



UNIVERSIDAