

Filiberto, un luthier, se concentra en su taller en la delicada fabricación de un violín. En eso, llega Leonardo, un funcionario público, alto y de contextura gruesa, y, desde afuera, coloca una calcomanía en la puerta de vidrio del local. Filiberto sube la vista y ve a Leonardo poner el aviso de "CLAUSURADO" tomándose su tiempo y con la satisfacción de un logro. Filiberto busca rutinariamente dentro de una gaveta muy ordenada una carpeta llena de documentos.

Al entrar a la tienda, Leonardo camina con aire triunfal y saluda por nombre a Filiberto. Este, nervioso, le muestra sus papeles en regla, sin entender qué está pasando. Con aire triunfal, Leonardo le cuenta sobre una nueva ley que prohíbe la producción de violines en el país, con la orden de destruir todos los existentes, para impedir la invasión de las costumbres extranjeras y promover la música nacional; por lo que él tenía que ir preso. Y, para que no haya ninguna duda en Filiberto, coloca una orden oficial de clausura y arresto sobre la mesa.

Filiberto lo mira extrañado al principio, pero luego suspira aliviado por la noticia. Leonardo se extraña y casi se molesta por la reacción, cuando Filiberto le dice: "¡Gracias a Dios! Arréstame y sácame de aquí". Leonardo no comprende lo que está pasando: "Vas preso, preso... con los asesinos y violadores, ¿me entiendes?"

A todo esto Filiberto asiente, entusiasmado. Leonardo, receloso, empieza a escudriñar el lugar. Toca las cuerdas de uno de los violines que está guindado de la pared una por una. Filiberto se estremece con el sonido. Leonardo apaga las luces del taller, mientras le cuenta una historia acerca de su cacería de conejos: "Cuando alumbras a un conejo, se queda paralizado, hipnotizado con la luz, hasta que les metes un tiro". Leonardo toma la lámpara de trabajo de Filiberto y lo apunta en la cara, encandilándolo.

Continúa su historia, contándole del conejo que más difícil se la ha puesto: “¡Era ciego, el infeliz!”, y no se paralizaba con la luz. Ese conejo lo hizo correr, sudar, colocar trampas... Mientras narra, Leonardo toma el violín en el que estaba trabajando Filiberto, lo coloca en la prensa del luthier y lo empieza a apretar, y apretar, y apretar... Hasta que lo destroza, como hizo con aquel conejo.

Filiberto queda paralizado viendo el violín hecho añicos. Leonardo enciende las luces: “Entonces, ¿por qué quieres ir preso?”. Completamente asustado, el luthier saca de su bolsillo un papelito escrito a mano con una firma y un número, y lo lanza encima de la mesa. Leonardo lo toma: es un papel con especificaciones para unos violines, firmado con dos iniciales (H.C.).

Leonardo no comprende, por lo que Filiberto le explica que no quisiera quedar como Frederick Bonalde, un luthier de cellos que, por un pedido incompleto, le azotaron la espalda con los arcos que hizo y le reventaron los dedos con sus propias herramientas. “¿Quién le hizo esto?”, pregunta Leonardo, aún sin entender. Filiberto mira al suelo y contesta: “Horacio Cedeño”.

Leonardo intenta ocultar su asombro cuando escucha el nombre de Horacio Cedeño, el director de la orquesta y máximo enemigo del Estado. Filiberto confiesa que está en peligro de caer en sus manos y por eso, prefiere que se lo lleve preso. Pero a Leonardo se le ocurre un mejor plan: “Tú eres la carnada perfecta para atrapar a Cedeño”.

Leonardo amarra las manos de Filiberto a una silla y coloca una mordaza en su boca: “Vas a llamar a Cedeño y cambiarás el lugar del encuentro para acá”. Filiberto obedece. Leonardo retira la mordaza y marca el número; Leonardo acerca el auricular a la oreja de Filiberto y se coloca a su lado para escuchar también. Atiende una secretaria, que le explica que el director no podría ir hasta el taller, pero podría enviar a alguien más.

Leonardo se alarma: a él no le sirve atrapar a ningún otro, él quiere al líder de la Orquesta. Le hace señas para que vuelva a cambiar de planes, que se mantenga la idea original. Filiberto, nervioso, balbucea: “No, no... Mejor lo dejamos como estaba, yo me las arreglo para ir. ¡Gracias!” y Leonardo tranca. Filiberto queda temblando de los nervios.

El plan vuelve a ser el de llevar los violines al lugar y hora que estaban pautados originalmente. Leonardo y Filiberto cargan la camioneta con un baúl, donde se supone que está el pedido de Cedeño. En el camino Leonardo repasa el plan con Filiberto: “Yo me escondo en el baúl y cuando la transacción esté hecha, yo salgo y atrapo a Cedeño”. Leonardo se pasa a la parte de atrás de la camioneta y se mete en el baúl.

La camioneta llega al portón de un galpón viejo y deteriorado, este se abre aparentemente solo y lentamente. Entra la camioneta igual de lento y se pierde en la oscuridad. Se encienden las luces del galpón. Leonardo está dentro de su escondite, atento a lo que sucede afuera, esperando la señal para salir a atrapar a Cedeño.

Primero unos susurros que no puede identificar, luego a Filiberto asustado que grita: “¡No, te lo juro que no! ¡No fui yo! ¡No es mi culpa!” Unos golpes de nudillo, golpes contra el carro. “¡No! ¡Al cuarto no!” Escucha cómo empujan a Filiberto y se va alejando hasta que suena una puerta que se abre, “¡Por favor!” suena el golpe de la puerta tirándose y luego completo silencio.

Leonardo se queda esperando escondido. No escucha absolutamente nada. Se sale del baúl asustado, saca su arma y sale de su escondite por las puertas traseras de la camioneta. Camina por el galpón con su arma en alto, apuntando a todos lados en busca de pistas, pero no encuentra nada.

Leonardo consigue una puerta de la cual sale luz por debajo; se acerca sigilosamente y siempre apuntando con su arma. Pega el oído, pero no se escucha nada adentro. Prueba la manilla lentamente hasta que le da la vuelta por completo, suspira profundo, se da una pausa y entra de un golpe con la pistola arriba “¡Quietos!”.

Adentro solo hay una silla rota y encima un bombillo guindado precariamente. Apoyado en la silla está un papelito. Leonardo entra revisando detrás de la puerta, se inclina a recoger el papel y ve que es el que Filiberto le había mostrado en su taller. Se yergue y escucha un click en la puerta, se voltea y parado fuera está Filiberto con una sonrisa, este le saluda con la mano y tira la puerta. Leonardo intenta abrir la puerta, pero está cerrada; da golpes y pega gritos pero nadie responde. Se apaga el bombillo que guinda del techo.

Desde afuera se escuchan los gritos y golpes de Leonardo, pero Filiberto los ignora y sigue su camino, de repente escucha el ruido de un camión que se aproxima. En una pared cercana hay un gran botón rojo, Filiberto se acerca y lo aprieta con una sonrisa en la cara.

Dentro del cuartico, se apaga la luz, todo empieza a temblar, Leonardo pierde el apoyo y cae, como si el piso se hubiera desvanecido.

Filiberto se encuentra con Cedeño y se dan un abrazo cariñoso y un apretón de manos ensayado. Se sientan en una mesa y comienzan a revolver un dominó. Levantan sus fichas y Filiberto tiene la cochina: “Empiezo yo”.

Leonardo se despierta rodeado de basura y con dolor de cabeza. Logra zafarse del montón de bolsas que tiene encima y se incorpora, para darse cuenta de que todo lo que puede ver a su alrededor, son montañas de basura.

6.6. Escaleta

ESC.1. INT. – TALLER DE LUTHIER. – DÍA.

FILIBERTO (55) un luthier, trabaja en un violín. Llega LEONARDO (50) para llevárselo preso, y él acepta sin reclamos. Leonardo sospecha y lo interroga. Filiberto confiesa que está huyendo de Cedeño, el enemigo del Estado. Leonardo hace un plan para usar a Filiberto de carnada para atrapar a Cedeño.

ESC.2. INT. – TALLER DE LUTHIER. – DÍA.

FILIBERTO está amordazado y esposado. LEONARDO lo obliga a llamar a Cedeño para cambiar el lugar de encuentro, para que sea en el taller. La secretaria de Cedeño le dice que es imposible, entonces Leonardo decide que van para allá.

ESC.3. EXT. – TALLER DE LUTHIER. – TARDE.

LEONARDO y FILIBERTO cargan una camioneta con un baúl grande. Filiberto cierra la maleta y se encamina hacia el asiento del piloto. Leonardo se monta al mismo tiempo en el asiento de copiloto y cierran las puertas.

ESC.4. EXT./INT. – CAMIONETA. – TARDE.

LEONARDO conduce mientras repasa el plan con FILIBERTO para atrapar a Cedeño en su guarida. Leonardo detiene el carro, se esconde en el baúl y Filiberto sigue conduciendo.

ESC. 5. EXT./INT. – GALPÓN. – NOCHE.

La camioneta se estaciona frente a un portón que se abre solo y la camioneta entra al galpón. Dentro está a oscuras y la camioneta se detiene; momentos después se enciende una luz sobre ella. FILIBERTO se baja de la camioneta.

ESC.6. INT. – CAMIONETA. – NOCHE.

En la camioneta, LEONARDO escucha gritos y golpes que le dan a Filiberto afuera y cómo lo arrastran hacia un cuartico.

ESC.7. INT. – GALPÓN. – NOCHE.

LEONARDO sale de la camioneta y empieza a registrar el galpón, con su arma en alto. Encuentra un cuartico con la luz saliendo debajo de la puerta. Se acerca con cuidado y la abre.

ESC.8. INT. – CUARTICO. – NOCHE.

LEONARDO encuentra solo una silla rota y un papel dentro del cuadro. FILIBERTO aparece en la puerta, le sonríe y lo encierra.

ESC.9. INT. – GALPÓN. – NOCHE.

FILIBERTO camina por el galpón, ignorando los gritos de Leonardo. Aprieta un botón rojo que hay en una pared, con determinación.

ESC.10. INT. – CUARTICO. – NOCHE.

LEONARDO le grita a Filiberto para que le abra cuando empieza a temblar el piso de cuarto, hasta que se abre y Leonardo cae en el vacío.

ESC.11. INT. – GALPÓN. – NOCHE.

FILIBERTO se encuentra con CEDEÑO y dos amigos más, que cargan sillas y una mesa de dominó. Se saludan cariñosamente y se sientan a jugar una partida.

ESC.12. EXT. – BASURERO. – DÍA.

LEONARDO se despierta rodeado de basura. Logra zafarse del montón de bolsas que tiene encima y se incorpora, para darse cuenta de que todo lo que puede ver a su alrededor son montañas de basura.

6.7. Perfil de Personajes

6.7.1. Leonardo

Leonardo es la representación del personaje de Tío Tigre, el grande de tamaño, el poderoso, el abusador, la fuerza bruta. Es un hombre alto, fornido, intimidante, de 50 años. Actualmente, es un funcionario del TIGReVaN, el Tribunal Interno de Gobierno para el Rescate de los Valores Nacionales; pero ha pertenecido a varias instituciones gubernamentales anteriormente, casi siempre ejerciendo la ley arbitrariamente, con su fuerza y su apariencia de grandeza, que intimida a los pequeños trabajadores.

Su ambición es grande: quiere llegar a ser presidente de la República Popular de Kemal Ataturk. Pero sus orígenes humildes no le han permitido llegar fácilmente. Su mejor herramienta para lograrlo es ejercer la fuerza y la intimidación; así ha logrado clausurar diversos negocios que van en contra de los valores de su nación y su propia persona.

Su alimento es el resentimiento que tiene contra la clase alta, las personas que han llegado a posiciones de comodidad y que siguen escalando a través del

trabajo. Él prefiere llegar a estas posiciones saliendo del paso, a la fuerza, agarrándose de lo que pueda para escalar, sin importar quien pueda derrumbarse a su costa. Y si puede llevarse por el medio a alguien de esa clase alta, mejor para él.

Es un hombre egocéntrico, que trabaja por su cuenta. Prefiere hacer las cosas por sí solo, por miedo a que alguien más se pueda llevar el crédito de sus logros. A menos que las cosas le salgan mal; ahí la culpa se la lleva alguien más.

Su peor enemigo es Filiberto, el luthier que representa todas las cosas que él odia: un hombre educado, cómodo, trabajador, paciente e inteligente. Su némesis que siempre se le escapa de sus leyes y se sale con la suya. Su misión antes de llegar a presidente es dejar a Filiberto esposado, tras las rejas.

6.7.2. Filiberto

Filiberto es la representación del Tío Conejo de los cuentos, del pequeño, del aparentemente débil y desvalido, pero que con su picardía y astucia, consigue zafarse de cualquier situación en el que lo ponga el animal grande. Es un luthier de 55 años, especializado en la fabricación de violines. Vive de su trabajo, que es lo único que tiene y de verdad aprecia. Recibió su instrucción de luthier en una pequeña y muy exclusiva escuela en Italia, donde se convirtió en el mejor constructor de violines de su país.

Es un hombre emprendedor, educado, pero no pretencioso. Se encuentra en una posición de comodidad económica, pues ha trabajado toda su vida para lograr su estabilidad. Es de gustos sencillos, vestido de franela y blue jean; lo más sofisticado en su vida es su pequeño taller de violines, ambientado con música clásica, que cuenta con todas las herramientas que necesita para su trabajo.

Su negocio siempre había sido muy próspero, hasta que una nueva

administración tomó el gobierno de la nación y lo convirtió en la República Popular de Kemal Ataturk. Desde entonces, su trabajo se ha encontrado bajo amenaza, por ser contrario a los valores promulgados por este nuevo gobierno. Pero, dentro de todo, ha podido sacar su trabajo adelante y zafarse de las trabas que se le oponen.

No es muy hablador, pero le encanta reunirse con sus amigos a jugar dominó. Es excelente en los juegos de estrategia, en especial ajedrez. También es muy bueno en póker. Sabe leer a la gente y entiende sus intenciones. Es cuidadoso al hacer aliados; debe evaluar su inteligencia y sus habilidades antes de darles su confianza.

Por la naturaleza de su labor y su posición, es miembro de la oposición al gobierno. Sus habilidades de engaño y manipulación le permiten que las situaciones le salgan a su favor. Le motivan los retos imposibles y es un héroe de ocasión. Odia las arbitrariedades y defiende a sus iguales. Su mayor rival es Leonardo, un representante del gobierno que está empeñado en destruir su carrera; sin embargo, con él ha afinado sus habilidades de huida y viveza.

6.7.3. Horacio Cedeño

Cedeño es el director de la orquesta y el líder de la oposición. Es un alto defensor de los valores y costumbres extranjeros, en especial el de la música clásica, que es su labor. Sin embargo, no considera al gobierno su enemigo, ni mucho menos está a favor de destruir las costumbres nacionales; simplemente, son gustos que no comparte.

Tiene una imagen comparable con la del líder de la mafia rusa: un tipo rudo, peligroso, de cuidado. Pero esta es la imagen que le ha otorgado el mismo Gobierno Popular de Kemal Ataturk, para crear discordia hacia él de parte del pueblo. En realidad es un individuo pacífico, tranquilo y sumamente sofisticado.

6.7.4. Frederick Bonalde

Bonalde es un luthier especialista en cellos, de los mejores del país. Se toma su tiempo en la construcción de instrumentos, por lo que suele tardar en entregarlos. Sin embargo, se toma su tiempo para compartir con sus amigos de la orquesta y jugar una partida de dominó de vez en cuando. Representa al venezolano despreocupado que se toma su tiempo para hacer las cosas y disfrutar de su vida.

6.8. *Guion literario*

"EL PEDIDO"

Autores:

Luis Roberto Acosta Neher y Natalia Rasquin León

Inspirado en:

"Los cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo", de Antonio Arráiz

ESC.1. INT. - TALLER DE LUTHIER. - DÍA.

FILIBERTO (55), un luthier, trabaja en un violín que está sobre la mesa. Sus manos lo recorren suavemente con una lija mientras suena una música clásica. Encima de la mesa están colocadas sus herramientas, ordenadas paralelamente. Filiberto devuelve la lija que está usando al lugar al que pertenece, y toma otra herramienta, sin desordenar nada.

En las afueras del taller, LEONARDO (50), un hombre de uniforme y placa, coloca una calcomanía en la puerta que lee "CLAUSURADO". Lo hace de manera tosca, sin mucho cuidado de que la calcomanía quede del todo derecha, pero tomándose su tiempo, con satisfacción.

Filiberto observa lo que sucede en la puerta, deja el violín en el que estaba trabajando y busca rutinariamente debajo de su escritorio una carpeta con documentos.

Leonardo entra en el taller con aire triunfal, apaga el radio y sigue.

LEONARDO:

Buenos días, *luthier*
Filiberto...

Leonardo pronuncia la palabra "luthier" de modo burlón.

FILIBERTO:

(ofreciéndole la
carpeta)

¿Con qué cargo vienes
ahora?

Leonardo toma la carpeta y la lanza encima de la mesa, despreciándola. Filiberto toma la carpeta, ordena sus papeles de propiedad encima de su mesa de trabajo y los va señalando mientras habla.

FILIBERTO:

Permiso de corte, tallado,
pulitura y pintura de
madera. Al día. Permiso de
utilización de espacio para
la manufactura con madera.
Al día. Certificación de
luthier. Al día. Seguro
para manejo de objetos
punzo-cortante. Al día.

Leonardo aplaude lentamente con una sonrisa burlona.

LEONARDO:

Muy bien. Pero no vengo por
nada de eso.

FILIBERTO:

¿Y qué será esta vez?

LEONARDO:

Esta vez es en serio.

FILIBERTO:

Siempre es en serio.

Leonardo se aclara la garganta fuertemente y saca unos lentes de su chaleco, luego estira un papel:

LEONARDO:

"Por orden del TIGReVaN, Tribunal Interno de Gobierno para el Rescate de los Valores Nacionales, se establece que: En defensa de las tradiciones y valores nacionales y como método de prevención ante la invasión de las costumbres extranjeras..."

Leonardo hace una pausa para ver a Filiberto por encima de sus gafas.

LEONARDO:

"Queda terminantemente prohibida la fabricación, venta, distribución y/o uso del violín así como la enseñanza de sus técnicas o cualquier tema derivado de este instrumento."

Leonardo observa triunfador mientras espera la respuesta de Filiberto. Él se desconcierta.

FILIBERTO:

El Tigre van dijiste. ¿Eso
es un nuevo tribunal?

LEONARDO:

Esto es una ley y está
aprobada.

FILIBERTO:

¿Y ahora qué?

LEONARDO:

Y ahora... (lee en voz alta)
"Todos los individuos
involucrados en las
actividades descritas
anteriormente, serán
enviados a prisión con pena
de 6 a 10 años".

Leonardo vuelve a guardar los lentes. Filiberto lo mira por un momento, parpadea par de veces, ve a cámara y luego sonríe.

FILIBERTO:

Entonces voy preso.

Leonardo frunce el ceño extrañado.

LEONARDO:

Preso.

FILIBERTO:

¿Y cuándo sería eso?

LEONARDO:

Hoy. Ya.

FILIBERTO:

Perfecto. Que no se hable más. Vamos directo a mi celda, por favor.

LEONARDO:

¿"Por favor"? Si tú vas preso. A la cárcel por seis años, con la escoria. ¿No estás cagado?.

FILIBERTO:

Cagadísimo, sí... ¿Vamos ya?

Leonardo observa suspicaz a Filiberto y comienza a caminar alrededor del taller, toca las cuerdas de los violines que guindan de la pared. Filiberto se estremece con cada cuerda que suena.

LEONARDO:

(mientras camina)

La noche en el llano es muy oscura.

Leonardo cierra la puerta del taller. Quedando solo la lámpara de trabajo prendida.

LEONARDO

(mientras camina):

Por eso los conejos se sienten protegidos y salen de sus madrigueras. Es el momento ideal para salir a cazarlos.

En su caminar agarra la lámpara de trabajo y la apunta a Filiberto.

LEONARDO

(mientras alumbra):

Cuando alumbras a un conejo, se queda paralizado, completamente hipnotizado por la luz.

Vuelve a apuntar la lámpara en su posición inicial y se acerca a Filiberto.

LEONARDO:

¡Qué imbéciles! Como una estatua, posando ahí, hasta que les metes un tiro.

Leonardo apunta una pistola imaginaria a Filiberto y aprieta el gatillo.

LEONARDO:

Es demasiado fácil... casi me aburre.

Leonardo toma una silla cercana y se sienta.

LEONARDO:

Aunque una vez sí me encontré con un conejo que me la puso difícil. Cuando lo alumbraba, el infeliz ni se inmutaba... ¡Estaba ciego! Cómo me costó atraparlo, corrí detrás de él, me hizo sudar, se intentó esconder un par de veces... pero ¡qué va! A mí no se me escapa nadie.

Leonardo toma el violín en el que estaba trabajando Filiberto.

LEONARDO:

Lo agarré con una de esas trampas que aprietan, y aprietan, y aprietan... hasta que...

Mientras habla va doblando el violín hasta que lo rompe con la pierna. Filiberto se queda paralizado viendo el violín roto. Leonardo vuelve a poner el violín roto en la mesa.

LEONARDO:

Hay conejos ciegos y hay
conejos que ven la luz.

Leonardo abre la puerta, dejando entrar la luz y Filiberto entrecierra los ojos, encandilado.

LEONARDO:

Explícame algo... ¿por qué tú
quieres ir preso?

Filiberto, sin dejar de mirar el violín destrozado, mete su mano en un bolsillo de su chaleco y saca un papelito, lo desdobra y lo pone sobre la mesa. En el papel están escritas unas especificaciones, números y medidas; con un número de teléfono y firmado con dos iniciales: H.C.

LEONARDO:

No entiendo.

FILIBERTO:

Prefiero ir preso a
terminar como Bonalde.

LEONARDO:

¿Quién es ese?

Filiberto respira profundo, solo recordar la anécdota le revuelve el estómago.

FILIBERTO:

Frederick Bonalde... hacía cellos, de los mejores. Pero, por meterse con los que no era, terminó muy mal.

LEONARDO:

¿Cómo terminó?

FILIBERTO:

Esquizofrederick Bonalde, así le dicen los que lo conocen. Terminó encerrado en un psiquiátrico.

LEONARDO

¿Por qué?

FILIBERTO:

Por un pedido incompleto.

LEONARDO:

¿Un pedido incompleto?

FILIBERTO:

Sí... Era un pedido muy grande y como no lo tuvo listo, le

azotaron la espalda con el arco que había hecho y le rompieron los dedos con sus propias herramientas. Desde ese día, no volvió a ser el mismo...

LEONARDO:

¿Quién le hizo eso?

FILIBERTO:

(ofreciéndole el papel)

Cedeño.

Leonardo abre los ojos pero intenta ocultar su asombro manteniendo su vista en el papel.

LEONARDO:

Con Cedeño, ¿te refieres a Horacio Cedeño, el líder de la Orquesta, Cedeño?

Filiberto asiente rápidamente.

LEONARDO:

Horacio Cedeño, el líder de la Orquesta, ¿te hizo este pedido a ti?

Filiberto vuelve a asentir. A Leonardo se le abren aún más los ojos. Leonardo piensa por un momento, revisando una

herramienta de la mesa de trabajo. A espaldas de Filiberto, se da unos golpes en los dedos y corrobora el dolor que este puede causar.

LEONARDO:
(pensativo)
¿Hoy es la entrega?

FILIBERTO:
No, porque voy a la cárcel.

Leonardo se voltea a ver a Filiberto.

LEONARDO:
Todavía no... Tú eres la
carnada perfecta.

FILIBERTO:
¿Para qué?

LEONARDO:
Para atrapar al líder de la
orquesta.

La expresión de desconcierto de Filiberto se transforma rápidamente en preocupación.

FILIBERTO:
(muy asustado)
¡NO! Voy a terminar en el
manicomio, loco como una

cabra... o crucificado por
traidor... o picado en varias
partes y lanzado en un
basurero.

Filiberto mira fijamente sus herramientas por un momento,
tratando de calmarse.

FILIBERTO:

Llévame preso, por favor.

LEONARDO:

Horacio Cedeño es un
musiusito con orden de
captura por promover
costumbres extranjeras. Por
él tenemos que decretar
leyes que protejan a los
ciudadanos *patriotas* de
verdad. Pero ¿tú? Tú no eres
más que un musiú, como él.

FILIBERTO:

¡No! Yo no soy como él.

LEONARDO:

Pero le haces violines...

FILIBERTO:

Yo no soy como él.

LEONARDO:

Entonces lo vas a atrapar
para mí.

FILIBERTO:

¡No, por favor! No quiero
volver a verlo. Llévame
preso.

Filiberto le ofrece sus muñecas a Leonardo para que lo
espose. Leonardo le esposa una muñeca y lo ata a la mesa de
trabajo.

LEONARDO:

También te puedo dejar aquí...
A ver qué pasa cuando te
encuentre tu amiguito
Cedeño.

Leonardo juega con las herramientas de la mesa mientras le
habla.

FILIBERTO (asustado):

Tú... tú me tienes que llevar
preso. Es la ley.

LEONARDO:

Yo soy la ley.

Leonardo y Filiberto se miran intensamente por un momento.

ESC.2. INT. - TALLER DE LUTHIER. - DÍA.

Leonardo amarra a Filiberto a una silla, le coloca un tirro en la boca, toma el papel con las indicaciones y el número de Cedeño. Toma un teléfono de disco y se lo pone en frente a Filiberto.

LEONARDO:

Llama a Cedeño y cambia el lugar de la reunión, dile que venga para acá.

FILIBERTO:

Mjmm.

LEONARDO:

Lo voy a atrapar aquí. Me escondo en la parte de atrás y cuando él llegue, yo salgo y lo agarro. Arroz con caraotas.

FILIBERTO:

Mjmm.

LEONARDO:

Escúchame bien, solo lo digo una vez. Vas a hablar claro, conciso. Sin decir de más, ni decir de menos.

FILIBERTO:

Mjm.

LEONARDO:

Si haces algún tipo de seña,
usas algún código, algo que
yo encuentre sospechoso... Así
sea que estornudes cuando no
te toca, no vas a tener que
esperar a que Cedeño venga a
romperte los dedos. Lo hago
yo.

FILIBERTO:

Mjm.

Leonardo le quita el tirro de la boca a Filiberto.

LEONARDO:

¿Entendiste?

FILIBERTO:

Arroz con caraotas.

Leonardo marca el número y le coloca el auricular en la oreja
a Filiberto, acerca su propia oreja para escuchar la
conversación. Repica un par de veces y luego responde una
mujer:

SECRETARIA: (V.O.)

(desganada)

¿Sí?

Filiberto se asusta un poco, Leonardo le hace señas para que hable.

FILIBERTO:

(nervioso)

Bu-buenas tardes, señorita.
Ehm... Le habla el luthier
Filiberto.

SECRETARIA:(V.O.)

Sí, *luthier* Filiberto. El
director Cedeño lo espera
hoy.

FILIBERTO:

Sí... Justo por eso llamaba.
Me preguntaba si era
posible, tal vez, cambiar...
(traga saliva) Cambiar el
encuentro para mi taller.

SECRETARIA:(V.O.)

Usted sabe que el director
no podría ir hasta allá,
señor luthier... Pero puedo
mandar a alguno de los
otros.

Leonardo se alarma y le hace señas a Filiberto para que no acepte eso.

FILIBERTO:

(balbuceando)

Eh... No, no...

Leonardo le quita el teléfono de la boca a Filiberto y tapa el micrófono.

LEONARDO:

(en susurros)

No, no no no. Tiene que venir el líder. Cualquier otro no me sirve.

FILIBERTO:

(en susurros)

Pero ya me dijo que enviaba a alguien. Él nunca ha venido a buscar un pedido.

LEONARDO:

(en susurros)

Dile que se te dañó el camión.

FILIBERTO:

(en susurros)

Ehh... Igual mandaría a cualquier otro. Él no va a venir.

Leonardo lo piensa un segundo, se exaspera y:

LEONARDO:

(en susurros)

¡Agh! Dile que vamos para allá.

FILIBERTO:

(en susurros)

¿Le digo que vamos los dos?

LEONARDO:

(en susurros)

¡No! Dile que vas tú solo.

FILIBERTO:

(en susurros)

OK. Claro.

Leonardo le devuelve el auricular a Filiberto y se colocan en la misma posición original, oreja con oreja. Se escucha a lo lejos a la secretaria:

SECRETARIA: (V.O.)

¿Alóoo?

FILIBERTO:

Eh... Hola, sí. Entonces iré yo solo, yo me las arreglo para ir. ¡Gracias!

Sin darle oportunidad de responder a la secretaria, Leonardo tranca el teléfono, Filiberto tiembla de los nervios.

FILIBERTO:
Estoy muerto.

Filiberto mira a Leonardo espantado por un momento.

FILIBERTO:
¿Y ahora qué?

CORTE A

ESC.3. EXT. - TALLER DE LUTHIER. - DÍA.

Leonardo y Filiberto cargan una camioneta con un baúl grande. Filiberto cierra la maleta y se encamina hacia el asiento del piloto. Leonardo se monta al mismo tiempo en el asiento de copiloto y cierran las puertas.

LEONARDO:
¡Conduzco yo!

CORTE A

ESC.4. INT/EXT. - CAMIONETA - DÍA.

Leonardo maneja la camioneta mientras Filiberto va de copiloto. Hay un silencio incómodo y largo.

FILIBERTO:
¿Sabes cuál es la pieza más pesada del dominó?

Leonardo voltea poco interesado y con cara estoica. Se queda callado por un momento. Luego habla con seguridad.

LEONARDO:

La cochina.

FILIBERTO:

¡No! Esa es la más liviana.

Leonardo pone cara de incrédulo y se voltea sin decir nada.

LEONARDO:

Claro que no. La cochina es la que tiene más puntos.

FILIBERTO:

No son puntos, son huecos.
Por eso es la más liviana.

Leonardo piensa por un momento, no entiende y se molesta.

LEONARDO:

Cállate. ¿Cuanto falta?

FILIBERTO:

Ya estamos llegando. Dos curvas más.

LEONARDO:

Bueno, ya sabes. Yo me escondó con la carga, tú

haces tu transacción y
cuando tengas a Cedeño en
frente dices...

FILIBERTO:

"Señor Cedeño, aquí está su
pedido".

LEONARDO:

Exacto. Ahí yo salgo y...
¡Pao!

Leonardo apunta con su pistola a Filiberto, que se asusta.
Leonardo se ríe, detiene el vehículo y se baja, dejando que
Filiberto conduzca. Leonardo se pasa a la parte de atrás y se
mete dentro del baúl. Cierra la tapa dejando una pequeña
abertura.

CORTE A

ESC.5. EXT./INT. - GALPÓN. - NOCHE.

La camioneta se estaciona frente a un portón; Filiberto
silba. El portón se abre solo y la camioneta entra al galpón.

Dentro está a oscuras y la camioneta se detiene; momentos
después se enciende una luz sobre ella.

Dentro de la camioneta, Filiberto se dirige "discretamente" a
Leonardo.

FILIBERTO:

(murmurando)

Ya vengo.

LEONARDO: (V.O.)

¡Shh!

CORTE A

ESC.6. INT. - CAMIONETA - NOCHE.

Filiberto se baja y la camioneta se queda en silencio. Leonardo espera dentro del baúl, a oscuras, atento a lo que pasa afuera, y escucha murmullos.

Se empiezan a escuchar gritos de Filiberto.

FILIBERTO (V.O.):

(asustado)

¡No, te lo juro que no! ¡No
fui yo! ¡No es mi culpa!

Golpes de nudillos, golpes contra la camioneta. Filiberto trata de hablar pero está ahorcado.

FILIBERTO (V.O.):

(ahogado)

Yo no sabía... tengo el pedido
ahí ¡lo juro!... ¡No! ¡No!
Al cuarto no... Por favor...

Se escucha como arrastran a Filiberto mientras pide auxilio. Luego suena el golpe de una puerta cerrándose e, inmediatamente, silencio absoluto.

CORTE A

ESC.7. INT. - GALPÓN. - NOCHE.

Leonardo espera bajo la sábana que lo esconde. La oscuridad y el silencio lo inquietan. Se levanta poco a poco y se asoma desde la van. Como no ve nada, saca su arma y sale de su escondite por las puertas traseras.

Leonardo saca una linterna, mira a su alrededor escudriñando el lugar. Todo es oscuridad, se ven sombras y siluetas pero nada se mueve. Lo único que consigue visualizar es una puerta cerrada de la cual sale luz por debajo; se acerca sigilosamente pendiente de los lados, siempre apuntando con su arma y la linterna.

Pega el oído a la puerta, pero no escucha nada adentro. Prueba la manilla lentamente tratando de no hacer ruido. Logra darle la vuelta por completo, suspira profundo, cierra los ojos, se da una pausa mientras lo piensa y cuando abre los ojos entra de un golpe con la pistola arriba.

LEONARDO:

¡Quietos!

CORTE A

ESC.8. INT. - CUARTICO. - NOCHE.

Adentro hay una silla rota y encima un bombillo guindado precariamente. Apoyado en la silla está un papelito. Leonardo entra revisando detrás de la puerta, se inclina a recoger el papel y ve que es el que Filiberto le había mostrado en su taller.

Escucha un click en la puerta, se voltea rápidamente y parado fuera está Filiberto con una sonrisa, saludándolo. Cuando Leonardo le va a hablar, Filiberto tranca la puerta de un aventón. Leonardo corre a abrir la puerta, pero no abre; da golpes y pega gritos llamando a Filiberto pero no responde. Se apaga el bombillo que guinda del techo.

CORTE A

ESC.9. INT. - GALPÓN. - NOCHE.

Filiberto le da al switch, se sacude las manos y camina en dirección contraria a la puerta. Se escuchan los golpes y gritos de Leonardo detrás de la puerta, pero Filiberto los ignora con una sonrisa burlona en la cara.

A lo lejos se escucha el sonido de un camión aproximándose. Filiberto llega a una pared donde hay un gran botón rojo, se detiene al lado, espera que el sonido del camión se detenga y voltea hacia la puerta.

LEONARDO (V.O.):

¡Filiberto, abre antes que...!

Filiberto presiona el botón con una sonrisa en la cara, cortándole la oración.

CORTE A

ESC.10. INT. - CUARTICO. - NOCHE.

Leonardo se sienta en la silla, resignado.

LEONARDO:

¡Filiberto, abre antes que...!

Leonardo interrumpe la oración cuando el piso empieza a temblar, se abre y cae con la silla al vacío.

CORTE A

ESC.11. INT. - GALPÓN. - NOCHE.

Filiberto se acerca a una mesa, donde hay tres personas revolviendo un dominó. Uno de ellos se levanta, CEDEÑO (50).

CEDEÑO:

¡Filiberto! ¡Dichosos los
ojos que te ven!

Lo saluda con un abrazo cariñoso y un fuerte apretón de manos.

FILIBERTO:

Es que la cosa no está
fácil. Ahorita apareció en
el taller uno de los del
Tigrevan a cerrarme el
negocio...

CEDEÑO:

Esos del Tigrevan me tienen
una orden de captura y

todo... me traen loco... ¿Cómo hiciste?

FILIBERTO:

(sonriendo)

Lo despaché. (Pausa) Por cierto, ahí te traje los violines. Me faltan dos.

CEDEÑO:

No hay problema, cuando los tengas. Bonalde me debe un cello hace dos semanas.

BONALDE:

Yo te dije que no me había llegado la madera completa.

CEDEÑO:

Los amigos que uno tiene...
¿Jugamos?

Filiberto y Cedeño se sientan en la mesa y toman sus piezas de dominó. Levantan las fichas y Filiberto tiene la cochina.

FILIBERTO:

Empiezo yo.

Filiberto pone el doble seis en la mesa fuertemente.

CORTE A

ESC.12. EXT. - BASURERO. - DÍA.

Leonardo se despierta rodeado de basura y con dolor de cabeza. Logra zafarse del montón de bolsas que tiene encima y se incorpora, para darse cuenta de que todo lo que puede ver a su alrededor, son montañas de basura. Furioso, grita a todo pulmón:

LEONARDO:

¡FILIBEEEEEEEEERRRT0000000000
O!

FIN.

7. Guion técnico

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	DIÁLOGO
1. Taller. INT. Día.	1	Plano general: Filiberto trabajando en un violin.	Música incidental	
	2	Primer plano: cara de Filiberto desde dentro del violin.		
	3	Dolly cenital sobre la mesa.		
	4	Primer plano: Filiberto trabaja, se ve de fondo la entrada del taller.		
	5	Detalle: puerta, la calcomanía entra de golpe.	Golpe en la puerta	
	6	Primer plano: Filiberto observa lo que ocurre en la puerta		
	7	Plano general: desde afuera, Leonardo termina de poner calcomanía.		
	8	Plano americano: Leonardo entra al taller y apaga la música.	Música se interrumpe	
	9	Two-shot: Leonardo entra al taller, Filiberto voltea a verlo y ofrece una carpeta.		Leonardo: "Buenos días, luthier Filiberto" Filiberto: "¿Con que cargo vienes hoy?"
	10	Cenital: sobre los documentos, mientras los señala.		Filiberto en off: "Permiso de corte (...) Al día".
	11	Plano medio: Leonardo aplaude.		Leonardo: "Muy bien. Pero no vengo por nada de eso"
	12	Plano medio: Filiberto.		Filiberto: "¿Y qué será esta vez?"
	13	Plano medio: Leonardo aplaude.		Leonardo: "Esta vez es en serio"
	14	Plano medio: Filiberto.		Filiberto: "Siempre es en serio"

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	DIÁLOGO
	15	Plano medio: contrapicado de Leonardo mientras lee la ley		Leonardo: "Por orden del TIGReVan,(...)"
	16	Plano medio: picado de Filiberto		Filiberto: "¿Y ahora qué?"
	17	Plano medio: contrapicado de Leonardo mientras lee la ley		Leonardo: "Y ahora (...)"
	18	Primer plano: Filiberto		Filiberto: "¿Entonces voy preso?"
	19	Plano medio: Leonardo, extrañado		Leonardo: "Preso"
	20	Plano medio: Filiberto curioso.		Filiberto: "¿Y cuándo sería eso?"
	21	Plano medio: Leonardo, extrañado		Leonardo: "Hoy. Ya."
	22	Plano medio: Filiberto, entusiasmado.		Filiberto: "Perfecto, que no se hable más (...)"
	23	Plano medio: Leonardo, extrañado, molesto.		Leonardo: "¿'Por favor'? Si tú vas (...)"
	24	Plano medio: Filiberto, resignado e insistente.		Filiberto: "Cagadísimo, sí (...)"
	25	Plano general: Leonardo camina por el taller, cierra la puerta, toca cuerdas de los violines, cuenta la historia de los conejos, alumbra a Filiberto con una luz.		Leonardo: "La noche en el llano es muy oscura (...) encandilados por la luz"
	26	Two shot: Leonardo coloca la lámpara en su lugar y continúa su discurso. Filiberto luce desinteresado.		Leonardo: "¡Qué imbéciles! (...)"
	27	Plano medio: Leonardo se sienta en una silla para continuar su historia		Leonardo: "Aunque una vez sí me encontré con un conejo que me la puso difícil (...)"

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	DIÁLOGO
	28	Plano americano: contrapicado de Leonardo, que se levanta, toma el violín, lo coloca en la prensa y la aprieta, hasta que el violín se rompe.	Sonido del violín rompiéndose.	Leonardo: “Lo agarré con una de esas trampas que aprietan, (...)”
	29	Primer plano: Filiberto mira perplejo el violín roto.		Leonardo (en off): “Hay conejos ciegos...”
		Detalle: violín roto sobre la mesa	Sonido de puerta abriendo	Leonardo (en off): “...y hay conejos que ven la luz”
	30	Two shot: Leonardo empieza a interrogar a Filiberto		Leonardo: “Explícame algo, (...) No entiendo”
	31	Primer plano: Filiberto, cuenta la historia de Bonalde y confiesa que tiene un pedido para Cedeño.		Filiberto: desde “Prefiero ir preso a terminar como Bonalde” hasta “Cedeño”
	32	Plano medio: Leonardo interroga a Filiberto		Leonardo: desde “¿Quién es ese?” hasta “¿Quién le hizo eso?”
	33	Primer plano: Leonardo intenta ocultar su asombro.		Leonardo: desde “Con Horacio Cedeño (...)” hasta “(...) te hizo este pedido a ti?”
	34	Plano medio: Filiberto asiente dos veces.		
	35	Two shot: Leonardo se voltea y se da unos golpes en los dedos con las herramientas. Filiberto se ve de fondo.	Sonido de la herramienta contra los dedos.	Leonardo: “¿Hoy es la entrega?”
	36	Plano medio: Filiberto responde		Filiberto: “No, porque voy preso”
	37	Plano americano: Leonardo voltea a ver a Filiberto de nuevo.		Leonardo: “Todavía no... Tú eres la carnada perfecta”

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	DIÁLOGO
	38	Plano medio: Filiberto		Filiberto: “¿Para qué?”
	39	Plano medio: Leonardo, sonriendo.		Leonardo: “Para atrapar al líder de la orquesta”.
	40	Primerísimo primer plano: Filiberto con cara de preocupación, asustado.		Filiberto: “¡No! Voy a terminar loco (...)”
	41	Two shot: Filiberto le ofrece sus manos a Leonardo.		Filiberto: “Llévame preso, por favor”. Leonardo: “Horacio Cedeño es un musiusito (...)”
	42	Plano medio: Filiberto.		Filiberto: “¡No! Yo no soy como él”
	43	Plano medio: Leonardo.		Leonardo: “Pero le haces violines...”
	44	Plano medio: Filiberto.		Filiberto: “Yo no soy como él”
	45	Two shot: Leonardo reta a Filiberto, que en su lugar le ofrece sus manos para que se lo lleve. Leonardo se acerca para esposarlo.		Leonardo: “Entonces lo vas a atrapar para mí” Filiberto: “¡No, por favor! No quiero volver a verlo. Llévame preso”
	46	Detalle: las manos de Leonardo le colocan esposas a una mano de Filiberto y otra a la mesa.	Sonido de las esposas	
	47	Plano americano: contrapicado de Leonardo.		Leonardo: “También te puedo dejar aquí (...)”
	48	Plano medio: picado de Filiberto		Filiberto: “Tú me tienes que llevar preso (...)”
	49	Plano americano: contrapicado de Leonardo.		Leonardo: “Yo soy la ley”.

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	DIÁLOGO
2. Taller. INT. Día.	1	Detalle: manos de Filiberto amarradas a la silla.	Sonido de mecates siendo amarrados.	
	2	Detalle: boca de Filiberto con mordaza.	Sonido de boca ahogada.	
	3	Detalle: teléfono sobre la mesa	Golpe del teléfono contra la mesa.	
	4	Detalle: papel con indicaciones de Cedeño sobre la mesa.	Desdoblado el papel.	
	5	Plano medio: contrapicado de Leonardo mientras le da instrucciones a Filiberto.		Leonardo: desde "Llama a Cedeño y cambia el lugar (...)" hasta "¿Entendiste?"
	6	Plano medio: picado de Filiberto amordazado, mientras Leonardo le da instrucciones.		Filiberto: desde "Mjmm" hasta "Arroz con caraotas".
	7	Detalle: Leonardo marcando el número en un teléfono de disco.	Teléfono de disco.	
	8	Two shot: caras de Leonardo y Filiberto mientras hacen la llamada, oreja con oreja. Leonardo le hace señas a Filiberto para que no acepte lo que ofrece la secretaria.	Repique de llamada.	Secretaria (en off): desde "¿Si?" hasta "(...) pero puedo mandar a alguno de los otros". Filiberto: desde "Bu-buenas tardes (...)" hasta "Eh, no, no..."
	9	Plano medio: Leonardo preocupado porque manden a alguien más.		Leonardo: desde "No, no no no (...)" hasta "¡No! Dile que vas tú solo"
	10	Plano medio: Filiberto hablando en susurros con Leonardo.		Filiberto: desde "Pero ya me dijo (...)" hasta "Ok. Claro".
	11	Two shot: Leonardo y Filiberto oreja con oreja. Cuelgan.		Secretaria (en off): "¿Alóoo?" Filiberto: "Eh... Hola, sí (...)"

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	DIÁLOGO
	12	Primer plano: Filiberto asustado, preocupado. Voltea a ver a Leonardo.		Filiberto: “Estoy muerto. ¿Y ahora qué?”
3. Taller. EXT. Día	1	Plano general: montan baúl en la camioneta.	Sonido del baúl en la camioneta.	
	2	Detalle: maleta de la camioneta, la cierran.	Cerrando las puertas traseras de la camioneta.	
	3	Two shot: americano, se montan en el carro.	Cerrando las puertas.	
4. Camioneta INT/EXT. Tarde.	1	Two shot: Leonardo conduce mientras Filiberto le da indicaciones.	Silencio incómodo.	
	2	Primer plano: Filiberto ve de reojo a Leonardo.		Filiberto: desde “¿Sabes cuál es la pieza más pesada del dominó?” hasta “(...) Por eso es la más liviana”
	3	Primer plano: Leonardo, poco interesado.		Leonardo: desde “La cochina” hasta “(...) es la que tiene más puntos”.
	4	Two shot: Leonardo se exaspera y repasa el plan con Filiberto. La camioneta se detiene, Leonardo se baja y Filiberto toma el volante.	Frenos. Puerta abriendo y cerrando.	Leonardo: desde “Cállate. (...)” hasta “(...) yo salgo y... ¡Pao!” Filiberto: desde “Ya estamos llegando” hasta “(...) aquí está su pedido”.
	5	Plano general: Leonardo se monta en la parte de atrás de la camioneta.	Sonido de puertas abriendo y cerrando.	

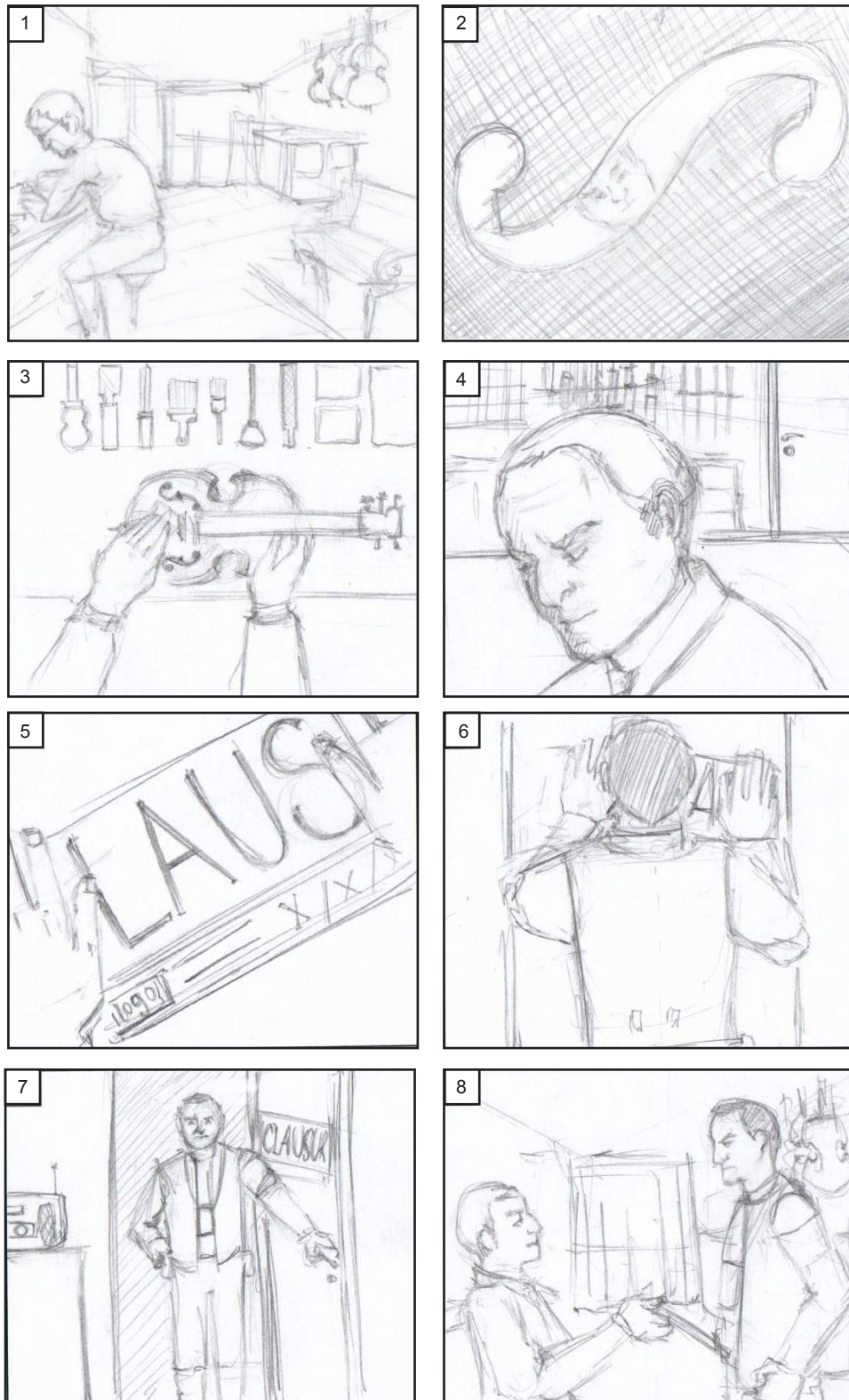
ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	DIÁLOGO
	6	Plano general: desde la parte de atrás de la camioneta, Leonardo se mete en el baúl.	Camioneta en movimiento. El baúl cerrando de golpe.	
5. Galpón. EXT/INT. Noche	1	Plano general: la camioneta se para frente a un portón. El portón se abre, la camioneta entra. Se prenden las luces dentro del portón.	Portón abriendo. Luces encendiéndose.	
6. Camioneta INT. Noche.	1	Plano general: desde la parte de atrás de la camioneta. Se escuchan los golpes y gritos de Filiberto.	Golpes contra la camioneta. Silencio absoluto.	Filiberto: desde “¡No, te lo juro que no! (...)” hasta “(...) Al cuarto no... por favor”
7. Galpón. INT. Noche.	1	Plano general: desde la parte de atrás de la camioneta, Leonardo sale del baúl.		
	2	Plano secuencia: Leonardo sale de las puertas traseras de la camioneta y camina por el galpón, asustado. Llega a la puerta del cuartico, la abre y apunta con la pistola.	Puertas abriéndose. Pisadas Música incidental	Leonardo: “¡Quietos!”
8. Cuartico INT. Noche.	1	Primer plano: Leonardo con la pistola en alto, entrando en el cuartico.	Música incidental	
	2	Plano general: cuartico con una silla en el medio y un papel encima.	Música incidental	
	3	Primer plano: Leonardo examinando el papel	Música incidental	

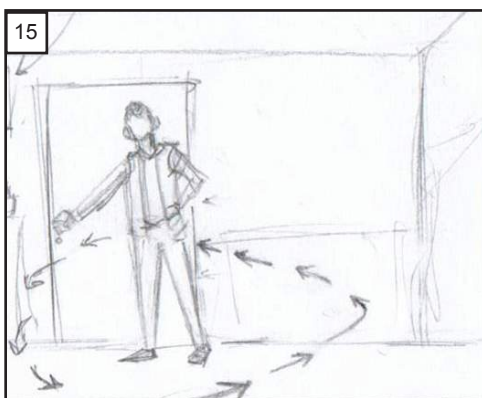
ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	DIÁLOGO
8. Cuartico INT. Noche.	4	Detalle de papel	Música incidental	
	5	Plano medio: picado de Leonardo agachado en el piso viendo el papel. Voltea por el sonido.	Música incidental Click en la puerta.	
	6	Plano americano: contrapicado de Filiberto que lo mira serio, luego sonríe, saluda y cierra la puerta de un portazo.	Música incidental Puerta cerrándose de portazo.	
	7	Primer plano: Leonardo de perfil contra la puerta pega gritos para que Filiberto le abra.	Música incidental. Golpes en la puerta.	
9. Galpón INT. Noche.	1	Plano general: Filiberto camina desde la puerta del cuartico hacia un botón rojo que está en la pared.	Música incidental.	
	2	Primer plano: Filiberto llega hasta el botón rojo, mira a cámara, sonríe y lo presiona.	Música incidental	
		Detalle: mano de Filiberto presionando el botón.	Música incidental Efecto de sonido del botón.	
10. Cuartico. INT. Noche,	1	Plano medio: Leonardo se sienta en la silla. De repente empieza a abrirse el piso y Leonardo cae.	Música incidental Efecto de compuertas abriendo. Fin de música incidental.	Leonardo: "¡Filiberto, abre antes que...!"

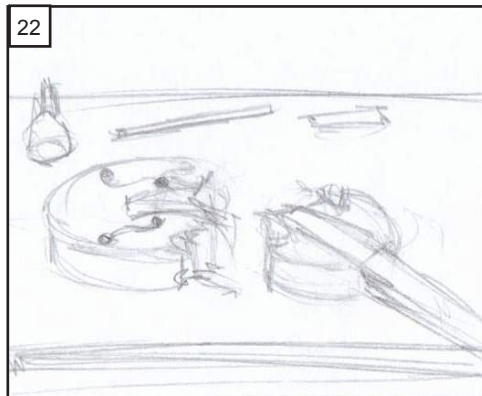
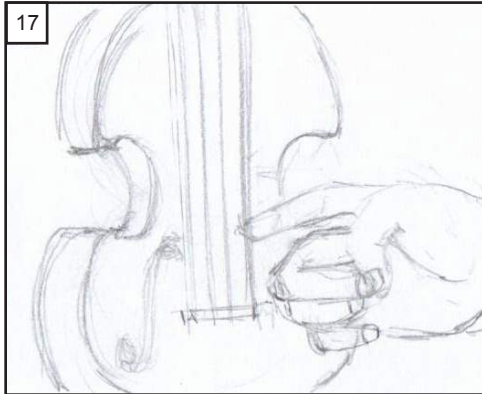
ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	DIÁLOGO
11. Galpón. INT. Noche.	1	Plano general: Filiberto camina y se encuentra a Cedeño y dos amigos más con una mesa de dominó y sillas.		Cedeño: “¡Filiberto! ¡Dichosos los ojos que te ven!”
	2	Plano medio: Filiberto sentándose.		Filiberto: desde “Es que la cosa (...)” hasta “(...) Me faltan dos”
	3	Plano medio: Cedeño sentado		Cedeño: desde “Esos del TIGREVAN (...)” hasta “(...) ¿Jugamos?”
	4	Plano medio: Bonalde sentado.		Bonalde: “Yo te dije que no me había llegado la madera completa.
	5	Plano medio: Filiberto pone la pieza en el medio de la mesa.		Filiberto: “Empiezo yo”
	6	Detalle: mano de Filiberto poniendo la cochina en el medio de la mesa.	Efecto de pieza contra la mesa.	
12. Basurero. EXT. Día	1	Primer plano: Leonardo se despierta rodeado de basura. Zoom out.	Música incidental.	
	2	Stablishing: Basurero.		

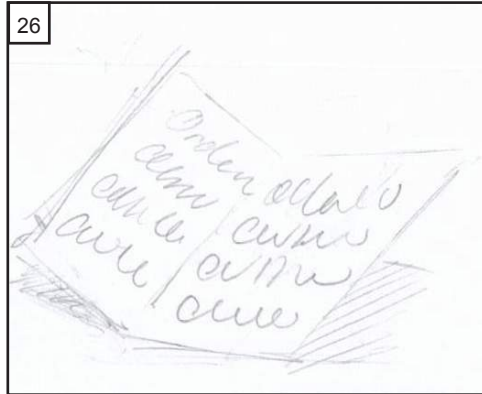
8. Storyboards

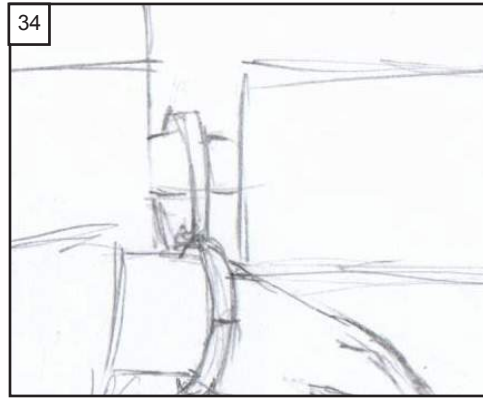
Escena 1



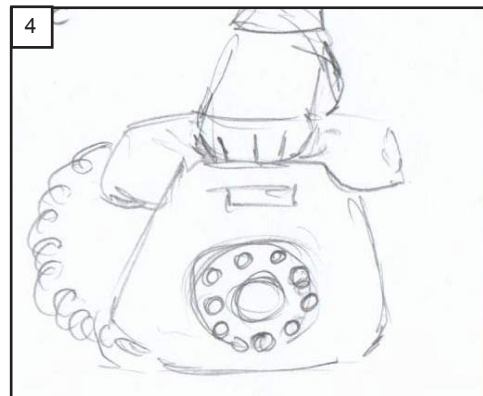
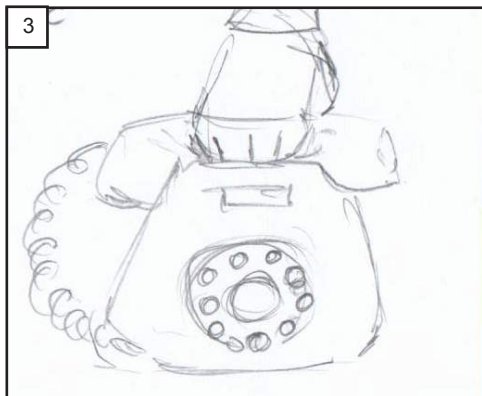
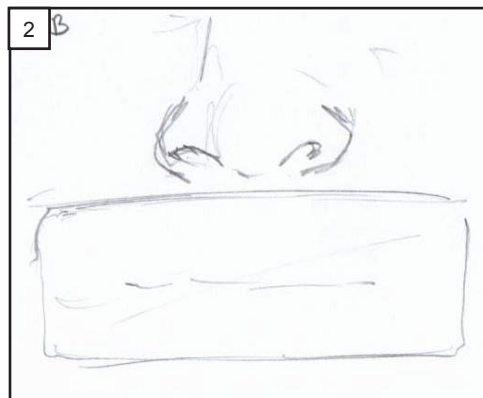


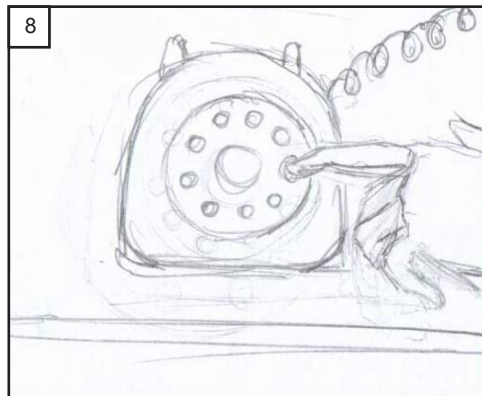




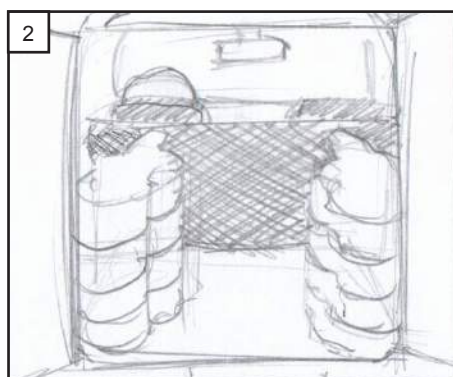
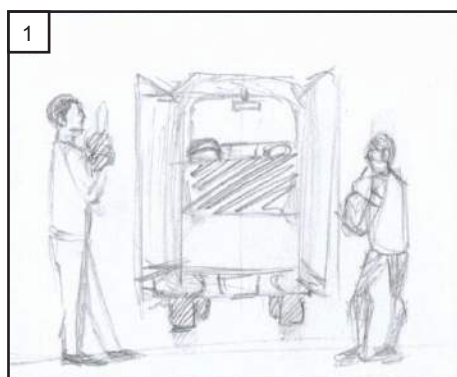


Escena 2





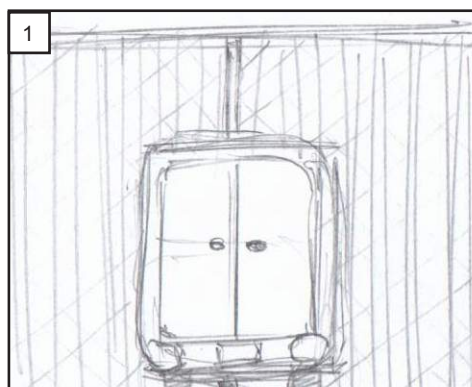
Escena 3



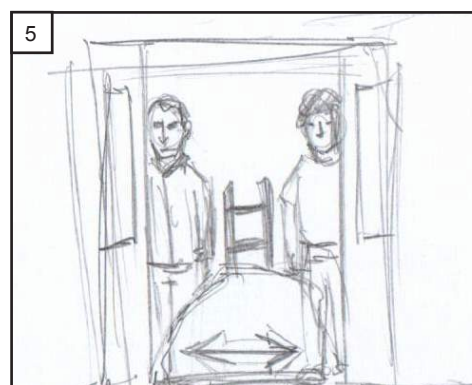
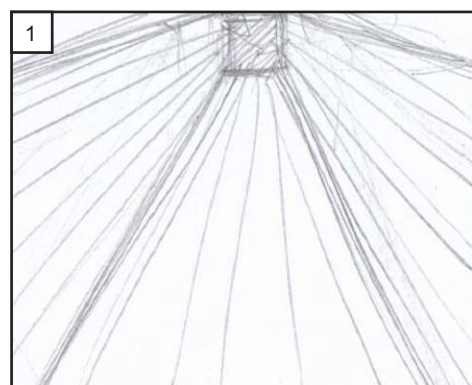
Escena 4



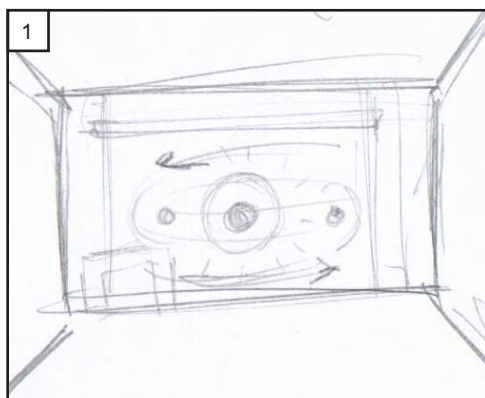
Escena 5



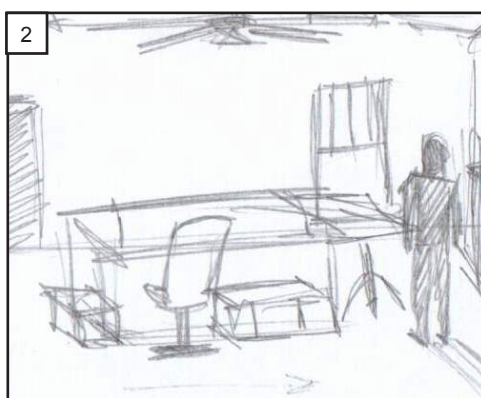
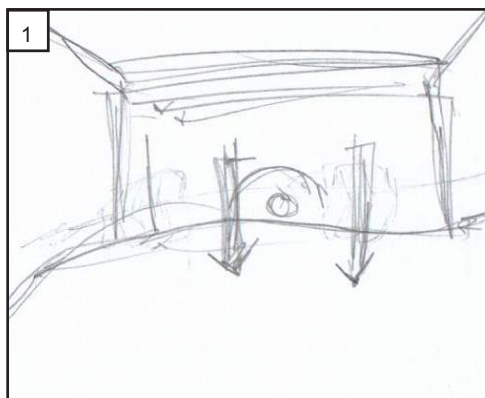
Escena 6



Escena 7



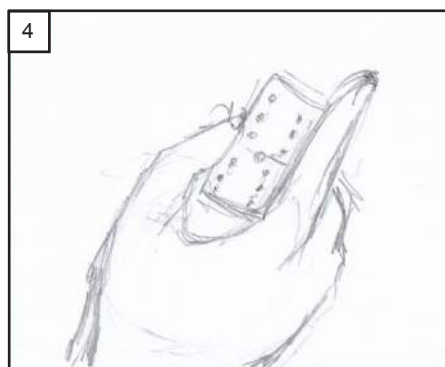
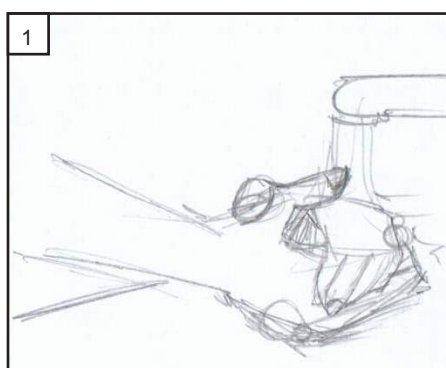
Escena 8



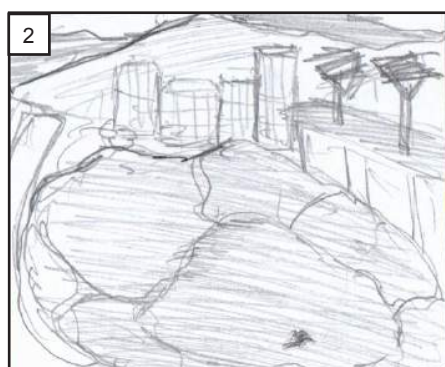
Escena 9



Escena 10



Escena 11



9. Propuesta visual

La propuesta visual de este cortometraje varía dependiendo de las locaciones y del momento de la historia que esté sucediendo. Es decir, mientras el control de la situación vaya cambiando de las manos de Leonardo hacia las de Filiberto, también lo hará la forma de ver la historia.

9.1. El taller de luthier

9.1.1. Iluminación y color

El taller de Filiberto es su lugar de trabajo, lo que conoce, su hogar. Por ello, se recurre a una iluminación cálida, con luces amarillas, con el fin de dar esa sensación de comodidad, de lo familiar.

En el color predominarán los marrones, amarillos, naranjas y ocre, que se relacionan con el mismo trabajo del luthier con la manufactura de la madera.

9.1.2. El arte

El taller es un lugar con un espacio reducido, pero abarrotado de instrumentos, como cellos, contrabajos, violas, guitarras, mandolinas, pero especialmente de violines, que son centrales en la historia. Los muebles son todos de madera, los estantes están repletos de láminas de madera de distintas formas, con el fin de otorgarle ese sentido de la artesanía vinculada a la labor del luthier.

De las paredes están colgados afiches de obras de arte clásicas, para mostrar el gusto sofisticado y culto del luthier. Pero también hay otras hechas a mano, que se vinculan con el oficio del artesano. Asimismo, están expuestos los instrumentos de los que el luthier se encuentra orgulloso, como presumiendo su

trabajo.

9.1.3. Planos

En el taller, predominan son los planos medios de Leonardo y Filiberto, como *over the shoulders*, para mantener la conversación que sucede en la escena. De igual forma, se utilizan los *two shots* en los que se puedan ver ambos personajes dentro de un mismo plano. Además, por la misma naturaleza del taller, abundan los detalles que reflejan los objetos que ahí se encuentran, y planos generales que muestren el lugar completo.

Como forma de colaborar con la historia y la posición de control de los personajes, se hace uso del contrapicado de Leonardo, para mostrar su grandeza, lo arbitrario y abusador de su carácter. Por lo contrario, para Filiberto se utilizan picados, con el fin de minimizar su tamaño, colocarlo en una posición del oprimido, del débil, del sometido por la ley de Leonardo.

9.2. La camioneta

Esta locación es un momento transicional, cuando empiezan a cambiar de papeles; se aprecia la superioridad de Filiberto, pero de forma discreta. Por eso, los colores y la luz dejan de ser tan amarillentos y pasan a ser más pálidos, hacia blanco.

En la camioneta, los planos son mucho menos abundantes y más sencillos, por el espacio reducido de la misma: un *two shot* y dos planos medios. Además de un plano general de la parte de atrás para que se vea cómo Leonardo entra en el baúl.

9.3. El galpón

9.3.1. Iluminación y color

En el galpón, el control sale por completo de las manos de Leonardo y queda en las de Filiberto. Es una locación en la que los colores son fríos y predomina la luz azul. Es un lugar gris, nublado, para otorgarle el misterio de una guarida secreta donde se escondería el enemigo del Estado, como el líder de la orquesta, Horacio Cedeño.

9.3.2. Planos

Para los momentos de Leonardo, se hace uso de planos secuencia que siguen al personaje de cerca y no permiten ver la locación por completo, para lograr esa sensación de miedo y desesperación. Dentro del cuartico, los planos son mucho más cerrados, de manera que tenga un sentido de encierro para el personaje y cree la empatía con el público.

Para Filiberto, el galpón es un lugar conocido, por lo que los planos son más abiertos, que permiten esa sensación de familiaridad con la locación y de liberación.

Además, en el momento del encierro, se hace el uso del contrapicado para Filiberto y el picado para Leonardo, dando a entender que los personajes cambiaron por completo de posición, y ahora el que tiene el control es el luthier.

9.3.3. El cuartico

Para esta locación, hace falta hacer trucos visuales que hagan entender a la audiencia que el piso está abriéndose. Para ello, se utilizaron tablas de madera

que se deslizan con ruedas abajo, permitiendo que entre una luz que dé una sensación de que el suelo se está abriendo.

Adicionalmente, se utilizan planos cerrados de las reacciones de Leonardo, como si estuviera cayendo al vacío.

9.4. El basurero

La iluminación del basurero es natural, la de un día nublado. Es una locación donde abunda la suciedad y a basura. El vestuario de Leonardo está manchado y perdió la altura de su posición.

En cuanto a los planos, se inicia con un plano cerrado que se va abriendo hasta verse la magnitud del basurero y la soledad, que da sensación de exilio.

9.5. Imágenes de referencia

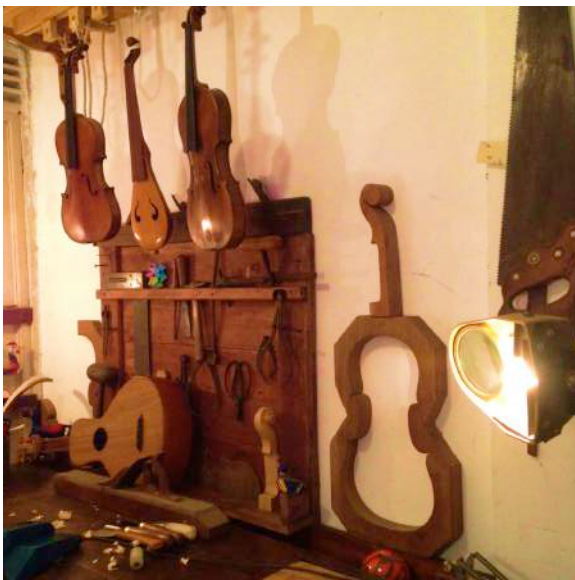


Figura 1. Taller: mesa de trabajo



Figura 2. Taller: violines en paredes

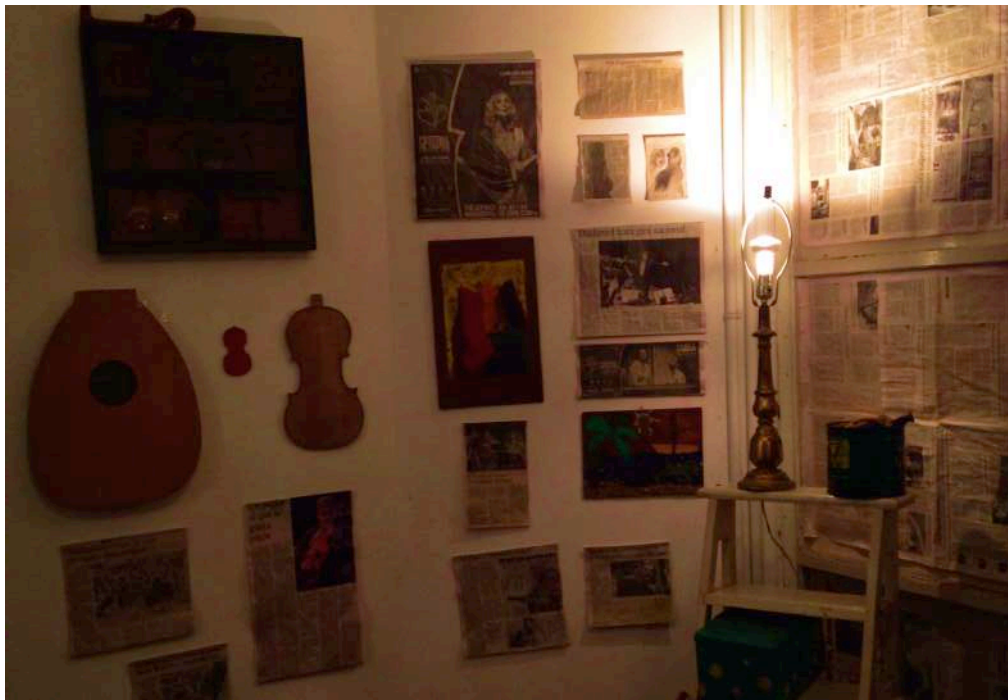


Figura 3. Taller



Figura 4. Galpón.



Figura 5. Cuartico.



Figura 6. Basurero.

10. Propuesta sonora

10.1. Musicalización

La historia de este cortometraje está basada en una lucha de contrastes: el más grande contra el más pequeño, el fuerte contra el débil, la autoridad contra el desapoderado, lo autóctono contra lo extranjero. Por eso mismo, la música utilizada para este corto busca tener ese mismo contraste.

La mejor forma para expresar esa colisión de mundos, y que mejor se adaptaba para esta historia, era utilizar música venezolana, folklórica, más popular, que se vincula con el personaje de Leonardo (Tío Tigre); pero interpretada en violín, un instrumento clásico, más sofisticado, que se relaciona con el personaje del luthier Filiberto, especialista en este instrumento.

De acuerdo con esto, la banda sonora del cortometraje es producto de una improvisación en violín sobre Pajarillo, una de las canciones llaneras más populares del país. Esta versión improvisada se adapta los distintos momentos del corto: lo absurdo de ciertas situaciones, la tensión, la burla, etc.

Para el final del cortometraje, interviene otra improvisación en violín, esta vez de la canción El Diablo Suelto, que también es de dominio público. El tempo acelerado de esta canción se adapta mejor al momento final en el que Leonardo se despierta botado en el basurero, pues le da un toque de tragicomedia ideal para la situación.

10.2. Efectos sonoros

Los efectos de sonido son un elemento sumamente importante para entender la historia y que el público se vea identificado con ella. Los sonidos que

produce un taller de artesanías, como el del luthier, le agregan mucho al personaje de Filiberto y su trabajo. Así como los golpes abruptos son característicos del personaje de Leonardo.

En la escena del cuartico, donde el piso se abre, es necesario agregar los efectos sonoros que se adapten a lo que está sucediendo en el cuartico, de manera que haya una mejor comprensión de la situación. Por ejemplo, el de compuertas abriéndose o el del camión de la basura acercándose. Son sonidos que se hacen en *foley* durante el mismo rodaje.

11. Desglose de necesidades

DESGLOSE GENERAL				
FECHA DE RODAJE 12/08/2015		ESCENA 1		
LOCACION Taller de luthier		EXT	INT X	DÍA X NOCHE
EL PEDIDO				
DESCRIPCIÓN Leonardo llega al taller de Filiberto para cerrarle el negocio y llevárselo preso. Filiberto confiesa que tiene un pedido para Horacio Cedeño y Leonardo decide usar a Filiberto de carnada para atraparlo.				
PERSONAJES Leonardo Filiberto	ESCENOGRAFÍA Mesa de trabajo con prensa Lámparas de trabajo Afiches de pinturas Instrumentos Estantes con láminas de madera		UTILERÍA Violín Lija Herramientas Radio Carpeta Documentos Ley Papelito Esposas	
ILUMINACIÓN 1 Arri 1000 2 lámparas chinas 2 lámparas de trabajo		SONIDO/MÚSICA Música incidental Sonido de puerta cerrando Sonido de switch Sonido de cuerdas de violín Sonido de violín rompiéndose		
OBSERVACIONES				

DESGLOSE GENERAL					
FECHA DE RODAJE 11/08/2015			ESCENA 2		
LOCACION Taller de luthier			EXT	INT X	DÍA X
					NOCHE
EL PEDIDO					
DESCRIPCIÓN Leonardo amarra a Filiberto a la silla con una mordaza. Le da órdenes para que cambie el lugar de encuentro para el taller. Cuando llama, todo sale mal para Leonardo.					
PERSONAJES Leonardo Filiberto Secretaria (V.O.)		ESCENOGRAFÍA Mesa de trabajo con prensa Lámparas de trabajo Afiches de pinturas Instrumentos Estantes con láminas de madera		UTILERÍA Mecate Mordaza Papelito Teléfono	
ILUMINACIÓN 1 Arri 1000 2 lámparas chinas 2 lámparas de trabajo			SONIDO/MÚSICA Sonido del teléfono de disco Sonido de repique de teléfono Voz de secretaria		
OBSERVACIONES Agregar voz de secretaria en post-producción.					

DESGLOSE GENERAL				
FECHA DE RODAJE 15/08/2015		ESCENA 3		
LOCACION Taller de luthier		EXT X	INT	DÍA X
NOCHE				
EL PEDIDO				
DESCRIPCIÓN Leonardo y Filiberto montan el baúl con la supuesta carga en la camioneta.				
PERSONAJES Leonardo Filiberto	ESCENOGRAFÍA Camioneta de carga vacía		UTILERÍA Baúl	
ILUMINACIÓN Natural		SONIDO/MÚSICA Sonido montando baúl en camioneta Sonido cerrando las puertas de la camioneta		
OBSERVACIONES				

DESGLOSE GENERAL					
FECHA DE RODAJE 15/08/2015			ESCENA 4		
LOCACION Camioneta			EXT X	INT x	DÍA X
NOCHE					
EL PEDIDO					
DESCRIPCIÓN Leonardo maneja mientras Filiberto va de copiloto. Repasan el plan, Leonardo se baja del carro, le da el volante a Filiberto y se mete en el baúl.					
PERSONAJES Leonardo Filiberto		ESCENOGRAFÍA		UTILERÍA Baúl	
ILUMINACIÓN Natural Lámpara china			SONIDO/MÚSICA Sonido de frenos Sonido de puertas de camioneta abriendo y cerrando		
OBSERVACIONES Atención con el reflejo de los vidrios					

DESGLOSE GENERAL				
FECHA DE RODAJE 15/08/2015		ESCENA 5		
LOCACION Galpón		EXT x	INT X	DÍA NOCHE X
EL PEDIDO				
DESCRIPCIÓN La camioneta entra en el galpón.				
PERSONAJES Leonardo Filiberto	ESCENOGRAFÍA Camioneta Muebles deteriorados Materiales de construcción (ladrillos, vigas, etc)		UTILERÍA Baúl	
ILUMINACIÓN 3 Arri 1000 Lámparas de techo de bombillo blanco		SONIDO/MÚSICA Sonido de camioneta andando Sonido de frenos		
OBSERVACIONES				

DESGLOSE GENERAL					
FECHA DE RODAJE 15/08/2015			ESCENA 6		
LOCACION Camioneta			EXT	INT X	NOCHE X
EL PEDIDO					
DESCRIPCIÓN Leonardo desde su escondite escucha como golpean a Filiberto y lo arrastran a un cuartico.					
PERSONAJES Leonardo Filiberto (V.O.)		ESCENOGRAFÍA		UTILERÍA Baúl	
ILUMINACIÓN Natural Lámpara china			SONIDO/MÚSICA Voz de Filiberto Golpes a la camioneta Puerta cerrando de golpe		
OBSERVACIONES Agregar voz de Filiberto en post-producción					

DESGLOSE GENERAL					
FECHA DE RODAJE 15/08/2015			ESCENA 7		
LOCACION Galpón			EXT	INT X	NOCHE X
EL PEDIDO					
DESCRIPCIÓN Leonardo sale de su escondite y examina el galpón asustado. Encuentra una puerta de la cual sale luz por debajo y entra.					
PERSONAJES Leonardo		ESCENOGRAFÍA Camioneta Muebles deteriorados Materiales de construcción (ladrillos, vigas, etc) Puerta		UTILERÍA Baúl	
ILUMINACIÓN 3 Arri 1000 Lámparas de techo de bombillo blanco			SONIDO/MÚSICA Música incidental		
OBSERVACIONES Shoulder para la cámara					

DESGLOSE GENERAL				
FECHA DE RODAJE 13/08/2015		ESCENA 8		
LOCACION Cuartico		EXT	INT X	NOCHE X
EL PEDIDO				
DESCRIPCIÓN Leonardo entra en el cuartico de basura. Aparece Filiberto en la puerta y lo encierra.				
PERSONAJES Leonardo Filiberto	ESCENOGRAFÍA Piso de madera Bombillo		UTILERÍA Papelito Silla rota	
ILUMINACIÓN Bombillo 2 lámparas chinas		SONIDO/MÚSICA Silencio		
OBSERVACIONES Atención, piso removible.				

DESGLOSE GENERAL				
FECHA DE RODAJE 15/08/2015		ESCENA 9		
LOCACION Galpón		EXT	INT X	DÍA
				NOCHE X
EL PEDIDO				
DESCRIPCIÓN Leonardo sale de su escondite y examina el galpón asustado. Encuentra una puerta de la cual sale luz por debajo y entra.				
PERSONAJES Filiberto	ESCENOGRAFÍA Camioneta Muebles deteriorados Materiales de construcción (ladrillos, vigas, etc) Puerta		UTILERÍA Botón rojo	
ILUMINACIÓN 3 Arri 1000 Lámparas de techo de bombillo blanco		SONIDO/MÚSICA Gritos de Leonardo (off) Sonido de botón Sonido de camión de basura		
OBSERVACIONES				

DESGLOSE GENERAL					
FECHA DE RODAJE 13/08/2015			ESCENA 10		
LOCACION Cuartico			EXT	INT X	NOCHE X
EL PEDIDO					
DESCRIPCIÓN Leonardo grita para que Filiberto le abra, pero no hay respuesta. Se sienta en la silla resignado. De repente el piso empieza a abrirse y Leonardo cae al vacío.					
PERSONAJES Leonardo	ESCENOGRAFÍA Piso de madera Bombillo		UTILERÍA Papelito Silla rota		
ILUMINACIÓN Bombillo 2 lámparas chinas			SONIDO/MÚSICA		
OBSERVACIONES Atención, piso removible. Agregar colchón para evitar golpe en la caída.					

DESGLOSE GENERAL					
FECHA DE RODAJE 15/08/2015			ESCENA 11		
LOCACION Galpón			EXT	INT X	NOCHE X
EL PEDIDO					
DESCRIPCIÓN Leonardo sale de su escondite y examina el galpón asustado. Encuentra una puerta de la cual sale luz por debajo y entra.					
PERSONAJES Filiberto Cedeño Bonalde Jugador de dominó		ESCENOGRAFÍA Camioneta Muebles deteriorados Materiales de construcción (ladrillos, vigas, etc) Puerta		UTILERÍA Sillas Mesa de dominó Juego de dominó	
ILUMINACIÓN 3 Arri 1000 Lámparas de techo de bombillo blanco			SONIDO/MÚSICA Música incidental		
OBSERVACIONES					

DESGLOSE GENERAL					
FECHA DE RODAJE 13/08/2015			ESCENA 12		
LOCACION Basurero			EXT X	INT	DÍA X
NOCHE					
EL PEDIDO					
DESCRIPCIÓN Leonardo despierta rodeado de bolsas de basura.					
PERSONAJES Leonardo	ESCENOGRAFÍA Bolsas de basura Desechos Muebles viejos Equipos deteriorados Basura			UTILERÍA Bolsas de basura	
ILUMINACIÓN Natural			SONIDO/MÚSICA Música incidental		
OBSERVACIONES					

12. Ficha técnica

Título	El Pedido
Duración	10 a 12 minutos aproximadamente
Idioma	Castellano
Guion original	Luis Roberto Acosta y Natalia Rasquin
Dirección	Luis Roberto Acosta y Natalia Rasquin
Asistencia de Dirección	Natalia Rasquin
Producción	Natalia Rasquin Luis Roberto Acosta Yma Arrivillaga Evelyn Faria Corina Herrera Jofran Zamora
Dirección de fotografía	Ariadna Flores y Joaquin Phelan
Dirección de arte	Daniela Cadenas y Ariadna Fores
Sonido directo	Pablo Bravo
Edición y montaje	Luis Roberto Acosta
Colorización	Luis Roberto Acosta
Musicalización	Maria Alejandra Peña
Mezcla de audio	Luis Roberto Acosta
Paquete gráfico	María Manuela Delgado
Actor Principal	Hernán Salinas
Actor Principal	Jesús Mujica

13. Plan de rodaje

HORA	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
	TALLER Los Chorros	TALLER Los Chorros	CUARTICO Urb. Miranda		CAMIONETA Los Chorros
7:00 AM	Desayuno	Desayuno	Desayuno		Desayuno
7:30 AM					
8:00 AM	Escena 2	Escena 1	Escena 8		Escena 4
8:30 AM					
9:00 AM					Escena 3
9:30 AM					
10:00 AM			Escena 10		Traslado GALPÓN
10:30 AM					Escena 5
11:00 AM					Escena 6
11:30 AM					Escena 8
12:00 PM					
12:30 PM			Almuerzo		
1:00 PM	Almuerzo	Almuerzo	Traslado BASURERO USB		Almuerzo
1:30 PM					
2:00 PM	Escena 1	Escena 1	Escena 11		Escena 7
2:30 PM					Escena 9
3:00 PM			Traslado BASURERO TAZÓN		
3:30 PM			Escena 11		
4:00 PM			FIN DE RODAJE		Escena 10
4:30 PM					
5:00 PM					FIN DE RODAJE
5:30 PM					
6:00 PM					
6:30 PM					
7:00 PM	Cena	Cena			
7:30 PM					
8:00 PM	FIN DE RODAJE	FIN DE RODAJE			

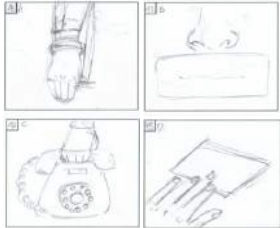
MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 2 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
1	Plano 44 	Two shot: Filiberto amarrado, Leonardo obliga a Filiberto a hacer la llamada. Diálogo: “Llama a Cedeño...” hasta “Arroz con caraotas”	Arte: Mecate Mordaza
2	Plano 45 	Contrapicado: Leonardo obliga a Filiberto a hacer la llamada. Diálogo: “Llama a Cedeño...” hasta “Arroz con caraotas”	Arte: Mecate Mordaza
3	Plano 46 	Picado Filiberto amarrado, Leonardo lo obliga a hacer la llamada. Diálogo: “Llama a Cedeño...” hasta “Arroz con caraotas”	Arte: Mecate Mordaza
4	Plano 50 	Plano medio: Leonardo, mientras hacen la llamada, conversaciones entre la llamada. Diálogo: “Eh... no, no...” hasta final de la escena	Arte: Teléfono de disco

MARTES 11 DE AGOSTO

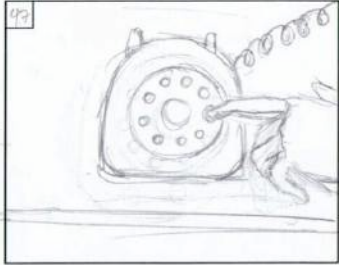
ESCENA 2 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
5	Plano 49 	Plano medio: Filiberto, mientras hacen la llamada, conversaciones entre la llamada. Diálogo: "Eh... no, no..." hasta final de la escena	Arte: Teléfono de disco
6	Plano 51 	Primer plano: Filiberto después de que tranca el teléfono. "Estoy muerto.... ¿Y ahora qué?"	Arte: Teléfono de disco
7	Plano 48 	Two shot: Filiberto y Leonardo, oreja con oreja, mientras hacen la llamada. Diálogo: "Eh... no, no..." hasta final de la escena	Arte: Teléfono de disco
8	Plano 43 	Detalle: manos amarradas, tiro en boca, teléfono	Arte: Teléfono de disco

MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 2

Taller

#	Plano	Descripción	Notas
9	Plano 47 	Detalle: marcando el teléfono	Arte: Teléfono de disco

ALMUERZO

ESCENA 1

Taller

10	Plano 9 	Two shot: Leonardo entra en el taller de Filiberto, que trabaja en un violín. Diálogo: "Buenos días, <i>luthier</i> ..." hasta "Cagadísimo, sí..."	Arte: Carpeta con documentos
11	Plano 10 	Over shoulder: Leonardo. Diálogo: "Buenos días, <i>luthier</i> ..." hasta "Cagadísimo, sí..."	ATENCIÓN: Calcomanía.

MARTES 11 DE AGOSTO

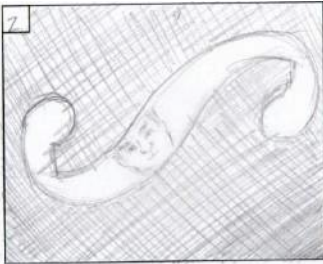
ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
12	Plano 11 	Over shoulder: Filiberto. Diálogo: “Buenos días, <i>luthier</i> ...” hasta “Cagadísimo, sí...”	ATENCIÓN: Carpeta con documentos
13	Plano 13 	Contrapicado: Leonardo mientras lee la ley. Diálogo: “Por orden del TIGReVan...” hasta “...6 a 10 años”	Arte: Ley
14	Plano 14 	Picado: Filiberto, mientras Leonardo lee la ley. Diálogo: “Por orden del TIGReVan...” hasta “...6 a 10 años”	
15	Plano 15 	Movimiento de cámara De picado a primer plano: Filiberto ve a cámara por un segundo. Diálogo: “Entonces voy preso” hasta “Hoy. Ya.”	

MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 1

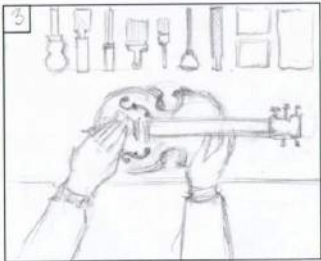
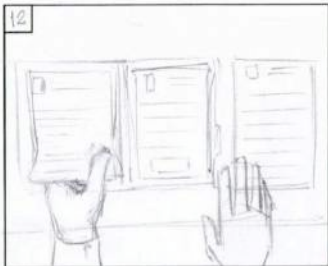
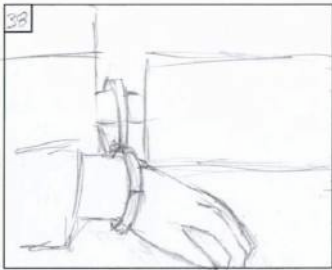
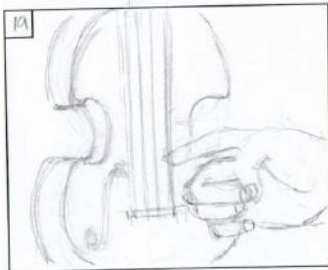
Taller

#	Plano	Descripción	Notas
16	Plano 29 	Plano medio: Filiberto saca el papelito de su bolsillo.	Arte: Papelito
17	Plano 1 	Plano general: taller, Filiberto trabajando.	
18	Plano 4 / 6 	Primer plano: Filiberto, ¾. De espaldas a la puerta, se ve fuera de foco. Hasta que pegan la calcomanía y Filiberto voltea a ver lo que sucede.	
19	Plano 2 	Subjetiva del violín: se ve la cara de Filiberto y se tapa con la lija.	

MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 1

Taller

#	Plano	Descripción	Notas
20	Plano 3 	Cenital: sobre la mesa de trabajo. Se ven las herramientas y manos de Filiberto.	
21	Plano 12 	Dolly cenital: los documentos mientras los señala.	Arte: Carpetas con documentos
22	Plano 38 	Detalle: Leonardo le coloca las esposas a Filiberto.	Arte: Esposas
23	Plano 19 	Detalle: toque de cuerdas del violín.	Audio

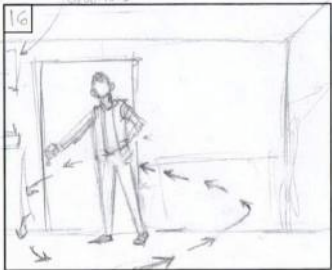
MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
24	Plano 5 	Detalle: puerta, se pone la calcomanía de golpe.	Arte: Calcomanía
25	Plano 7 	Plano general: desde afuera, Leonardo termina de poner la calcomanía.	Arte: Calcomanía
26	Plano 8 	Plano americano: Leonardo entra en el taller y apaga la música.	Arte: Aparato de música
27	Plano 30 	Detalle: papelito sobre la mesa.	Arte: Papelito

MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

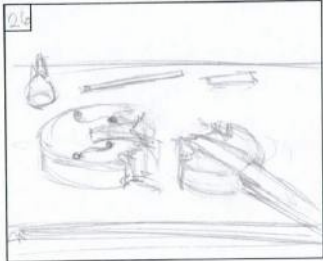
ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
1	Plano 16 	Plano secuencia: Leonardo en plano medio , se aleja, camina, cierra la puerta, toca las cuerdas de los violines (P. General). Se acerca de nuevo y apunta la lámpara a cámara. Diálogo: “La noche en el llano...” hasta “... hipnotizado por la luz”	
2	Plano 17 / 23 	Two shot: Leonardo cierra la puerta, entra en cuadro, toma una silla y se sienta. Se pone de pie y rompe el violín. Diálogo: “Por eso los conejos...” hasta antes de romper el violín.	
3	Plano 22 	Plano medio: Leonardo desde que coloca la lámpara en su posición inicial hasta que se levanta a romper el violín. Diálogo: “¡Qué imbéciles!...” hasta “...no se me escapa nadie”	
4	Plano 24 	Contrapicado: Leonardo rompe el violín. Diálogo: Lo agarré con una de estas trampas que aprietan...”	

MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

ESCENA 1

Taller

#	Plano	Descripción	Notas
5	Plano 20 / 21 	Primer plano: Filiberto se estremece con el sonido de los violines. Primer plano: Filiberto se encandila con la luz de la lámpara	Corte
6	Plano 27 	Primer plano: Filiberto paralizado con el violín roto. En off: "Hay conejos ciegos..." Abre la puerta, Filiberto se encandila.	
7	Plano 18 	Primer plano: Leonardo mientras camina por el taller. Diálogo: "Es el momento ideal para ir a cazarlos"	
8	Plano 26 	Subjetiva: Filiberto. Picado del violín destruido. Diálogo: En off: "Hay conejos ciegos y hay conejos que ven la luz".	

MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

ESCENA 1

Taller

#	Plano	Descripción	Notas
9	Plano 25 	Two shot: Leonardo pone el violín roto sobre la mesa hasta que lo esposa. Diálogo: "Explícame algo..." hasta que le pone las esposas.	Arte: Violín roto
10	Plano 31 	Primer plano: Filiberto se saca el papelito del bolsillo y lo pone sobre la mesa y explica. Diálogo: "No entiendo" hasta que asiente por segunda vez.	Arte: Papelito
11	Plano 28 	Plano medio: Leonardo empieza a interrogar a Filiberto. Diálogo: "Explícame algo..." hasta "Cedeño"	
12	Plano 32 	Primer plano: Leonardo intenta ocultar su asombro cuando descubre que es Cedeño. Diálogo: "Con Cedeño..." hasta "...te hizo este pedido a ti?"	

MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
13	Plano 33 	Plano medio: de frente a Leonardo, que prueba golpearse los dedos con un buril. Filiberto en el fondo. Diálogo: "¿Hoy es la entrega?" hasta que se voltea.	
14	Plano 34 	Over shoulder: Leonardo elaborando su plan. Diálogo: "Hoy es la entrega" hasta que lo esposa.	
15	Plano 35 	Over shoulder: Filiberto, mientras Leonardo le explica que va a ser su carnada. Diálogo: "Hoy es la entrega" hasta que lo esposa.	
16	Plano 36 	Primerísimo primer plano: Filiberto, desde la expresión de desconcierto hasta "...lanzado en un basurero"	

MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
17	Plano 40 	Plano contrapicado: Leonardo después de colocarle las esposas, lo amenaza. Diálogo: "También te puedo dejar aquí..." hasta "Yo soy la ley"	
18	Plano 41 	Plano picado: Filiberto esposado. Diálogo: "También te puedo dejar aquí..." hasta "Yo soy la ley"	
19	Plano 37 	Two shot: desde que Leonardo le coloca las esposas a Filiberto hasta el final de la escena.	Arte: Esposas
20	Plano 42 	Two shot: Filiberto y Leonardo se miran intensamente.	Arte: Esposas

JUEVES 13 DE AGOSTO

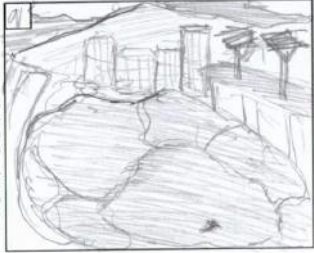
ESCENA 8

Cuartico

#	Plano	Descripción	Notas
1	Plano 72	Subjetiva: plano general del cuarto desde la perspectiva de Leonardo.	
2	Plano 76	Picado: de espaldas, viendo el papel, escucha el click de la puerta y voltea.	
3	Plano 73	Primer plano: Leonardo examinando la habitación y el papel (perfil)	Arte: Papelito
4	Plano 42	Detalle: papelito	Arte: Papelito
ESCENA 10 Cuartico			
5	Plano 82	Primer plano: Leonardo cayéndose.	
6	Plano 81	Plano medio: Leonardo cayéndose.	

JUEVES 13 DE AGOSTO

ESCENA 8 Cuartico

#	Plano	Descripción	Notas
7	Plano 91 	Primer plano: Leonardo despertando entre montañas de basura.	
8	Plano 90 	Plano general: basurero, escena completa.	Drone.

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 4 Camioneta

#	Plano	Descripción	Notas
1	Plano 55 	Two shot: Filiberto maneja y Leonardo va de copiloto. Silencio incómodo. Diálogo: “¿Sabes cual es la pieza...” hasta “...¡Pao!”	Chupón
2	Plano 56 	Primer plano: Filiberto maneja la camioneta. Diálogo: “¿Sabes cual es la pieza...” hasta “...¡Pao!”	
3	Plano 57 	Primer plano: Leonardo va de copiloto, explica el plan y se pasa a la parte de atrás. Diálogo: “¿Sabes cual es la pieza...” hasta que se pasa a la parte de atrás.	
4	Plano 58 	Plano general: desde la parte de atrás de la van. Diálogo: “Exacto. Ahí...”	

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 4 Camioneta

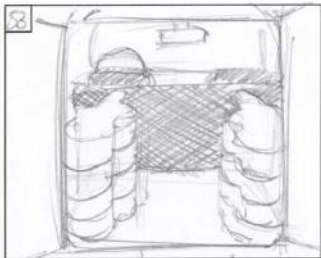
#	Plano	Descripción	Notas
5	Plano 59 	Primer plano: Leonardo acostado “Me silbas cuando estemos en la puerta”.	

Opcionales

6	Plano 60 	Plano medio: Filiberto ¾ desde atrás. Diálogo: “¿Sabes cual es la pieza...” hasta “...¡Pao!”	
7	Plano 61 	Plano medio: Filiberto ¾ desde atrás. Diálogo: “¿Sabes cual es la pieza...” hasta “...¡Pao!”	

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 3 Camioneta EXT

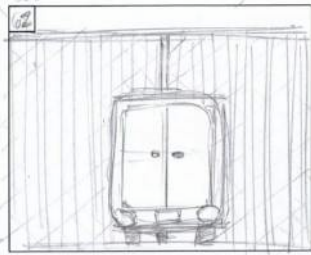
#	Plano	Descripción	Notas
8	Plano 52 	Plano general: montan baúl	
9	Plano 54 	Two shot: americano, se montan en el carro	
10	Plano 53 	Detalle: maleta de la camioneta la cierran	

TRASLADO

SÁBADO 15 DE AGOSTO

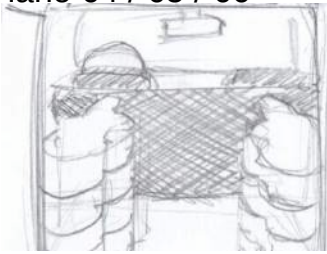
ESCENA 5

Galpón EXT.

#	Plano	Descripción	Notas
11	Plano 62 	Stablishment: reja del galpón. Entra camioneta.	
12	Plano 63	Plano general: camioneta entra de frente y detrás se cierra el portón se enciende la	Desde adentro

ESCENA 5 / ESCENA 6 / ESCENA 7

Camioneta INT

13	Plano 64 / 65 / 66 	Plano general: dentro de la camioneta, desde que entra en el galpón hasta el final de la escena. Plano general: desde la parte de atrás de la camioneta. Se escuchan los golpes y diálogo de Filiberto. Plano general: desde la parte de atrás de la camioneta. Leonardo se levanta de su escondite.	
14	Plano 66.1	Primer plano: Leonardo se asoma desde el baúl	

ALMUERZO

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 8

Galpón INT

#	Plano	Descripción	Notas
14	Plano 71	Primer plano/Plano americano: Leonardo entra en el cuarto	
15	Plano 76	Contrapicado medio: Filiberto sonriendo, tirando la puerta.	

ESCENA 7

Galpón INT

16	Plano 67	Follow: Leonardo camina por el galpón.	Steady
17	Plano 68 	Primer plano: Leonardo asustado, caminando por el galpón.	
18	Plano 69	Primer plano: Leonardo de perfil en la puerta del cuartico.	
19	Plano 70	Detalle: mano en manilla de la puerta	

ESCENA 9

Galpón INT.

20	Plano 78	Plano general: toda la escena	
21	Plano 79	Primer plano: Filiberto ve a cámara antes de apretar el botón.	

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 9

Galpón INT.

#	Plano	Descripción	Notas
22	Plano 77	Detalle: de la mano de Filiberto en el switch.	
23	Plano 80	Detalle: de la mano de Filiberto en el botón rojo.	

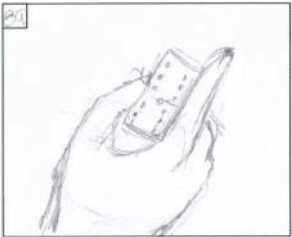
ESCENA 10

Galpón - Dominó

24	Plano 84 	Follow: Filiberto a entero de la mesa de dominó.	Shoulder
25	Plano 85 	Plano medio: Filiberto, se sienta, desde "Es que estamos jodidos..." hasta final de la escena (desde la mesa).	Desde la mesa

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 10 Galpón - Dominó

#	Plano	Descripción	Notas
26	Plano 86 	Plano medio: Cedeño, se sienta, desde "Bah..." hasta final de la escena.	Desde la mesa
27	Plano 87 	Plano medio: Bonalde, "Yo te dije que no me había llegado la madera completa".	Desde la mesa
28	Plano 88 	Plano medio: extra, viendo sus fichas, viendo a los lados.	Desde la mesa
29	Plano 89 	Detalle: doble seis en la mesa.	

14. Presupuesto estimado

A continuación se presenta un presupuesto estimado de costos para un cortometraje de ficción, proporcionado por Tres Cinematografía S.C.:

Tres Cinematografía S.C. Rif: J-31720259-7. Av. Principal de Macaracuay, C.C Macaracuay Plaza Nivel 6, Torre B. Urb. Macaracuay Sucre, Caracas - Venezuela. Tlf. +58212 6353333			
Agencia Cliente Producto Título del Comercial Comprador Estratégico Dir. de Producción Agencia Productor de Agencia Dir. de Cuenta Dir. de Arte Redactor Otro		N/A Natalia Rasquin y Luis Roberto Acosta Cortometraje de Tesis	
Días de Pre-Producción y Desarme Sets Construcción y Desarme Días de Viaje Días de Filmación en Foro/Estudio Días de Filmación en Locaciones Días de Pre-Iluminación Día Adicional de Filmación Día Suspendido		0 0 0 1 (Semana) 0 0 25%	
Foro/Estudio en Locaciones en		Caracas	

Fecha del Presupuesto		28/8/15	
Duración	10 min.	Formato	HD
Versiones			
El Pedido			
Casa Productora	TRES		
Director	Juan Antonio Diaz		
Productor Ejecutivo	Melissa Ávila		
Director de Producción	Dexter Linares		
Dir. de Arte			
Editor			
Post-Productor			
Animación			
Música			
Comentarios Adicionales			
Cortometraje de ficción			
Incluye Música			
Incluye Post Producción 3d de Computas			

Resumen		Bs.F
Gastos de Pre-producción y Desarme	TOTAL A + C	25.500,00
Personal Técnico en Filmación	TOTAL B + L	605.500,00
Filmación	TOTAL D	898.800,00
Utilería, Vestuario, Animales	TOTAL E	412.000,00
Gastos de Foro/Estudio y Construcción	TOTAL F+G+H	189.500,00
Equipo Cinematográfico	TOTAL I	952.000,00
Material Virgen - Laboratorio	TOTAL J	45.000,00
Varios	TOTAL K	93.000,00
Actores y Modelos	TOTAL M+N	72.000,00
Post-producción y Música	TOTAL O	1.722.800,00
Total de Costos de Producción		5.016.100,00
Honorarios Productora (Mark-Up)		10% 501.610,00
Impuestos (IVA) 12%		12%
Total de Costos de Producción		5.517.710,00
Derechos Música y Talento	Bs	0
Derechos Locución	Bs	0
Derechos Talento	Bs	0
Honorarios Director	Bs	0
Total de Costos de Producción		5.517.710,00
Día de lluvia (Weather Day)		0,00

Observaciones

El presupuesto contempla:

El presupuesto no tiene validez

El presupuesto se considera aprobado una vez recibida la orden de compra.

Adelanto del 40% para dar inicio al proceso de producción, 40% al empezar la grabación y 20% restante contra entrega.

No incluye I.V.A.





A: Pre-Producción y Desarme				
Equipo de Producción y Técnico	Días	Valor/día	h/día	Total Bs.F
01. Productor Ejecutivo				0,00
02. Director de Producción				0,00
03. Asistente de Dirección				0,00
04. Coordinador de Producción				0,00
05. Jefe de Producción				0,00
06. Productor de Campo				0,00
07. 1er. Asist. Producción				0,00
08. 2do. Asist. Producción				0,00
09. Asist. Producción				0,00
10. Ayudantes de Producción				0,00
11. Productor de Enlace				0,00
12. Director de Fotografía				0,00
13. Fotos en Set				0,00
14. 1er. Asist. Cámara				0,00
15. 2do. Asist. Cámara				0,00
16. Media Manager				0,00
17. Jefe Electricistas				0,00
18. Electricista				0,00
19. Electricista				0,00
20. Electricista				0,00
21. Electricista				0,00
22. Asistente Eléctrico				0,00
23. Operador de Máquina				0,00
24. Asist. Máquina				0,00
25. Operador de Planta				0,00
26. Asistente de Planta				0,00
27. Play Back y/o Sonido Directo				0,00
28. Asistente Sonido				0,00
28. Utilero				0,00
29. Asist. Utilero				0,00
30. 2do Asist. Utilero				0,00
31. Maquillaje				0,00
32. Asist. Maquillaje				0,00
33. Peinado				0,00
34. Asist Peinado				0,00
35. Vestuarista				0,00
36. Asist. Vestuarista				0,00
37. Maquillador de Alimentos				0,00
38. Coreógrafo				0,00
39. Economista				0,00
40. Asist. Economista				0,00
41. Baby Rangler				0,00
42. Seguridad				0,00
43. Bombero				0,00
44. Efectista				0,00
45. Horas Extras				0,00
TOTAL A				0,00

B: Filmación			
Semanas	Valor/día	h/día	Total Bs.F
1	40.000,00	1	40.000,00
1	30.000,00	1	30.000,00
1	27.000,00	1	27.000,00
1	7.500,00	1	7.500,00
1	27.000,00	1	27.000,00
1	20.000,00	1	20.000,00
1	15.000,00	1	15.000,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
1	36.000,00	1	36.000,00
0	0,00	0	0,00
1	20.000,00	2	40.000,00
1	16.000,00	2	32.000,00
1	16.000,00	2	32.000,00
1	20.000,00	0	0,00
1	16.000,00	0	0,00
1	16.000,00	1	16.000,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
1	20.000,00	1	20.000,00
1	16.000,00	1	16.000,00
1	16.000,00	1	16.000,00
0	0,00	0	0,00
1	30.000,00	1	30.000,00
1	15.000,00	1	15.000,00
1	15.000,00	1	15.000,00
1	12.000,00	1	12.000,00
1	10.000,00	1	10.000,00
1	15.000,00	1	15.000,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
1	17.000,00	1	17.000,00
1	13.000,00	1	13.000,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
1	3.000,00	2	6.000,00
0	0,00	0	0,00
0	0,00	0	0,00
1	3.000,00	6	18.000,00
TOTAL B			525.500,00



C: Gastos de Pre-Producción y Desarme

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F
01. Búsqueda de Locaciones	800,00	10	1	8.000,00
02. Referencias Visuales	0,00	0	0	0,00
03. SAPI	1.500,00	1	1	1.500,00
04. Viáticos Scouting	800,00	10	1	8.000,00
05. Hotel	0,00	0	0	0,00
06. Viaticos	800,00	10	1	8.000,00
07. Curiers	0,00	0	0	0,00
08. Pasajes	0,00	0	0	0,00
09. Shooting	0,00	0	0	0,00
10. Casting	0,00	0	0	0,00
TOTAL C				25.500,00

D: Filmación

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F
01. Alquiler de Locaciones	20.000,00	3	3	180.000,00
02. Permisos	7.000,00	3	3	63.000,00
03. Comunicaciones	1.000,00	3	1	3.000,00
04. Alquiler de Micros y Autobuses	0,00	0	0	0,00
05. Motorhome	0,00	0	0	0,00
06. Otros vehículos	0,00	0	0	0,00
07. Combustibles / Peajes / Estacionamientos	0,00	0	0	0,00
08. Kilometraje	0,00	0	0	0,00
09. Pasajes aéreos Agencia / Cliente	0,00	0	0	0,00
10. Pasajes aéreos Personal Técnico	0,00	0	0	0,00
11. Hotel Agencia / Cliente	0,00	0	0	0,00
12. Hotel Personal Técnico	0,00	0	0	0,00
13. Comidas en Filmación	3.200,00	4	45	576.000,00
14. Carro Agencia / Cliente	0,00	0	0	0,00
15. Atención Talentos especiales	0,00	0	0	0,00
16. Propinas	0,00	0	0	0,00
17. Viaticos Personal Técnico	1.200,00	4	16	76.800,00
18. Viaticos Agencia	0,00	0	0	0,00
TOTAL D				898.800,00

E: Utilería / Vestuario / Animales

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F
01. Alquiler de Utilería	100.000,00	1	3	300.000,00
02. Compra de Utilería (Violines)	20.000,00	1	2	40.000,00
03. Alquiler de Vestuario	12.000,00	1	3	36.000,00
04. Compra de Vestuario	18.000,00	1	2	36.000,00
05. Vehículos de Acción	0,00	0	0	0,00
06. Animales y Entrenadores	0,00	0	0	0,00
07. Dummies	0,00	0	0	0,00
TOTAL E				412.000,00



F: Alquiler y Gastos de Foro/Estudio

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F	
01. Alquiler de Estudio	0,00	0	0	0,00	
02. Construcción y Desarme	0,00	0	0	0,00	
03. Pre-Iluminación	0,00	0	0	0,00	
04. Fotos	0,00	0	0	0,00	
05. Varios	0,00	0	0	0,00	
06. Pintura Croma	0,00	0	0	0,00	
07. Comidas en Filmación	0,00	0	0	0,00	
08. Comidas de Armado y Desarme	0,00	0	0	0,00	
09. Vigilancia	0,00	0	0	0,00	
Total F				0,00	

G: Personal de Construcción de Sets

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F	
01. Director de Arte	31.500,00	1	1	31.500,00	
02. Escenógrafo	0,00	0	0	0,00	
03. Realizaciones	0,00	0	0	0,00	
04. Carpinteros	0,00	0	0	0,00	
05. Pintores	0,00	0	0	0,00	
06. Electricistas	0,00	0	0	0,00	
07. Peones	0,00	0	0	0,00	
08. Asist. de Arte	0,00	0	0	0,00	
09. Asist. de Realización / Escenografía	0,00	0	0	0,00	
10. Camión de Utilería	13.000,00	6	1	78.000,00	
11. Viáticos	0,00	0	0	0,00	
Total G				109.500,00	

H: Material de Construcción de Sets

	Total Bs.F	
01. Construcciones	0,00	
02. Rediseño / Ambientación de locaciones	80.000,00	
03. Maderas	0,00	
04. Pintura	0,00	
05. Herramientas	0,00	
06. Otros	0,00	
07. Efectos especiales y seguridad	0,00	
08. Fletes	0,00	
09. Mensajería	0,00	
Total H		80.000,00



I: Alquiler de Equipo Cinematográfico

	Valor/día	Días	Total Bs.F
01. Cámara (5D/ HD)	30.000,00	4	120.000,00
02. Lentes	25.000,00	4	100.000,00
03. Filtros	4.000,00	4	16.000,00
04. Grip	4.000,00	4	16.000,00
05. Luces	100.000,00	4	400.000,00
06. Generador	30.000,00	4	120.000,00
07. Grúa	0,00	0	0,00
08. Dolly	20.000,00	4	80.000,00
09. Camera Car	0,00	0	0,00
10. Helicóptero/ Drone	0,00	0	0,00
11. Steady Cam	0,00	0	0,00
12. VTR	0,00	0	0,00
13. Walkie-Talkies	0,00	0	0,00
14. Lámparas	0,00	0	0,00
15. 2da. Cámara	0,00	0	0,00
16. Camión de Cámara	12.000,00	4	48.000,00
17. Camión de Luces	13.000,00	4	52.000,00
TOTAL I			952.000,00

J: Material Virgen y Laboratorio

	Mts/Ft.	Costo x Mt/F	Total Bs.F
01. Material virgen (Disco duro HDD)	45.000,00	1,00	45.000,00
02. Revelado	0,00	0,00	0,00
03. Copiado	0,00	0,00	0,00
04. Master	0,00	0,00	0,00
05. Duplicación	0,00	0,00	0,00
06. Proyección / Visualización	0,00	0,00	0,00
07. Test	0,00	0,00	0,00
08. Revelado Sonido	0,00	0,00	0,00
09. Trucas	0,00	0,00	0,00
10. Transfer	0,00	0,00	0,00
11. Transfer 1 luz	0,00	0,00	0,00
12. Preparación para Transfer	0,00	0,00	0,00
TOTAL J			45.000,00

K: Varios

	Total Bs.F	
01. Caja Chica	8.000,00	
02. Envíos al Exterior	0,00	
03. Teléfonos y Faxes	2.500,00	
04. Gastos en efectivo en el Set	70.000,00	
05. Permisos	0,00	
06. Seguros Especiales	5.000,00	
07. Gastos Administrativos	7.500,00	
08. Guardia Cía. Electricidad	0,00	
TOTAL K	93.000,00	



L: Director

	Valor/día	Semanas	Total Bs.F
01. Preparación	0,00	0	0,00
02. Viajes	0,00	0	0,00
03. Filmación	80.000,00	1	80.000,00
04. Post-Producción	0,00	0	0,00
TOTAL L			80.000,00

M: Actores y Modelos

	N ^a	Valor/día	Semanas	Viajes	Total Bs.F
01. Principales	2	15.000,00	1		30.000,00
02. Principales	0	0,00	0		0,00
03. Principales	0	0,00	0		0,00
04. Principales	0	0,00	0		0,00
05. Secundarios	3	10.000,00	1		30.000,00
06. Secundarios	0	0,00	0		0,00
07. Secundarios	0	0,00	0		0,00
08. Figurantes	0	0,00	0		0,00
09. Figurantes	0	0,00	0		0,00
10. Personajes Grupo	0	0,00	0		0,00
11. Extras A por A.A.A.	0	0,00	0		0,00
12. Extras B por A.A.A.	0	0,00	0		0,00
13. Extras Calificados	0	0,00	0		0,00
14. Extras D	0	0,00	0		0,00
15. Extras E	0	0,00	0		0,00
16. Doble de manos / piés	0	0,00	0		0,00
17. Doble de cuerpo	0	0,00	0		0,00
18. Voces	0	0,00	0		0,00
19. Audiciones	0	0,00	0		0,00
20. Transporte	0	0,00	0		0,00
Subtotal 1					60.000,00
Representantes				20%	0,00
Otros (coreografía, dirección, coaching, etc.)					0,00
Mark Up / Comisión de Agencia de Modelos				20%	12.000,00
TOTAL M					72.000,00

N: Gastos Actores y Modelos

	N ^a	Valor/día	Días	Viajes	Total Bs.F
01. Viáticos	0	0	0		0,00
02. Pasajes Aéreos	0	0	0		0,00
03. Taxis	0	0	0		0,00
04. Hospedaje	0	0	0		0,00
TOTAL N					0,00



O: Edición y Post-Producción

FILMICA	Cantidad	Unit	Total Bs. F
01. Compaginación	0	0,00	0,00
02. Reducción (Edición larga 2 min)	0	0,00	0,00
03. Editor	1	70.000,00	70.000,00
04. Coordinación de Post-Producción	0	0,00	0,00
05. Asistente de Edición	0	0,00	0,00
06. Corte de Negativo	0	0,00	0,00
07. Cargo Avid	0	0,00	0,00
08. Material de archivo / Derechos de Uso	0	0,00	0,00
09. Envíos / Research	0	0,00	0,00
10. Mensajeros / Taxis	0	0,00	0,00
11. Presentaciones	0	0,00	0,00
12. Títulos	0	0,00	0,00
13. Rotoscopios	0	0,00	0,00
14. Animación	0	0,00	0,00

SONIDO-LOCUCION	Cantidad	Unit	Total Bs. F
01. Honorarios Sonidista	0	0,00	0,00
02. Honorario Asist. de Sonido	0	0,00	0,00
03. Música	1	1.000.000,00	1.000.000,00
04. Sincronización	0	0,00	0,00
05. Locutor hasta 30"	0	0,00	0,00
06. Locutor más de 30"	0	0,00	0,00
07. Doblajes	0	0,00	0,00
08. Prueba de Voces	0	0,00	0,00
09. Locutor (País)	0	0,00	0,00
10. Locutor(País)	0	0,00	0,00
11. Mezcla	1	500.000,00	500.000,00

VIDEO	Cantidad	/Unit	Total Bs. F
01. Transfer (Colorización)	10	5.000,00	50.000,00
02. Digitalización	3	500,00	1.500,00
03. Edición Off Line	20	1.000,00	20.000,00
04. Batch	0	0,00	0,00
05. Edición On Line	10	1.000,00	10.000,00
06. Video Tape	0	0,00	0,00
06. Material Virgen	1	800,00	800,00
07. Copiados	0	0,00	0,00
08. Sonorización de Video	1	500,00	500,00
09. Animación 2D/3D	1	70.000,00	70.000,00

EN EL EXTERIOR	Cantidad	/Unit	Total Bs. F
01. Transfer	0	0,00	0,00
02. Edición On Line	0	0,00	0,00
03. Edición Off Line	0	0,00	0,00
04. Tape / Stock	0	0,00	0,00
05. Tape to Film Transfer	0	0,00	0,00
06. Masters / Copias	0	0,00	0,00
07. Couriers	0	0,00	0,00
08. Hotel	0	0,00	0,00
09. Aéreos	0	0,00	0,00
10. Teléfono	0	0,00	0,00
11. Viáticos	0	0,00	0,00
12. Alquiler de Vehículo	0	0,00	0,00
13. Animación 2D	0	0,00	0,00
14. Animación 3D	0	0,00	0,00

TOTAL O	1.722.800,00
----------------	---------------------

15. Análisis de costos

A continuación, se presenta una relación detallada de los costos reales de producción que implicó la realización del proyecto “El Pedido”:

Alquiler de equipos	
Cámara y óptica	0 Bs.
Luces	15,482.88 Bs.
Sonido	10,000.00 Bs.
Drone	0 Bs.
Alquiler de locaciones	
Taller	0 Bs.
Galpón	0 Bs.
Basurero	0 Bs.
Camioneta	7,500.00 Bs.
Comida	
Martes y Miércoles	33,680.00 Bs.
Jueves	
Desayuno	1,300.00 Bs.
Almuerzo	1,335.00 Bs.
Sábado	
Desayuno	3,954.00 Bs.
Almuerzo	5,400.00 Bs.
Bebidas y otros	2,818.64 Bs.
Arte y Utilería	
Carnet de funcionario público	97.00 Bs.
Calcomanía Clausurado	412.81 Bs.
Carpeta, documentos y certificados	1,275.00 Bs.
Otros	0 Bs.
Impresiones, copias y papelería	
	1,260.00 Bs.
	432.51 Bs.
Transporte	
Jesús	3,600.00 Bs.
Hernán	600.00 Bs.
Otros	
Misceláneos (caja chica)	3,952.80 Bs.
Seguridad	850.00 Bs.
Pilas	228.00 Bs.
TOTAL:	94,178.64 Bs.

Es importante hacer mención de la importante diferencia de los montos entre el presupuesto estimado, proporcionado por Tres Cinematografía, y los costos reales de producción para este cortometraje. Por la misma naturaleza del proyecto, muchos de los proveedores otorgaron un descuento en el precio de sus productos, como forma de colaboración para este trabajo estudiantil.

Asimismo, muchos de los equipos necesarios para el rodaje, como la cámara y óptica, fueron conseguidos a través de contactos personales que los proporcionaron libres de precio. La misma situación aplica para las locaciones, como el taller del luthier, Matias Herrera, que incluía gran parte de la escenografía y utilería necesaria, así como el galpón adyacente a la tienda Del Rayo, en La Castellana.

Adicionalmente, el equipo técnico y artístico de este proyecto fue conformado por personas que voluntariamente aceptaron a ser parte del mismo, con la finalidad de ampliar su formación en la producción de proyectos audiovisuales. Además de encontrarse genuinamente interesados en la historia que cuenta el cortometraje.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Llegar al final del pedregoso trayecto que implica la realización de un cortometraje trae consigo una cantidad de conocimientos y experiencias formativas en este área. Es un proceso complejo, pero factible si se cuenta con los recursos económicos, humanos y de equipos necesarios para realizarlo. Sin embargo, cuando se trata de un trabajo de grado, como este, resulta más complicado.

Al momento de escribir un guion inspirado, es muy importante conocer a profundidad la fuente original, entenderla y digerirla, para utilizar esos elementos básicos y llevarlos a una historia original. En el caso de este proyecto, era muy importante comprender los arquetipos que representan los personajes de Tío Tigre y Tío Conejo en la sociedad venezolana para transferirlos a Leonardo y Filiberto.

Además de establecer a los personajes, también es importante entender su entorno, de forma que, a pesar de que la historia es irreal, resulte igual verosímil. Para ello, debe trabajarse minuciosamente en el guion, en cuanto a las acciones de los personajes, los diálogos, etc.

En el momento en el que la historia está definida, el proceso de producción, con recursos limitados típicos de un trabajo de grado, puede hacerse muy difícil. Es de suma importancia tener muy claras las necesidades de producción, a través de un desglose, definir un plan de rodaje y deshacerse de todo aquello que no sea absolutamente indispensable para contar la historia.

Inevitablemente, la historia sufrirá cambios de acuerdo a los recursos disponibles, en cuanto a locaciones, actores, arte, música, etc., pero preservando siempre la esencia del relato. Para este proyecto, particularmente, hubo cinco versiones de guion, que variaban según las locaciones encontradas, en especial por el galpón. La versión presentada en este trabajo fue la última que se realizó.

Las historias que funcionan en el papel no siempre funcionan de la misma forma en la pantalla. Por eso, en la post-producción empieza un nuevo proceso narrativo en el que terminan sacrificándose elementos que estaban planteados en el guion, como diálogos, planos, incluso escenas completas. Todo a favor de que el cortometraje avance con mejor ritmo y conecte con el público.

A continuación se presentan una serie de recomendaciones que pueden servir como guía para las personas que deseen realizar un proyecto de esta índole:

- Si se va a realizar un guion inspirado o basado en una obra literaria existente, es importante conocerla a profundidad y distinguir los elementos más importantes de su narrativa para integrarlos en el guion.

- Con el fin de evitar variaciones en el guion y resolución de problemas a última hora, establecer los recursos con los que se cuentan antes de escribir la historia. De esta manera, el proceso de pre-producción será más simple.

- De igual manera, si se va a realizar un relato con tantas variables como las que implicó este corto, se recomienda que, en lugar de hacer este trabajo en parejas, se haga en un equipo de tres personas. Así, las tareas se dividen entre más personas y se facilita el trabajo.

- Al momento de formar el equipo, si va a ser conformado por compañeros de clase, establecer fechas de rodaje que no coincidan con las de otros proyectos, con el fin de evitar que miembros del equipo se vean obligados a cancelar a última hora por culminar su propio rodaje.

- Igualmente, que las fechas de rodaje sean al menos un mes antes de la entrega final del proyecto, de manera que se cuente con el tiempo suficiente la post-producción, para hacer varias versiones antes de llegar a una refinada y final.

Sin lugar a dudas, es un proceso largo, complejo, que requiere de mucha paciencia, disposición y pasión hacia el proyecto. Tener esto presente en todo momento fue lo que hizo posible realizar este cortometraje, además de tener la oportunidad de crear un relato de ficción que al mismo tiempo funcione como un reflejo de la realidad que se vive día a día en Venezuela.

V. REFERENCIAS

Referencias bibliográficas

Araujo, O.; Sambrano, O. (1975). *Antonio Arráiz*. Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela. Caracas.

Arráiz, A. (1945). *Cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo*. Monte Ávila Editores. Caracas.

Capriles, A. (2008). *La picardía del venezolano o el triunfo de Tío Conejo*. Editorial Santillana. Caracas.

Cooper, P.; Dancyger, K. (1998), *El Guion de Cortometraje*. Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE. Madrid.

Cooper, P.; Dancyger, K. (2005), *Writing the Short Film*. Elsevier Inc. Burlington, MA.

Da Silva, L.; De Abreu, N. (2005). *Leyendas Urbanas: reflejos de una realidad*. Universidad Central de Venezuela.

García, R. (2012). *“Yo también estoy contigo” Cortometraje inspirado en la obra teatral Esperando a Godot de Samuel Beckett*. Universidad Católica Andrés Bello.

Merino, H. (2010), *Preproducción de un cortometraje de ficción: La Azotea*. Universidad Politécnica de Valencia.

Referencias electrónicas

Adelman, K. (2004). *Cómo se hace un cortometraje*. Recuperado de <http://books.google.es/>, el día 26 de noviembre de 2014.

Gonçalves, F.; Saturno, I. (2013). *¿Quien presentó a Tio Tigre y Tio Conejo?* Recuperado de: <http://prodavinci.com/blogs/quien-presento-a-tio-tigre-y-tio-conejo-por-pepe-linterna/>, el día 10 de enero de 2015.

IEMed (2008). Quaderns de la Mediterrània 9. *Ramon Llull y el islam, el inicio del diàlogo*, 305-309. Recuperado de: <http://www.iemed.org/>, el día 10 de enero de 2015.

Jiménez, M. (2001). *Más allá de la escritura: la literatura oral : sobre textos de la tierra inédita*. Recuperado de: <http://books.google.es/>, el día 8 de enero de 2015.

Ortiz García, C. (1994). *Antropología y Folklore, Revista de dialectología y tradiciones populares*. Recuperado de: <http://digital.csic.es/bitstream/10261/44121/1/Antropolog%C3%ADa%20y%20Folklore.pdf> , el día 8 de enero de 2015.

Robles de Mora, L. (1996). *Tradición Oral: Folklore, Mitos y Leyendas*. Recuperado de: <http://www.anincat.org/>, el día 8 de enero de 2015.

VI. ANEXOS

1. Arte

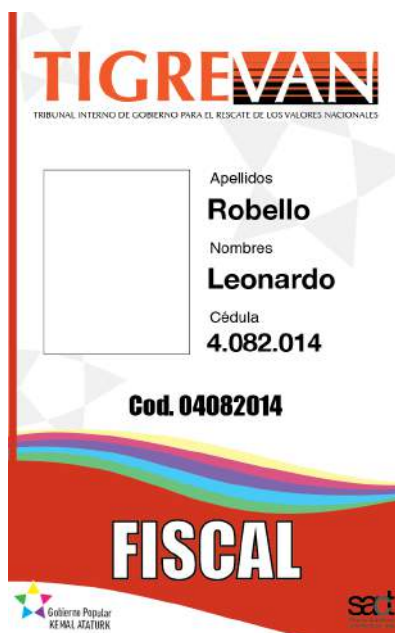


Anexo A. Logo del cortometraje “El Pedido”

TIGREVAN

TRIBUNAL INTERNO DE GOBIERNO PARA EL RESCATE DE LOS VALORES NACIONALES

Anexo B. Logo del Tigrevan



Anexo C. Carnet del Tigrevan



TRIBUNAL INTERNO DE GOBIERNO PARA EL RESCATE DE LOS VALORES NACIONALES

DECRETO OFICIAL

Por orden del TIGReVaN, Tribunal Interno de Gobierno para el Rescate de los Valores Nacionales, se establece que: En defensa de las tradiciones y valores nacionales y como método de prevención ante la invasión de las costumbres extranjeras, queda terminantemente prohibida la fabricación, venta, distribución y/o uso del violín así como la enseñanza de sus técnicas o cualquier tema derivado de este instrumento.

Todos los individuos involucrados en las actividades descritas anteriormente, serán enviados a prisión con pena de 6 a 10 años.

Este es un decreto oficial, firmado a los tres (3) días del mes de agosto en el año 2015, en la ciudad de Aquarius, Kemal Ataturk.

Jorgito Mavez González

Secretario de la Selva y el Bosque



Anexo D. Ley del Tigrevan

TIGREVAN

TRIBUNAL INTERNO DE GOBIERNO PARA EL RESCATE DE LOS VALORES NACIONALES

CLAUSURADO

POR INCURRIR ACTIVIDADES ILÍCITAS QUE
ATENTAN CONTRA EL ORDEN PÚBLICO Y LAS
COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL FOLKLORE PATRIO



Anexo E. Calcomanía “CLAUSURADO”

PERMISO DE CORTE, TALLADO, PULITURA Y PINTURA DE MADERA



Tipo J A V U

COORDINACIÓN REGIONAL ESTABLECIMIENTOS DE MANUFACTURA,
KEMAL ATATURK, Cumplidos como han sido los requisitos legales se otorga
el presente permiso de funcionamiento al ESTABLECIMIENTO denominado:

“EL TALLER DEL CONEJO”

Ubicado en:

AV. ANTONIO ARRAIZ CON CALLE FOIKLORE,
LOCAL 408, MUNICIPIO AQUARIUS

Para realizar actividades de: MANUFACTURA CON MADERA

Representante legal: FILIBERTO CAPEZ titular de la cédula:
224.268. Registrado en el Ministerio de Trabajo de acuerdo al
artículo 43 de la ley orgánica de salud quedan atado tal establecimiento a
cumplir con las leyes, reglamentos y demás disposiciones que se dicten al
efecto.

Lugar y fecha de Expedición: LOS TITERES, 14 DE ABRIL DE 2013



DOCTOR DIÓGENES CHADURO
Coordinador Estatal de Contraloría del Trabajo
Estado Kemal Ataturk

Anexo F. Permiso de corte, tallado, pulitura y pintura de madera

PERMISO DE UTILIZACIÓN DE ESPACIO PARA LA MANUFACTURA CON MADERA

Nº 06 Tipo J. A. V. U.

COORDINACIÓN REGIONAL ESTABLECIMIENTOS DE MANUFACTURA,
KEMAL ATATURK, Cumplidos como han sido los requisitos legales se otorga
el presente permiso de funcionamiento al **ESTABLECIMIENTO** denominado:

“EL TALLER DEL CONEJO”

Ubicado en:

AV. ANTONIO ARRAIZ CON CALLE FOIKLORE,
LOCAL 408, MUNICIPIO AQUARIUS

Para realizar las actividades aceptadas por este mismo ministerio en el PER-
MISO ESPECIAL DE REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES, adjunto en este docu-
mento.

Representante legal: FILIBERTO CAPEZ titular de la cédula:
224.268. Registrado en el Ministerio de Trabajo de acuerdo al
artículo 43 de la ley orgánica de salud quedan atado tal establecimiento a
cumplir con las leyes, reglamentos y demás disposiciones que se dicten al
efecto.

Lugar y fecha de Expedición: LOS TITERES, 14 DE ABRIL DE 2013



GOBIERNO POPULAR DE KEMAL ATATURK
Ministerio del Control del Trabajo
Oficina Subordinada de Contraloría del Trabajo
DOCTOR DIOGENES CHADURO
Coordinador Estatal de Contraloría del Trabajo
Estado Kemal Ataturk
ESTABLECIMIENTO DE MANUFACTURA
DISTRITO DEL TRABAJO 13

Anexo G. Permiso de utilización de espacio para la manufactura con madera

SEGURO PARA MANEJO DE OBJETOS PUNZO-CORTANTES

Nº 06 Tipo J A V U

COORDINACIÓN REGIONAL ESTABLECIMIENTOS DE MANUFACTURA,
KEMAL ATATURK, Cumplidos como han sido los requisitos legales se otorga
el presente permiso de funcionamiento al ESTABLECIMIENTO denominado:

“EL TALLER DEL CONEJO”

Representante legal: FILIBERTO CAPEZ titular de la cédula:
224.268. Registrado en el Ministerio de Trabajo de acuerdo al artículo 43 de
la ley orgánica de salud quedan atado tal establecimiento a cumplir con las leyes, regla-
mentos y demás disposiciones que se dicten al efecto.

Miedo 1°.- Por el contrato de según la mesa aseguradora se obliga. mediante una piana. a
usar un daño o a pagar: una suma de dinero al verificarse la eventualidad prevista en el contrato.

Artículo 2°.- Las empresas de seguros sólo podrán organizarse y funcionar de conformidad con la
Ley General de Instituciones de Seguros.

Miedo 3°.- El seguro marítimo se rige por las disposiciones relativas del Código de Comercio y por
la presente ley en lo que sea compartida con ellas.

Miedo 4°.- Las atenas de coberturas, prórroga, modificación o restablecimiento de un contrato
suspendido, obligarán al pmpoente durante el término de quince días. o d de una cuando inem
neoesafio ptacficar examen mamón. si naaa tia un plazo menor para la aceptación.

Miedo 5°.- Se considerarán manada: las ofertas de póaoga, moducadón o miabiécinbento ch
un conmrato suspendido. hechas en carla oeúlcada con acuse de recibo. si la empresa asegurados
no contesta dentro dd plazo de quince días.

Lugar y fecha de Expedición: LOS TITRES, 14 DE ABRIL DE 2013



DOCTOR DIOGENES CHADURO
Coordinador Estatal de Contraloría del Trabajo
Estado de Kemal Ataturk

Anexo H. Seguro para manejo de objetos punto-cortantes



MINISTERO DELLA PUBBLICA
ISTRUZIONE

DIPLOMA
DI QUALIFICA

Di Maestro Liutaio

conferito a Filiberto Capez

nato a Remal Ataturk prov. di Aquarius

il giorno 04 da agosto del 1960

Cremona addì 28 da aprile del 1985

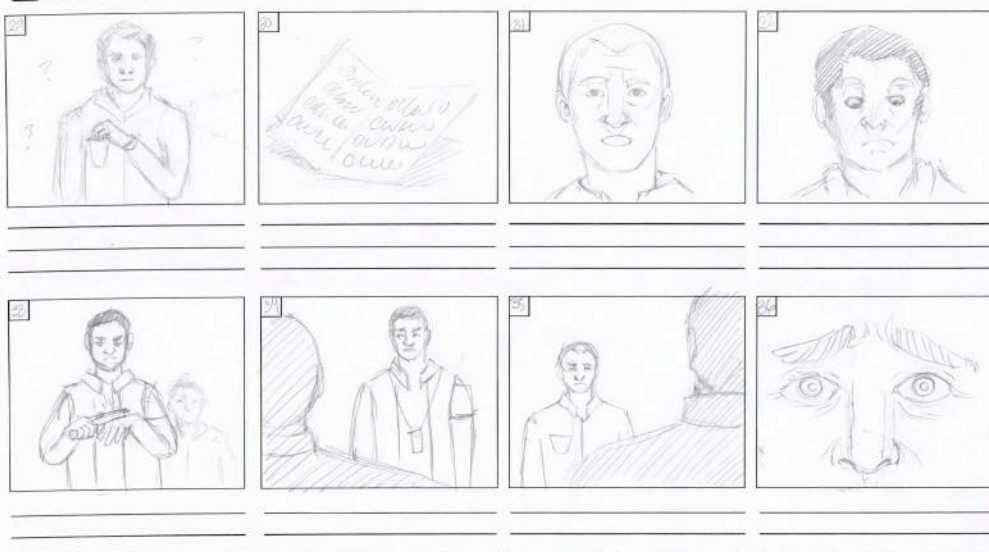
IL PRESIDENTE DELLA COMMISSIONE

N° 04082014

Anexo I. Certificación de luthier

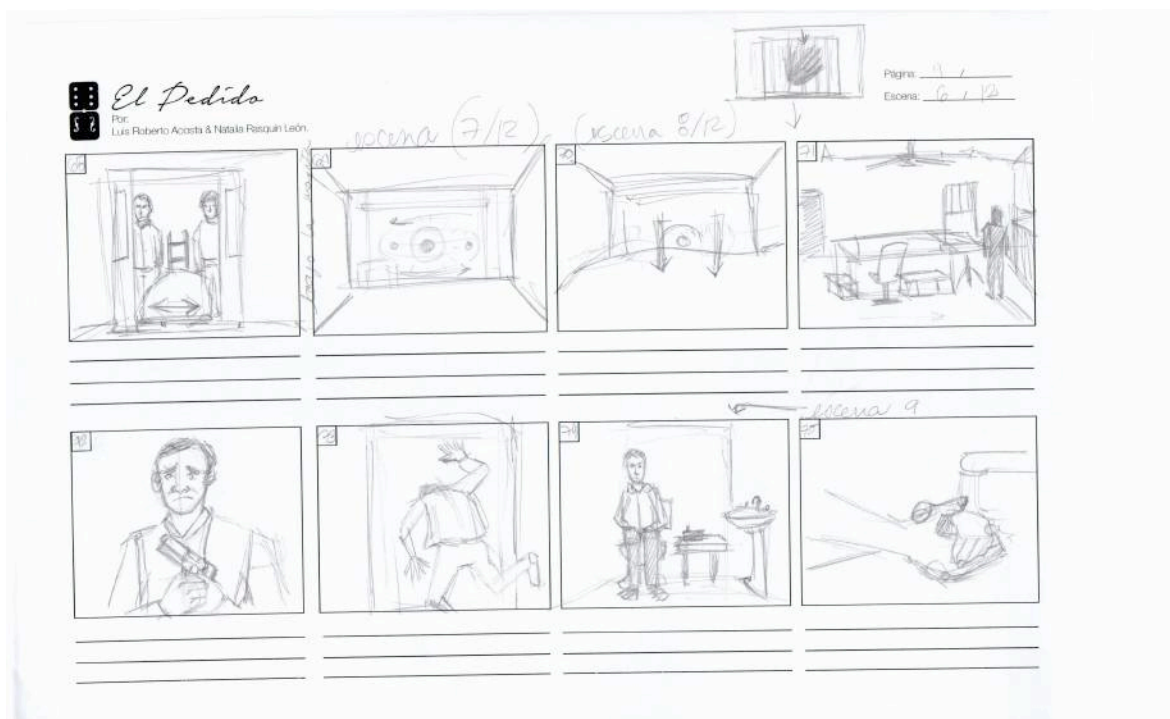
2. Storyboards originales











Anexo J. Dibujos por María Manuela Delgado,
basados en una vieja versión del guion

3. Plan de rodaje original

El Pedido **Plan de rodaje**

HORA	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
	TALLER Los Chorros	TALLER Los Chorros	CUARTICO Urb. Miranda		CAMIONETA Los Chorros
7:00 AM	Desayuno	Desayuno	Desayuno		Desayuno
7:30 AM					
8:00 AM					
8:30 AM					
9:00 AM					
9:30 AM	Escena 2	Escena 1	Escena 8		Escena 4
10:00 AM			Escena 10		Escena 3
10:30 AM					Traslado GALPÓN
11:00 AM					Escena 5
11:30 AM					Escena 6
12:00 PM			Almuerzo		Escena 8
12:30 PM					
1:00 PM	Almuerzo	Almuerzo	Traslado BASURERO USB		Almuerzo
1:30 PM					
2:00 PM			Escena 11		Escena 7
2:30 PM	Escena 1	Escena 1	Traslado BASURERO TAZÓN		Escena 9
3:00 PM			Escena 11		
3:30 PM			FIN DE RODAJE		Escena 10
4:00 PM					
4:30 PM					FIN DE RODAJE
5:00 PM					
5:30 PM					
6:00 PM	Cena	Cena			
6:30 PM					
7:00 PM					
7:30 PM	FIN DE RODAJE	FIN DE RODAJE			
8:00 PM					

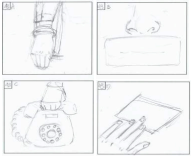
MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 2 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
1	Plano 44 	Two shot: Filiberto amarrado, Leonardo obliga a Filiberto a hacer la llamada. Diálogo: "Llama a Cedeño..." hasta "Arroz con caraotas"	Arte: Mecate Mordaza
2	Plano 45 	Contrapicado: Leonardo obliga a Filiberto a hacer la llamada. Diálogo: "Llama a Cedeño..." hasta "Arroz con caraotas"	Arte: Mecate Mordaza
3	Plano 46 	Picado Filiberto amarrado, Leonardo lo obliga a hacer la llamada. Diálogo: "Llama a Cedeño..." hasta "Arroz con caraotas"	Arte: Mecate Mordaza
4	Plano 50 	Plano medio: Leonardo, mientras hacen la llamada, conversaciones entre la llamada. Diálogo: "Eh... no, no..." hasta final de la escena	Arte: Teléfono de disco

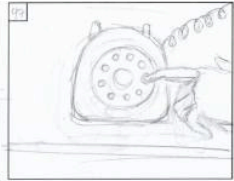
MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 2 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
5	Plano 49 	Plano medio: Filiberto, mientras hacen la llamada, conversaciones entre la llamada. Diálogo: "Eh... no, no..." hasta final de la escena	Arte: Teléfono de disco
6	Plano 51 	Primer plano: Filiberto después de que trunca el teléfono. "Estoy muerto.... ¿Y ahora qué?"	Arte: Teléfono de disco
7	Plano 48 	Two shot: Filiberto y Leonardo, oreja con oreja, mientras hacen la llamada. Diálogo: "Eh... no, no..." hasta final de la escena	Arte: Teléfono de disco
8	Plano 43 	Detalle: manos amarradas, tiro en boca, teléfono	Arte: Teléfono de disco

MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 2 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
9	Plano 47 	Detalle: marcando el teléfono	Arte: Teléfono de disco

ALMUERZO

ESCENA 1 Taller

10	Plano 9 	Two shot: Leonardo entra en el taller de Filiberto, que trabaja en un violín. Diálogo: "Buenos días, luthier..." hasta "Cagadisimo, si..."	Arte: Carpeta con documentos
11	Plano 10 	Over shoulder: Leonardo. Diálogo: "Buenos días, luthier..." hasta "Cagadisimo, si..."	ATENCIÓN: Calcomanía.

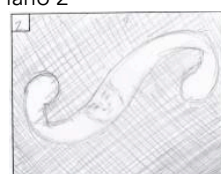
MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
12	Plano 11 	Over shoulder: Filiberto. Diálogo: "Buenos días, luthier..." hasta "Cagadísimo, sí..."	ATENCIÓN: Carpeta con documentos
13	Plano 13 	Contrapicado: Leonardo mientras lee la ley. Diálogo: "Por orden del TIGReVan..." hasta "...6 a 10 años"	Arte: Ley
14	Plano 14 	Picado: Filiberto, mientras Leonardo lee la ley. Diálogo: "Por orden del TIGReVan..." hasta "...6 a 10 años"	
15	Plano 15 	Movimiento de cámara De picado a primer plano: Filiberto ve a cámara por un segundo. Diálogo: "Entonces voy preso" hasta "Hoy. Ya."	

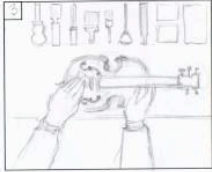
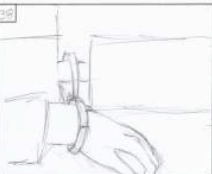
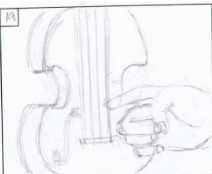
MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
16	Plano 29 	Plano medio: Filiberto saca el papelito de su bolsillo.	Arte: Papelito
17	Plano 1 	Plano general: taller, Filiberto trabajando.	
18	Plano 4 / 6 	Primer plano: Filiberto, ¾. De espaldas a la puerta, se ve fuera de foco. Hasta que pegan la calcomanía y Filiberto voltea a ver lo que sucede.	
19	Plano 2 	Subjetiva del violín: se ve la cara de Filiberto y se tapa con la lija.	

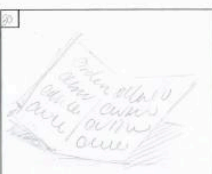
MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
20	Plano 3 	Cenital: sobre la mesa de trabajo. Se ven las herramientas y manos de Filiberto.	
21	Plano 12 	Dolly cenital: los documentos mientras los señala.	Arte: Carpetas con documentos
22	Plano 38 	Detalle: Leonardo le coloca las esposas a Filiberto.	Arte: Esposas
23	Plano 19 	Detalle: toque de cuerdas del violín.	Audio

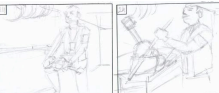
MARTES 11 DE AGOSTO

ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
24	Plano 5 	Detalle: puerta, se pone la calcomanía de golpe.	Arte: Calcomanía
25	Plano 7 	Plano general: desde afuera, Leonardo termina de poner la calcomanía.	Arte: Calcomanía
26	Plano 8 	Plano americano: Leonardo entra en el taller y apaga la música.	Arte: Aparato de música
27	Plano 30 	Detalle: papelito sobre la mesa.	Arte: Papelito

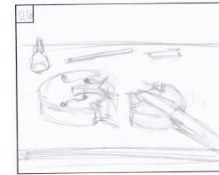
MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

ESCENA 1
Taller

#	Plano	Descripción	Notas
1	Plano 16 	Plano secuencia: Leonardo en plano medio , se aleja, camina, cierra la puerta, toca las cuerdas de los violines (P. General). Se acerca de nuevo y apunta la lámpara a cámara. Diálogo: "La noche en el llano..." hasta "...hipnotizado por la luz"	
2	Plano 17 / 23 	Two shot: Leonardo cierra la puerta, entra en cuadro, toma una silla y se sienta. Se pone de pie y rompe el violín. Diálogo: "Por eso los conejos..." hasta antes de romper el violín.	
3	Plano 22 	Plano medio: Leonardo desde que coloca la lámpara en su posición inicial hasta que se levanta a romper el violín. Diálogo: "¡Qué imbéciles!..." hasta "...no se me escapa nadie"	
4	Plano 24 	Contrapicado: Leonardo rompe el violín. Diálogo: Lo agarré con una de estas trampas que aprietan..."	

MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

ESCENA 1
Taller

#	Plano	Descripción	Notas
5	Plano 20 / 21 	Primer plano: Filiberto se estremece con el sonido de los violines. Primer plano: Filiberto se encandila con la luz de la lámpara	Corte
6	Plano 27 	Primer plano: Filiberto paralizado con el violín roto. En off: "Hay conejos ciegos..." Abre la puerta, Filiberto se encandila.	
7	Plano 18 	Primer plano: Leonardo mientras camina por el taller. Diálogo: "Es el momento ideal para ir a cazarlos"	
8	Plano 26 	Subjetiva: Filiberto. Picado del violín destruido. Diálogo: En off: "Hay conejos ciegos y hay conejos que ven la luz".	

MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

ESCENA 1
Taller

#	Plano	Descripción	Notas
9	Plano 25 	Two shot: Leonardo pone el violín roto sobre la mesa hasta que lo esposa. Diálogo: "Explicame algo..." hasta que le pone las esposas.	Arte: Violín roto
10	Plano 31 	Primer plano: Filiberto se saca el papelito del bolsillo y lo pone sobre la mesa y explica. Diálogo: "No entiendo" hasta que asiente por segunda vez.	Arte: Papelito
11	Plano 28 	Plano medio: Leonardo empieza a interrogar a Filiberto. Diálogo: "Explicame algo..." hasta "Cedeño"	
12	Plano 32 	Primer plano: Leonardo intenta ocultar su asombro cuando descubre que es Cedeño. Diálogo: "Con Cedeño..." hasta "...te hizo este pedido a ti?"	

MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

ESCENA 1
Taller

#	Plano	Descripción	Notas
13	Plano 33 	Plano medio: de frente a Leonardo, que prueba golpearse los dedos con un buril. Filiberto en el fondo. Diálogo: "¿Hoy es la entrega?" hasta que se voltea.	
14	Plano 34 	Over shoulder: Leonardo elaborando su plan. Diálogo: "Hoy es la entrega" hasta que lo esposa.	
15	Plano 35 	Over shoulder: Filiberto, mientras Leonardo le explica que va a ser su carnada. Diálogo: "Hoy es la entrega" hasta que lo esposa.	
16	Plano 36 	Primerísimo primer plano: Filiberto, desde la expresión de desconcierto hasta "...lanzado en un basurero"	

MIÉRCOLES 12 DE AGOSTO

ESCENA 1 Taller

#	Plano	Descripción	Notas
17	Plano 40 	Plano contrapicado: Leonardo después de colocarle las esposas, lo amenaza. Diálogo: "También te puedo dejar aquí..." hasta "Yo soy la ley"	
18	Plano 41 	Plano picado: Filiberto esposado. Diálogo: "También te puedo dejar aquí..." hasta "Yo soy la ley"	
19	Plano 37 	Two shot: desde que Leonardo le coloca las esposas a Filiberto hasta el final de la escena.	Arte: Esposas
20	Plano 42 	Two shot: Filiberto y Leonardo se miran intensamente.	Arte: Esposas

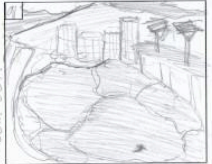
JUEVES 13 DE AGOSTO

ESCENA 8 Cuartico

#	Plano	Descripción	Notas
1	Plano 72	Subjetiva: plano general del cuarto desde la perspectiva de Leonardo.	
2	Plano 76	Picado: de espaldas, viendo el papel, escucha el click de la puerta y voltea.	
3	Plano 73	Primer plano: Leonardo examinando la habitación y el papel (perfil)	Arte: Papelito
4	Plano 42	Detalle: papelito	Arte: Papelito
ESCENA 10 Cuartico			
5	Plano 82	Primer plano: Leonardo cayéndose.	
6	Plano 81	Plano medio: Leonardo cayéndose.	

JUEVES 13 DE AGOSTO

ESCENA 8 Cuartico

#	Plano	Descripción	Notas
7	Plano 91 	Primer plano: Leonardo despertando entre montañas de basura.	
8	Plano 90 	Plano general: basurero, escena completa.	Drone.

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 4 Camioneta

#	Plano	Descripción	Notas
1	Plano 55 	Two shot: Filiberto maneja y Leonardo va de copiloto. Silencio incómodo. Diálogo: "¿Sabes cual es la pieza..." hasta "...¡Pao!"	Chupón
2	Plano 56 	Primer plano: Filiberto maneja la camioneta. Diálogo: "¿Sabes cual es la pieza..." hasta "...¡Pao!"	
3	Plano 57 	Primer plano: Leonardo va de copiloto, explica el plan y se pasa a la parte de atrás. Diálogo: "¿Sabes cual es la pieza..." hasta que se pasa a la parte de atrás.	
4	Plano 58 	Plano general: desde la parte de atrás de la van. Diálogo: "Exacto. Ahí..."	

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 4
Camioneta

#	Plano	Descripción	Notas
5	Plano 59 	Primer plano: Leonardo acostado "Me silbas cuando estemos en la puerta".	

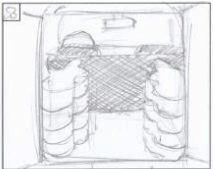
Opcionales

6	Plano 60 	Plano medio: Filiberto ¾ desde atrás. Diálogo: "¿Sabes cual es la pieza..." hasta "...¡Pao!"	
7	Plano 61 	Plano medio: Filiberto ¾ desde atrás. Diálogo: "¿Sabes cual es la pieza..." hasta "...¡Pao!"	

TRASLADO
ALMUERZO

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 3
Camioneta EXT

#	Plano	Descripción	Notas
8	Plano 52 	Plano general: montan baúl	
9	Plano 54 	Two shot: americano, se montan en el carro	
10	Plano 53 	Detalle: maleta de la camioneta la cierran	

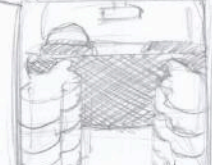
TRASLADO

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 5 Galpón EXT.

#	Plano	Descripción	Notas
11	Plano 62 	Stablishment: reja del galpón. Entra camioneta.	
12	Plano 63	Plano general: camioneta entra de frente y detrás se cierra el portón se enciende la	Desde adentro

ESCENA 5 / ESCENA 6 / ESCENA 7 Camioneta INT

13	Plano 64 / 65 / 66 	Plano general: dentro de la camioneta, desde que entra en el galpón hasta el final de la escena. Plano general: desde la parte de atrás de la camioneta. Se escuchan los golpes y diálogo de Filiberto. Plano general: desde la parte de atrás de la camioneta. Leonardo se levanta de su escondite.	
----	---	--	--

ALMUERZO

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 8 Galpón INT

#	Plano	Descripción	Notas
14	Plano 71	Primer plano/Plano americano: Leonardo entra en el cuarto	
15	Plano 76	Contrapicado medio: Filiberto sonriendo, tirando la puerta.	

ESCENA 7 Galpón INT

16	Plano 67	Follow: Leonardo camina por el galpón.	Steady
17	Plano 68 	Primer plano: Leonardo asustado, caminando por el galpón.	
18	Plano 69	Primer plano: Leonardo de perfil en la puerta del cuartico.	
19	Plano 70	Detalle: mano en manilla de la puerta	

ESCENA 9 Galpón INT.

20	Plano 78	Plano general: toda la escena	
21	Plano 79	Primer plano: Filiberto ve a cámara antes de apretar el botón.	

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 9 Galpón INT.

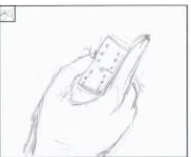
#	Plano	Descripción	Notas
22	Plano 77	Detalle: de la mano de Filiberto en el switch.	
23	Plano 80	Detalle: de la mano de Filiberto en el botón rojo.	

ESCENA 10 Galpón - Dominó

24	Plano 84 	Follow: Filiberto a entero de la mesa de dominó.	Shoulder
25	Plano 85 	Plano medio: Filiberto, se sienta, desde "Es que estamos jodidos..." hasta final de la escena (desde la mesa).	Desde la mesa

SÁBADO 15 DE AGOSTO

ESCENA 10 Galpón - Dominó

#	Plano	Descripción	Notas
26	Plano 86 	Plano medio: Cedeño, se sienta, desde "Bah..." hasta final de la escena.	Desde la mesa
27	Plano 87 	Plano medio: Bonalde, "Yo te dije que no me había llegado la madera completa".	Desde la mesa
28	Plano 88 	Plano medio: extra, viendo sus fichas, viendo a los lados.	Desde la mesa
29	Plano 89 	Detalle: doble seis en la mesa.	

4. "Los flamencos" de Antonio Arráiz

LOS FLAMENCOS

¡U_F, qué horror! ¡Así se brega! Todo el santo día por esos breñales del demonio, donde no crecen más que ñaragatos y cardones, y no se consiguen más que garrapatas. Bonito trabajo el que usted me ha encomendado, mi querido Doctor Oso Frontino. Y lo peor de todo es que después ha de salir algún periodista por ahí, como el tal Pica-y-huye, negando nuestros patrióticos esfuerzos.

Con el delgado foete que llevaba en su mano ensortijada, el Matacán se sacudió el polvo de las elegantes botas de montar, a la moda inglesa, de sus pantalones de pana y de su chaqueta moteada; tendióse con un gesto de fatiga en la cómoda poltrona de suave cuero verde; y estiró las piernas.

—¡Qué delicia la de poder sentarse de nuevo como gente decente! —suspiró—. ¿No tiene usted por ahí un poco de *whisky and soda*, mi querido Ministro? No se consigue por esos andurriales ni un trago para refrescar el gaznate; y si se acerca uno al rancho de cualquiera de esos indigentes y solicita qué beber, salen a ofrecerle una totuma de un líquido viscoso que revuelve el estómago. ¡Uf, qué asco!

El Oso Frontino se encendió en cólera. Le sublevaba que el Matacán, su inferior jerárquico, le hablase con tanta familiaridad. Sin embargo, se levantó y fue a servirle la bebida. El Matacán estaba tan bien recomendado...

—Cualquiera creería que, en verdad, ha pasado el día hendiendo espesuras y tramontando montañas impenetrables —murmuró por lo bajo el Camaleón—. Apuesto a que viene de

una cabalgata por las afueras de la ciudad en compañía de la Cantárida, la Macaurel o la Guacamaya Rosada...

—¿Eh? ¿Eh? ¿Cómo dice? No le he oído bien —contestó el Pájaro Bobo, levantando el semblante, de expresión melancólica, de un voluminoso legajo que tenía sobre las rodillas. Estaba distraído estudiando este expediente relativo a la manera anticientífica como siembran nuestros labriegos. Yo creo imprescindible el que se promulgue una ley coercitiva...

—¡Bah! Leyes, leyes, leyes... —interrumpió, desdeñoso, el Coronel Caricare—. ¿Cree usted que con sus papeluchos y sus expedientes va a remediar nunca la situación? Aquí lo que se necesita es que los animales trabajen.

—Mi coronel: las leyes son la garantía de las instituciones —le replicó el Pájaro Bobo, amoscado.

—Las leyes son el reconocimiento, por parte de la comunidad, de que existen seres superiores —opinó lánguidamente el Cigarrón—. Para que una ley exista es necesario y suficiente que se encuentre alguien capaz de infringirla, y en la misma medida en que se la viola, se le considerará personaje histórico.

—Lo que dice el Caricare es verdad: aquí nadie quiere trabajar —dijo con un bostezo el Caparro, que dormitaba en su butaca—. El venezolano es holgazán por naturaleza. Se tumba boca arriba a esperar que los mangos le caigan en la boca, y cuando le apremia la necesidad prefiere morir de hambre a trabajar.

—Yo preferiría morirme de tristeza, a trabajar —dijo el Cigarrón—. El trabajo es una aberración. El trabajo es propio sólo de la lastimosa condición de los hombres, y traiciona su naturaleza superior el animal que trabaja.

—Yo trabajo desde las cinco de la mañana hasta la una de la noche —le atajó el Oso Frontino, y volvió a enrojecer de furor—. A ver, a ver, señor Ya-acabó, busque usted ahí en el record: ¿a qué hora entré yo esta mañana a la oficina?

—El Señor Ministro entró esta mañana en la oficina a las siete horas, trece minutos, doce segundos *ante meridiem* —respondió el Ya-acabó, leyéndolo en una tarjeta llena de agujeritos que sacó de una arqueta.

—¿Y a qué hora dejé la oficina anoche?

—El señor Ministro dejó anoche la oficina a las once horas, treinta minutos, diecisiete segundos *post meridiem*.

—¿Ya lo ven? ¿Ya lo ven? —dijo ufano el Frontino.

—¡Qué insensatez! No en vano lo llaman a usted también el Salvaje —comentó el Cigarrón—. ¿Y se puede saber, mi querido amigo, en qué ha gastado usted tan lastimosamente un tiempo que pudiera haber dedicado a gozar de las horas serenas de la ociosidad, o a frecuentar el dulce trato de las damas?

—Hemos hecho una investigación acerca de las condiciones alcalinas de los terrenos de las sabanas —respondió el Frontino—. Hemos investigado el efecto terapéutico de la tuatúa para las enfermedades de la piel. Hemos modificado el aparte tercero del ordinal noveno del artículo trigésimo del capítulo segundo del reglamento interno del Instituto Superior de Xilografía Comparada, recientemente fundado. Hemos elaborado el programa para concurrir al Sexto Congreso Internacional de la Clorofila. Hemos dado orden para la recolección de zoófitos en las lagunas de los terrenos cuaternarios. Hemos... Hemos...

—Dígame una cosa, amigo Frontino: ¿y en qué paró el asunto ese de la tuatúa? ¿Tiene, en realidad, algún efecto sobre los males de la piel? —preguntó el Caricare, verdaderamente interesado en la cuestión porque, en los últimos tiempos, siempre que comía demasiado, le salían erupciones en las axilas.

—Ninguno —confesó, bajando la cabeza, el doctor Oso Frontino.

—Ninguno. Todo es inútil. Todo lo que hacen carece de re-

sultados positivos —susurró venenosamente el Camaleón al oído de su vecino.

Aquella declaración aplastó por un rato el entusiasmo de la asamblea; pero lo reavivó pronto el juvenil Matacán, quien, con su foete en la mano, les arengó:

—Sí, sí: es preciso trabajar. Es preciso trabajar muy duro, sin desmayos. Es necesario que sacrifiquemos nuestra juventud, y que consagremos nuestras energías, nuestra ciencia y nuestro talento a la salvación de la patria.

—Trabajar, trabajar... —rezongó el Camaleón—. Muy bonito en términos generales, pero, hablando en plata, ¿trabajar en qué? Convénzase, amigo: este país no tiene remedio. Usted mismo lo ha dicho: la tierra no produce más que ñaragatos y cardones, y gentes malagradecidas.

—Lo mejor es emigrar para siempre —declaró el Caparro—. Yo de mí debo decir que tengo pensado el ir a radicarme a París, donde ya compré un *chalet* en el Bosque de Bolonia.

—No, al contrario: lo que necesitamos es inmigrar, traer inmigrantes, mucha gente, muchos animales, brazos que nos trabajen la tierra —opinó el Pájaro Bobo.

—Es cierto, pero que sean animales finos, animales rubios insistió el Matacán—. Lo que pasa en Venezuela es que hay muchos animales de color oscuro: mucho cachicamo, mucha lapa, mucho chigüire, mucho mono.

—Le diré, compañero —saltó el Caparro, ofendido con la última expresión—. Conozco mucho animal moreno que vale infinitamente más que los de pelo rojizo.

—Desde hace algún tiempo —continuó el Matacán, sin hacerle caso— vengo estudiando un proyecto de inmigración de flamencos que les asombrará. En cuanto lo termine, voy a proponérselo a Tío Tigre.

—¡Maravilloso! —expuso el Cigarrón—. No se puede negar que los flamencos tienen un estilo de innegable estupidez. Den-

tro de cincuenta años todos nos habremos estupidizado en Venezuela, y entonces no tendremos ni posiciones grotescas, ni figuras deformes, ni ademanes antiestéticos, porque es cosa sabida que la estupidez es estatuaría.

—¡Inútil, inútil! —profirió el Camaleón—. Dentro de cincuenta años los flamencos habrán cambiado de color, como cambio yo, como cambia todo el mundo en este clima, y entonces serán tan antiestéticos y grotescos como el cachicamo. Este país no tiene remedio.

—Esta tierra es agria, arisca, desconfiada y terrible, como una virgen brava, pero, al mismo tiempo, ¡cuán dulce es, cuán hermosa, cuán seductoramente irresistible, también como una virgen brava, cuando se la ha conquistado! —decía en esos mismos momentos el Mono Tití a sus compañeros—. Hermanos: el gozo intenso y hondo reside en la conquista. Nada vale lo que nada nos cuesta. Mañana, temprano, con la nueva alborada, tomaremos nuestras herramientas y nos iremos cantando a descerrajar el áspero corazón de la tierra. Forzaremos las puertas de valles recónditos, lejos, más allá del límite a donde llegan las palabras y donde se detienen las leyendas. Desgarraremos túnicas de neblinas rosadas, pálidas, anaranjadas. Entraremos en el seno de oscuras hondonadas, gritando salvajemente en medio de un rubor de niña desvestida y un temblor de templo pisoteado. Aventaremos a todos lados con nuestros dedos diestros la lluvia certera de las semillas, hábiles en introducirse en la caliente matriz. Y más tarde, cuando ella, vencida, se nos doblegue en frutos, hondo será el placer de haber hecho nuestra la tierra.

Los monos titís le contestaron a coro:

*Y mañana, temprano, con la nueva alborada,
nos iremos cantando, con los hierros al hombro
a cumplir hondamente otra nueva jornada.*

Cantando todos juntos, en medio del asombro fresco de la cañada. Y por la tarde, cuando cabal como una hija nos quede la tarea, con los hierros al hombro volveremos cantando al hogar que se alumbra, a la sopa que humea, a la esposa que cose y al hijo que gatea.

—Echeme acá un trago, compadre Cachicamo, y sírvales a todos los muchachos —concluyó su jefe.

Pero esta escena no tenía lugar en un gabinete de cortinajes de brocado, como la asamblea anterior, sino en la humilde pulpería del Cachicamo, donde los animales se reúnen a tomarse un trago después de trabajar.

—Mal día mañana para salir al campo —observó el Araguato—. Va a llover.

—Todos los días está lloviendo —rezongó el Abejarrón—. Ya no se puede vivir.

—¿Y qué, compadre, le parece malo que llueva? —inquirió el Sapo Compadrón, quien jugaba una partida de dominó con el Escarabajo, el Comején y el Oso Melero.

—Este año los nortes han sido muy fuertes —dijo el Alcaraván, examinando el cielo. El Alcaraván tenía fama de meteorólogo.

Sacóse el Escarabajo la pipa de la boca, lanzó un escupitajo de saliva amarilla y tabacosa, y murmuró:

—No se va a poder sembrar papas.

—¿Papas? ¡No juegue! ¡Ojalá fueran papas solamente! —replicó el Oso Melero—. A los cebollales les ha caído candelilla. El jugo de las palmas no sabe a nada. La tierra está toda aguachinada.

Se inclinó sobre la mesa, estudió atentamente el caprichoso dibujo que formaban las piezas, se llevó una pieza de dominó al lado de la sien, como para infundirle por algún sistema de

sugestión el poderoso trabajo de su cerebro, así como su invencible voluntad de ganar.

—¡Tranco! —dijo de repente.

Y colocó con ruido el cuatro-seis.

—Los caminos están intransitables —continuó el Ratoncito Arriero—. Los arreos se atascan donde quiera, y no es posible vadear las quebradas crecidas.

—A mí me cuesta doble trabajo tumbar los árboles —se quejó el Pájaro Carpintero.

—La tierra es algunas veces dura para el que la tiene que trabajar —dijo el Puerco-espín; se rascó un muslo, pensó en refunfunar algo más y gruñó entre dientes, en efecto, cosas ininteligibles; pero prefirió darle una chupetada a su tabaco y seguir dormitando.

—Sí, pero hay que trabajarla —exclamó el Comején—. Por más que llueva, haga sol, haga frío, por más que sea dura: hay que trabajarla.

—La tierra no es dura —insistió el Mono Tití—. La tierra es dura, pero es hermosa y fecunda. El que la trabaja, la llega a querer y tiene su recompensa.

—Y es nuestra tierra —declaró Tío Conejo.

Como si encerrasen una trascendencia mayor que la aparente, estas palabras pusieron punto final a la conversación. Todos quedaron silenciosos. Durante largo rato no se oyó más que el choque de las piezas de dominó sobre la basta madera de la mesa, o el ruido que hacía a través de la garganta del Alcaraván un vaso de aguardiente que se tomaba. Por encima de ellos, el viento empujaba espesas nubes negras por sobre un cielo pesado y hostil, semejante a la puerta de una cárcel. La tierra sensitiva se estremecía, llena de confusos presagios. Y por encima de aquella tierra, a lo ancho de la inmensa Venezuela, henchida de ciclópeas energías que no acertaban a traducirse, mañana irían de nuevo a hundir oscuramente sus afanes anónimos

estos animales silenciosos, en su laborioso empeño cotidiano de hacerla más dichosa y mejor.

La idea del Matacán, de una inmigración de flamencos, prosperó. De entre quienes le prestaron un apoyo más efectivo debe citarse al Profesor Mochuelo. Inclinado al oído de Tío Tigre susurró:

—Eximio jefe: fíjese que los flamencos son los mejores soldados de Europa. Son los más disciplinados, los más airoso, los más marciales. Nos servirían para formar bellísimas tropas.

Tal argumento decidió a Tío Tigre. Repantigado en el sillón y con las manos cruzadas sobre el vientre, ya se veía a sí mismo en una próxima parada, el busto lleno de cordones, de cintas y de condecoraciones, un reluciente espadín al cinto y gruesas charreteras sobre los hombros, caracoleando a la cabeza de sus flamencos delante de la tribuna desde donde la Culebra Sobadora, la Cantárida, la Garza Morena y hasta la Guacamaya Rosada, estarían aplaudiendo sus arrestos. No habían transcurrido muchas semanas cuando los primeros inmigrantes desembarcaban en el país.

—¡Oh, qué buenos mozos son! —decía, desbordada de admiración, la Culebra Sobadora—. Parecen héroes de película.

—A mí lo que me gusta —confesó la Zorra— es esa galantería de que hacen gala. Le besan a una la mano, y todo cuento. Yo creo que así han debido de ser los duques y marqueses, ¡ay!, cuando todavía había duques y marqueses en el mundo.

—Menos mal que todavía quedan algunos caballeros bien educados en el mundo —expresó Doña Pava del Monte.

—Todos los extranjeros lo son —informó la Guacharaca—. ¡Qué diferencia con los venezolanos! ¿Te imaginas, mi querida Pava del Monte, a un grupo de morrocayos desfilando por ese banco de sabana, a la luz de ese sol de atardecer, con la arrogancia con que lo hacen los flamencos? Verdaderamente, chi-

ca, yo te digo una cosa: hasta vergüenza le da a una muchas veces admitir que es venezolana.

—Me encantan los flamencos —declaró la Garza Morena—. Me fascinaría que un apuesto flamenco me raptase.

Y Doña Pava del Monte, a nombre de todas las damas de la sociedad, les llevó un ramo de flores.

—Flores nuestras, corolas encendidas en fragancia y en color —dijo el Azulejo, a cuyo cargo estuvo el discurso de orden en tan memorable ocasión—. Coruscantes primicias de nuestros vergeles abriños, la más preciada ofrenda, prestigiada doblemente por la euritmia de las manos que os la brindan y por su procedencia del florido pensil de nuestros jardines. Sean esas flores como anuncio feliz, dándoos la bienvenida a la tierra que venis a tonificar con vuestra vigorosa sangre nueva...

Pero, a decir verdad, muy pronto su presencia constituyó una carga. Fuera de pasearse en escuadras de ocho o diez, o de lanzar, al borde de las lagunas, voces nada armoniosas, ninguna aptitud demostraban los flamencos. Sentábanse a las mesas de los hoteles y *cabarets* de lujo, pedían manjares, licores y cigarrillos finos, y mandaban cargar todo lo que consumían a cuenta del tesoro de los animales.

—Si siquiera supieran sembrar papas... —gruñía Tío Tigre, muy disgustado.

No hubo más remedio que adoptar lo que había sugerido el Profesor Mochuelo: se les enganchó en el ejército; pero, a todas éstas, el problema de la agricultura seguía en pie.

—El Doctor Oso Frontino ha demostrado la más absoluta falta de competencia —no cesaba de murmurar por doquiera el Camaleón, quien ambicionaba el cargo de ministro de agricultura, desempeñado por aquél—. El tal plan de inmigración resultó un fiasco completo.

Temeroso de perder su empleo, el Frontino echó mano de

aquel proyecto, antes menospreciado, que emitió el Pájaro Bo-bo en la célebre reunión antes descrita, y fue a exponerlo a Tío Tigre:

—Se trata —dijo— de una ley coercitiva que regulariza la fundación de conucos y prohíbe la tala de los bosques.

—¡No, no, no! Más proyectos no. No me quiero meter en ninguna clase de proyectos —le contestó de un modo abrupto el personaje.

Pero esta vez volvió a intervenir el Profesor Mochuelo con sus juiciosas y respetuosas reflexiones.

—Un instante, mi grande jefe, perdone usted que no sea enteramente de su parecer, pero creo que el asunto que propone el doctor Oso Frontino debe ser examinado con mayor atención —manifestó—. Con su permiso, ¿dice usted, señor Ministro, una ley para prohibir la tala de los árboles?

—Sí, señor —contestó el Salvaje, y se agarró de esta última esperanza de salvación.

—Estimo, magnífico jefe, que sería conveniente que la estudiáramos —opinó el Mochuelo.

Tío Tigre se quedó mirándolo con desconfianza.

—¿Qué tendrá dentro del buche este chupatintas? —se preguntaba.

Pero los ojos del Profesor Mochuelo fulguraron con inteligencia detrás de los espejuelos.

—¿Sigue usted, mi jefe, tan... tan enojado con Tío Conejo? —le interrogó.

—Desde luego que sí —bramó Tío Tigre—. Tío Conejo es un bandido.

—¿Y no recuerda usted el oficio de Tío Conejo?

Tío Tigre hizo memoria.

—Sí, carpintero —murmuró, pero no daba con la relación que esta circunstancia podría tener con el asunto de que se trataba.

Exacto: carpintero —explicó el Profesor Mochuelo, y su delgada boca se distendió en triunfal sonrisa—. Para hacer sus muebles, necesita madera. Para tener madera, necesita tumbar árboles. Todos sabemos que, junto con su ayudante, el Pájaro Carpintero, suele ir al bosque a derribar los árboles que requiere. Pues bien, si se incluye en la ley un articulito, un pequeño artículo que...

Se interrumpió, se aproximó al oído de Tío Tigre, y allí continuó hablando en voz baja. A medida que adelantaba, los ojos de su jefe iluminábanse.

La ley fue aprobada, y el Doctor Oso Frontino, que continuó en su puesto, le hizo un espléndido regalo al Profesor Mochuelo.

Como de costumbre, el Camaleón, tan pronto supo la noticia, fue a soplarla a la pulpería del Cachicamo; pero ya era demasiado tarde. Allá lejos, en la cumbre de las montañas, los monos titis se habían derramado sobre la vasta selva. El Escarabajo derribaba una ladera de monte donde pensaba sembrar un conuco. El Puerco-espín ya tenía hecha una roza. Los ratoncitos arrieros andaban alegremente, por esos caminos de Dios abiertos al alegre sol, acarreando leña. Un cielo dulce se des-perezaba encima de ellos. El Alcaraván contaba las nubes opalinas, a ras del horizonte, como copos de espuma que nadasen en la atmósfera cristalina, y estudiaba el movimiento del aire para deducir la duración del veranito y la intensidad de las lluvias por venir. El Erizo llamaba para el ordeño, cantándole a sus vacas:

Estrellita, Estrellita,
Estrellita de Belén.
Parapara, Parapara,
Parapara, ven también...

—¡Ija! —resonaba, en algún punto, una voz tan juvenil como un tónico.

Parado delante de un hermosísimo apamate, Tío Conejo lo cubicaba con la vista.

—Tenemos que hacerle un juego de escritorio al Doctor Caimán —decía—. Consiste en un escritorio, la silla para el escritorio, un diván, dos poltronas, una mesita para los cigarrillos y dos escaparates de cristal para los libros. El quiere que sea de estilo vanguardista. ¿Qué entenderá el Caimán por estilo *vanguardista*?

—¿Y le va a hacer un juego de escritorio de apamate? —le contestaba el Carpintero—. No, compadre: véngase acá, hasta la loma que está detrás de esa fila, que allí vi yo la semana pasada un caobo grueso así, y tres veces más alto que este apamate. Le aseguro que de ese solo caobo le sale el juego de escritorio, y le puede hacer de ñapa, si quiere, una repisa para sus instrumentos de cirugía.

—¿Ñapa? ¿Al Caimán? ¡Una docena de municiones en la barriga no digo que no!

Ambos proseguían adelante, riendo.

Todos ignoraban que, junto con el cielo azul, junto con el aire diáfano y con las nubes como espuma con las que contaba el Alcaraván para adivinar las amenazas de la tempestad, pendía ahora sobre sus quietas vidas inocentes la existencia nueva de una ley.

El primer aviso de ella fue una conminación pronunciada en voz alta:

—Eh, amigo: ¿qué hace usted ahí?

Ambos se volvieron, sorprendidos. Frente a ellos aparecían Tío Tigre con su uniforme nuevo, el Profesor Mochuelo con las manos en los bolsillos y una guardia de flamencos con los fusiles en descansén.

—¡Guá! Tumbando un árbol —respondió Tío Conejo.

—¡Ah! ¿Sí? ¿Con que tumbando un árbol? ¡Qué bonito! ¿verdad?

Tío Tigre se les acercaba poco a poco, gozando a sorbitos de su victoria.

—¿Con que tumbando un árbol? —dijo de repente con tono autoritario—. ¿Y usted cree que puede estar tumbando árboles impunemente, sin ton ni son? ¿Usted no conoce la ley? Pásese esto por la vista.

Y alargó un papel a Tío Conejo.

—Pero, señor, esas disposiciones son nuevas. Nosotros ignorábamos que...

—La ignorancia de las leyes no excusa de su cumplimiento le interrumpió el Profesor Mochuelo.

Y sin dar tiempo a mayor conversación, Tío Tigre se volvió a sus subordinados y les ordenó con voz firme:

—Amárrenlos a los dos. Están presos.

Un par de minutos después, la comitiva regresaba a la ciudad.

Entre las esferas superiores de la sociedad, fue Na Guacharaca quien regó la noticia.

—¿No saben ustedes? Tío Tigre ha salido con sus flamencos a buscar a unos delincuentes que estaban derribando árboles en el bosque. Seguramente llegarán con ellos dentro de una hora.

—¿Y los traerán amarrados y todo, como a los bandidos de las novelas? —interrogó la Cantárida con mal contenida alegría.

—Ya lo creo: son unos facinerosos —manifestó Doña Danta.

—¡Qué bueno! —palmoteó la Zorra—. Lo que soy yo no me pierdo ese espectáculo. He leído en mis libros de Historia descripciones de las entradas triunfales de los emperadores de la antigüedad. La entrada de Tío Tigre dentro de una hora será una cosa parecida. Siempre deberían apresar algunos animales para realizar entradas triunfales con cierta frecuencia: su contemplación tiene que ser edificante.

No había transcurrido aún la hora indicada por la Guacharaca, cuando las dos aceras de la calle por donde entraría Tío Tigre estaban ya cubiertas por una muchedumbre compacta e impaciente, que se apiñaba en espera del acontecimiento.

—¿Pero no te parece, querida Zorra, que lo natural es que nosotras estuviésemos provistas de palmas y ramos de flores para saludar al vencedor? —interrogó la Culebra Sobadora—. ¿Qué has leído tú al respecto en tus libros de Historia?

—Eso depende —dijo la Zorra—. Había diferentes categorías de entradas triunfales. Cuando se regresaba de una expedición a países extranjeros...

Y se engolfó en una larga y tediosa explicación.

—Caramba! ¡Cuánto tardan! —murmuraba en otro grupo la impaciente Macaurel.

—¿Les habrá sucedido algo? —aventuró, con los ojos muy abiertos, la Marimonda.

—Todo es posible. Esa expedición no deja de ofrecer peligros —confesó, con un tono de suficiencia, el Coronel Querrequerre.

—¡Ojalá que no traigan ningunos prisioneros! —suspiró de pronto la Zamurita.

—Por el contrario, ojalá que los traigan —advirtió el subterfugio Basilisco, atusándose el bigotico—. Si, por desgracia, le hubiese ocurrido algo a nuestro eximio comandante, tendríamos que ejercer represalias, nos llamarían al frente, movilizarían todas las clases de los animales, y, en una palabra, sería la guerra.

—La guerra es muy hermosa —exclamó la Garza Morena—. Me encantaría que un bravo guerrero me raptase.

—La guerra es un horror —refunfuñó, irritada, la Iguana—. No me explico qué aliciente pueden encontrar en escenas tan horribles como éstas. Vean esa multitud que soporta pisotones y apeñuscamientos sólo por gozarse en ver a unos semejantes

suyos a quienes traen presos. ¿No es odiosa y vituperable su curiosidad?

Y, habiendo dicho eso, empujó con los codos a la Pereza y a Doña Pava del Monte, a las que tenía de lado y lado, para abrirse un puesto en la primera fila.

—Los animales gustan de las farsas en que se representan a sí mismos terribles, con lo cual se figuran tener valor, y crueles, lo que les hace creer que tienen fuerza —dijo el Cigarrón—. Es una ficción encantadora.

Imaginándose aquella expectativa que su hazaña habría despertado en la ciudad, y el recibimiento triunfal que se le tributaría, Tío Tigre regresaba muy ufano, a la cabeza de la expedición. Detrás de él marchaba el Profesor Mochuelo; después los dos prisioneros, escoltados por un piquete de flamencos, y por último el grueso del destacamento, que se pavoneaba con sus vistosos uniformes.

Tío Conejo y el Pájaro Carpintero andaban en silencio.

—Bueno, esta vez nos embromamos —dijo, al cabo de un buen rato, el primero de los dos—. Ahora nos aplicarán la ley, e iremos a dar con nuestros huesos por lo menos por un par de años a un calabozo, por estar tumbando caobos sin permiso. Bien merecido lo tenemos.

—Pero, para que tú veas —agregó un par de minutos más tarde—. No hay mal que por bien no venga. Toda esta desgracia la doy por bien servida con el gusto que estoy disfrutando. Un placer tan grande recompensa de todos los sufrimientos que podamos encontrar en la cárcel.

El Pájaro Carpintero levantó, asombrado, la cabeza, a punto de preguntarle a qué se refería; pero se contuvo al observar el rápido guiño de su compañero. Tío Tigre enderezó la oreja, y aunque desconfiaba celosamente de cuanto pudiese hacer o decir su antiguo adversario, no pudo menos de seguir escuchando lo que conversaba.

—Toda mi vida estaré recordando este día como una fecha inolvidable —continuó Tío Conejo—. ¿No te parece a ti lo mismo?

—Ya lo creo: una fecha inolvidable —replicó el Carpintero, coligiendo ya que alguna estratagema urdía su camarada.

—El día extraordinario en que, al mismo tiempo, y por virtud de un extraño capricho de la suerte —continuó aquél, con voz cada vez más alta— hemos sufrido una de nuestras mayores desventuras y saboreado una de nuestras más completas satisfacciones.

—De las satisfacciones más completas: es cierto —asintió de nuevo el Carpintero.

—Alguna bellaquería nueva de Tío Conejo —se repetía mentalmente Tío Tigre—. No le haré caso.

—Yo te garantizo una cosa: por tristes y desamparados que nos hallemos en cualquier ocasión en el fondo de la húmeda y oscura mazmorra que nos aguarda, bastará el recuerdo de este acontecimiento tan grandioso para que se nos disipen al instante las mortificaciones hasta el punto de sentirnos más alegres que los animales más libres.

—Más alegres que los animales más libres: eso es la verdad —dijo el Carpintero.

Tío Tigre no pudo contenerse más.

—Bueno, ¿y de qué es que ustedes vienen conversando? —preguntó—. ¿Cuál es la satisfacción tan completa y el acontecimiento tan grandioso que usted dice, Tío Conejo?

—¿Cómo, Tío Tigre, y no lo adivina usted? —interrogó Tío Conejo en el límite extremo de la satisfacción—. ¿Es posible que no lo lea en nuestros ojos y no lo comprenda en nuestros rostros radiantes?

Tío Tigre se limitó a observarle, mohíno, pero intrigado. Tío Conejo dejó transcurrir algunos minutos con el objeto de desesparar su curiosidad.

—Contemplantelo a usted al frente de su escuadrón de flamencos, ¿no es acaso una de las felicidades más extraordinarias a que puede aspirar un animal decente? Una escena tan soberbia basta para causar la dicha de toda la vida. En medio de la montaña impenetrable, contra el fondo oscuro del follaje, húmedo todavía por el rocío matinal, los tonos dorados de su brillante guerrera y los atavíos blancos y rojos de sus marciales flamencos componen una maravillosa sinfonía de colores, que nunca olvidaré. La postura arrogante que le distingue a usted, la majestad, la soltura que caracterizan cada uno de sus ademanes, nunca se podrán apreciar mejor que en estos momentos incomparables en que aparece usted a la cabeza de su ejército. Hasta nuestra desaliñada presencia redundante en favor de la armonía total del cuadro, pues viene a agregarle la nota de la víctima derrotada y del trofeo conquistado que redondea la gloria de un general. Es una fiesta de la vista, y se debe considerar afortunado aquel que, como nosotros, ha tenido el honor de presenciársela.

Una oleada placentera inundó el rostro de Tío Tigre. Sintió que su pecho se ensanchaba, y que sus labios se entreabrían de modo inconsciente en agradable sonrisa.

—Para que usted vea: el tal Tío Conejo podrá ser un costal de maldades —reflexionó para sus adentros— pero no cabe duda de que tiene sus lados buenos.

Durante corto espacio caminaron en silencio. Tío Tigre continuaba riéndose a solas.

—¡Qué lástima que Laura Jacinta no vaya a tener oportunidad de admirarle en estos solemnes momentos! —suspiró de pronto Tío Conejo.

Tío Tigre quedó desconcertado.

—¿Quién es Laura Jacinta? —preguntó, con vivísimo interés.

—¿Cómo? ¿Laura Jacinta? ¿Dice usted que no sabe quién es Laura Jacinta?

Tío Conejo lo miró de medio lado con expresión suspicaz.

—No. Me resisto a creerlo. Sería una enorme ingratitud de parte suya —murmuró.

Y como Tío Tigre continuase negando, mientras su semblante era espejo de los confusos y contradictorios pensamientos que batallaban en su interior, prosiguió:

—Laura Jacinta: la más bella, la más dulce, la más graciosa de todas las monitas titís que han existido desde que las monitas titís tienen fama por su belleza y por su gracia...

De improviso se aproximó a su oído, sin que el otro pensase en detenerle, y cuchicheó:

—Está perdidamente enamorada de usted.

Una nueva y más amplia sonrisa iluminó el rostro de Tío Tigre.

—Y ojalá fuera Laura Jacinta solamente —insistió Tío Conejo—. Es Teresita, también, y es Ana Amalia, y es Consuelo, y es María del Pilar; y, prácticamente, todas las muchachas bonitas del pueblo de los monos titís las que están locas por usted. ¿No lo sabía, mi querido Tío Tigre? ¡Caramba, qué desdeñoso y qué indiferente! ¡Cómo se conoce que no son los corazones apasionados los que faltan en su existencia de proezas y victorias!

—La verdad es que no se puede quejar uno —convino Tío Tigre, relamido de gusto—. Tengo suerte en amores.

Anduvieron otro trecho en silencio. El profesor Mochuelo los venía observando con visible inquietud. De pronto Tío Tigre, con la lentitud mental que le caracterizaba, preguntó:

—Bueno, ¿y por qué no puede estar Laura Jacinta en la ciudad viéndonos cuando entremos?

—Ah, sencillamente porque los monos titís se encuentran en estos momentos en la sierra haciendo una fundación. Por casualidad, es por aquí cerca, en la Loma del Viento; pero si seguimos directamente a la población no pasaremos por allí.

—¿Y queda muy lejos eso?

—No —contestó Tío Conejo—, apenas a la distancia de una carrera de Pereza.

Tío Tigre siguió reflexionando. En las gruesas arrugas de su entrecejo echábase de ver el laborioso trabajo de su cerebro.

—Precisamente, ésta es la bifurcación por donde se llega hasta la Loma del Viento —advirtió Tío Conejo más adelante.

Un senderito estrecho se perdía en medio del bosque, ascendiendo hacia alturas mayores de la montaña.

—¡Alto! gritó al punto Tío Tigre; y cuando los flamencos se hubieron detenido, asombrados, el jefe explicó—: por aquí, a la izquierda. Vamos a desviarnos un poco y llegaremos hasta la Loma del Viento.

El Profesor Mochuelo, cuyos recelos iban manifiestamente en aumento, se le acercó y le dijo:

—¿Hasta la Loma del Viento? ¿Y con qué objeto?

—Me interesa darle una ojeada a la fundación que en ella están haciendo los monos titís —respondió Tío Tigre.

Entonces, obedeciendo a su desconfianza, el profesor Mochuelo dio un paso al cual nunca se hubiera arriesgado en condiciones normales.

—Apuesto a que eso se lo metió en la cabeza Tío Conejo —murmuró, con grave detrimento del respeto que los subalternos deben profesar por sus superiores.

—Profesor Mochuelo, esa frase suya me parece tan necia como inoportuna —le replicó enseguida con una gran frialdad Tío Tigre—. No parece que usted hubiese trabajado a mis órdenes durante tanto tiempo. ¿Cuándo le he parecido tan dócil como para que me deje influir por lo que insinúa el primero que se presenta? Si he resuelto ir hasta la Loma del Viento, es por mi única y exclusiva determinación, y porque deseo averiguar lo de la fundación que en ella están haciendo los monos

titís. Le agradeceré que en otra oportunidad no me venga con sugerencias idiotas.

Y, de nuevo en alta voz, mandó:

—Por el camino de la izquierda, al frente, ¡mar...!

El escuadrón comenzó a internarse por la serranía. La tierra que pisaban era negra y húmeda; con frecuencia tropezaban con un enorme tronco derribado, cuya madera podrida, que se deshacía al más ligero contacto, era materia admirablemente propicia para que en ella creciesen los musgos y los hongos blandos y crapulosos. Inmensos helechos, de pretensiones arborescentes, surgían por todos lados, o bien helechos diminutos, tan frágiles y graciosos como los juegos de los niños. El silencio se hacía más compacto en derredor de ellos, y en el seno de la naturaleza lujuriosa y salvaje sólo se escuchaba el jadeo de los flamencos en la agitación de la subida.

—Como que es demasiado lejos... —murmuraba Tío Tigre.

—Tenga cuidado, mi ilustre jefe, no vayamos a caer en una celada —susurró el Mochuelo, aprovechándose de su momentánea vacilación.

Sus palabras, apoyándose en la impresión de desasosiego que producía la selva cada vez más estrecha y negra, hubieran producido, en ese momento, el efecto deseado, dando al traste con el propósito de Tío Tigre, de no ser por Tío Conejo, quien tuvo la idea de detenerse en instante tan decisivo, para declarar:

—Señor Tío Tigre: es verdad lo que usted dice. La Loma del Viento está demasiado lejos. Nosotros dos, los prisioneros, le suplicamos que desista de sus deseos. Estamos muy fatigados, y todavía tenemos mucho camino por andar, estamos ansiosos de llegar cuanto antes a la cárcel y tendernos a descansar. Así es que, ¡jea!, deje usted para otra ocasión su visita a la fundación de los monos titís, y acábenos de llevar.

Tío Tigre encendió en cólera.

—¡Habrás visto mayor insolencia! —bramó—. ¿Desde cuándo

un preso se atreve a darle instrucciones a sus guardianes? ¡Adelante, adelante, y que no se chiste más! ¡A fe de Tío Tigre que vamos ahora mismo hasta la Loma del Viento o yo no sé lo que sucederá...!

Y con esto se acabaron las indecisiones: no quedaba más recurso que llegar a la famosa Loma del Viento, y nadie habría que torciera lo que se le había metido entre ceja y ceja a Tío Tigre.

Así, sin que apenas se diesen cuenta de ello, dejaron atrás la región baja, donde abundan el caruto, el jobo, el cotoperis, la gigantesca ceiba y las hermosas palmeras: moriches, yaguas, palmas reales; y comenzaron a encontrar orores, tacamahacos, yagrumos y pendares. Pronto estuvieron en una vasta extensión sombreada por las hojas de un verde metálico de infinidad de mameyes.

De repente una voz, como de aviso, les llamó la atención. Manchas cenicientas, ágiles imágenes evasivas, no más grandes que la desmesurada mano abierta de Tío Tigre, empezaron a moverse rauda y sigilosamente entre las ramas más elevadas. Ya era una silueta apenas perceptible que se balanceaba un instante en el aire, como colgando de algo, para dispararse en seguida con la velocidad de un pánico, ya una forma rápida que resbalaba no se sabía cómo sobre el dorso castaño de un tronco, y desaparecía no se sabía cuándo por un boquete oscuro de la espesura. Breves exclamaciones ahogadas emergían de la penumbra verdosa: movimientos apagados, hechos con una mano con guante y aguantados como una angustia en el corazón.

Ahora sí que se alarmó Tío Tigre, y quedó parado, tieso, con las orejas en punta.

—¿Qué significa esto? ¿Adónde me ha traído usted?

Los ojos del profesor Mochuelo revoloteaban detrás de sus gafas. Pálido y en silencio, se allegó todo lo más que pudo al jefe, solicitando su protección. Los flamencos hicieron alto.

—¿Cómo que qué significa? A la Loma del Viento, como usted me indicó. Esta es la Loma del Viento. Ahora verá —respondió Tío Conejo, y, alzando la voz, llamó—: ¡Aijooooó! ¡Compadre Titi! Soy yo, Tío Conejo. Conmigo están también el Pájaro Carpintero, y Tío Tigre, y los flamencos. Asómense para que los vean.

Lentamente, con recelosas tentativas de avance y prontos retrocesos, fue emergiendo por detrás de la ramazón de un árbol un menudo rostro vivaracho, de color blanquecino, una mancha azulada sobre la boca y la nariz y los ojos extraordinariamente vivos. Estaba allí, mirándolos, parpadeando con velocidad, un ligero temblor en la cabellera cenicienta y aquella expresión en que se reunían, de un modo paradojal, la inocencia, la malicia, un aire soñoliento y la prontitud.

Lentamente, a sus lados, por encima de ella, por debajo, aparecieron otras caras, igualmente lindas y avisgadas. Era como si la madera parda de los troncos, y las hojas y las ramas, y los frutos redondos de los mameyes, y las sombras y las luces, y los movimientos instantáneos de las cosas cercanas y la confusa lejanía, se plasmasen poco a poco en rostros, formas y cuerpos de monos titis. Aquí se veía una manecita delicada, propia como para estampar un beso galante, en el lugar en que se dijera que había estado una piedra; más allá, un trozo de bejuco adquiría delineamiento y función de brazo que se rascaba un costado y que se agarraba de un palo.

De nuevo susurros animales, agradables y tenues, iban poblando el inquietante silencio de la selva. Algunas preciosas monitas sonreían, y Tío Tigre, quien sentía cómo se le reconfortaba el ánimo, empezó a examinarlas una a una, y se preguntaba cuál sería Laura Jacinta.

—Compañeros monos titis —comenzó a hablar Tío Conejo—. Aquí venimos nosotros, el Pájaro Carpintero y yo, en la más importante compañía a que hubiéramos podido as-

pirar. Este es Tío Tigre, a quien todos ustedes conocen, notabilísimo personaje que se destaca sobre todos los pueblos de los animales. Disfrutar la honra de su amistad es asegurarse el respeto social y garantizarse con ello el tranquilo goce de una existencia acomodada. Estos caballeros que lo acompañan son los flamencos, distinguidos extranjeros en cuyas venas corre la más pura sangre azul, y los que han sido elegidos para desempeñar delicadas funciones de la policía rural.

Durante este exordio, los monos guardaban quietud. Tío Tigre hallábase muy satisfecho y le parecía percibir las miradas de sus admiradoras que se clavaban en él como alfilerazos. Los flamencos aguardaban, orondos y engreídos, y el único disgustado era el profesor Mochuelo, porque Tío Conejo no hizo especial mención de él.

—Permítanme ustedes ahora, compañeros —siguió el último— el privilegio de darles una noticia que les ha de interesar profundamente, como nos ha interesado a nosotros, al Pájaro Carpintero y a mí. El señor Tío Tigre, aquí presente, y los señores flamencos, sus acompañantes, se encuentran en este bosque en cumplimiento de una trascendental comisión. Parece ser que hay una nueva y sabia ley, que extenderá sus saludables efectos a todas las tribus y los pueblos de los animales. Se llama la ley regularizadora de la siembra científica de los conucos y la tala de los árboles.

Tomó respiro, y continuó:

—En adelante, ningún animal podrá tumbar un árbol para fabricar con su madera camas, mesas, ni juegos de escritorio. Ningún animal podrá talar un pedazo de bosque para hacer allí una choza o una fundación, porque se lo llevarán preso con las manos atadas, como nos llevan a nosotros. El honorable Tío Tigre y sus dignos subalternos representan el imperio de esta ley.

El honorable Tío Tigre estaba, todavía a estas horas, con-

tentísimo de las palabras de Tío Conejo, pero el profesor Mochuelo sentía renacer sus aprensiones.

—Ningún animal tendrá libertad para trabajar, para sembrar, para buscar su vida —prosiguió el Tío Conejo, y su voz subió tanto en intensidad, que sus ecos se dejaban oír hasta en los más apartados ámbitos de la selva—, ningún animal tendrá libertad para nada, ni aun en los abiertos campos de Dios, porque le caerán encima, lo atropellarán, lo maltratarán, lo conducirán a la fuerza como un criminal, y lo arrojarán al fondo de una cárcel pestilente donde se pudrirá para el resto de su vida.

Con todo eso Tío Tigre no se daba cuenta del giro que iba tomando la situación; así, que su sorpresa fue muy grande cuando el profesor Mochuelo, trémulo de pavor, balbuceó a su oído.

—Vámonos, mi jefe. Vámonos rápidamente.

—¿Que nos vayamos? ¿Y por qué nos vamos a ir? —interrogó con ingenuidad.

No había terminado de hacer su pregunta cuando, de alguna parte, de la izquierda tal vez, o de la derecha, o del frente, o de atrás, un gruesísimo proyectil vino zumbando por el aire, le pasó a un milímetro de la oreja y fue a aplastarse con breve chasquido contra un talud que le quedaba a la espalda. Tío Tigre alzó la cabeza, alarmado:

—¿Qué significa esto? ¿Quién se ha atre...

No terminó la frase. Un segundo disparo, más atinado que el anterior, vino a darle en ese instante en la frente, exactamente encima del ojo derecho. Tío Tigre se tambaleó, sintió que se le iba la cabeza, movió los brazos en el vacío, solicitando un apoyo; esperó a que se le pasase el aturdimiento para abrir los ojos y afrontar la situación. ¡Qué situación tan difícil! Todos los ojos, todos los rostros, todas las manos, todos los cuerpos habían desaparecido como por ensalmo; y en su lugar una granizada de mameyes arrojaba la impersonal selva sobre ellos. Hubiera sido un consuelo materializar al enemigo, localizarlo

en algún sitio concreto para responderle con eficacia; pero ello era imposible. Hojas, ramas, troncos, lianas, vislumbres apenas de movimientos, juegos malabares del sol entre las hojas, todo era la inquietud multitudinaria de una naturaleza innumerablemente viva, la que innumerablemente arrojaba mameyes sobre ellos.

—¡Ay! —gritó el Profesor Mochuelo.

—¡Insolentes! —bramaba Tío Tigre.

—¡Atención! Escuadrón: ¡en form... —quisó ordenar el Flamenco Jefe. Un tremendo mameyazo sobre su pecho le extinguió el resto de la voz.

—¿Y qué clase de proyectiles son éstos? —preguntaba uno.

—Esta es una falta garrafal de todas las reglas... —principiaba a exponer otro.

—¡Cuidado!

—Corran, muchachos. Sálvese quien pueda —exclamó un gallardo flamenco, que había traído de su tierra despacho de coronel.

Y esta frase fue la señal de la desbandada. Resbalando por los declives, tropezando contra los peñascos, dando batacazos y ensuciándose de tierra negra, lodo y vegetales corrompidos, Tío Tigre y sus compañeros llegaron por fin a una pradera, fuera del alcance de los mameyes.

—No es correcto. No es correcto. No es nada correcto —protestaba, con energía, el Flamenco Jefe—. Esos proyectiles con que nos ametrallaron no están reconocidos por el derecho de gentes ni por ninguna convención pública internacional. Tendremos que quejarnos de semejante falta al decoro militar.

Después que se hubo restregado los ojos y limpiado el uniforme de inmundicias, la primera pregunta de Tío Tigre fue la siguiente:

—¿Y dónde están los prisioneros?

Nadie le supo contestar. Todos bajaron la cabeza, y emprendieron, en silencio, el camino hacia la ciudad. No entraron en ella hasta bien entrada la noche, cosa de que ya se hubiese dispersado la concurrencia que los aguardaba.

5. Imágenes del rodaje



Anexo K. Dolly de bajo presupuesto.



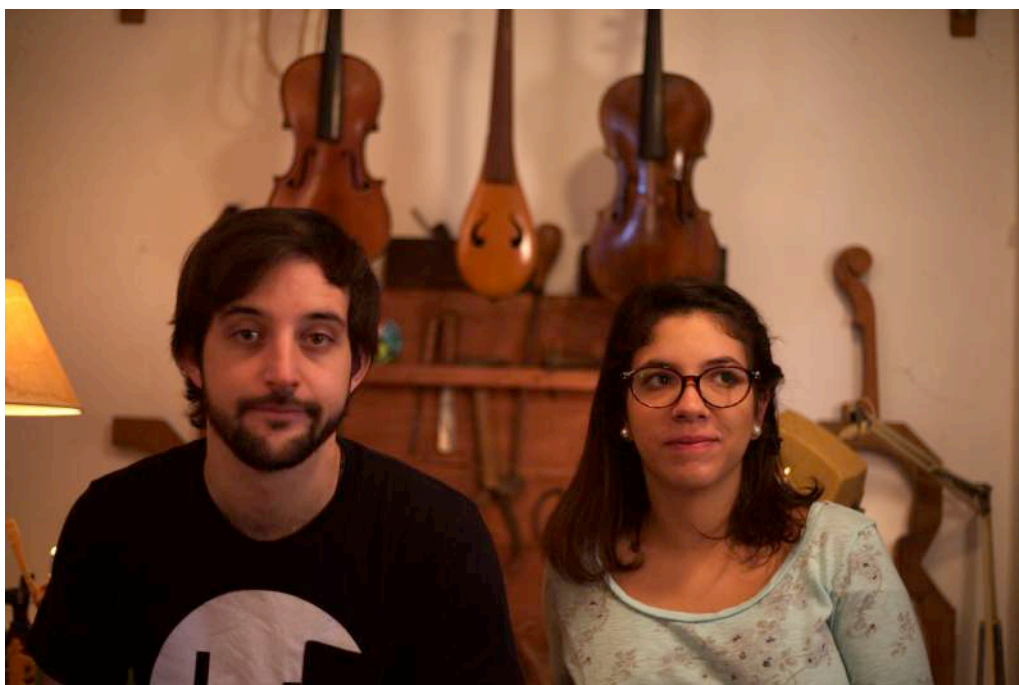
Anexo L. "Silencio, estamos grabando".



*Anexo M. Jesús Mujica,
como Filiberto.*



*Anexo N. Hernán Salinas,
como Leonardo.*



Anexo Ñ. Los directores.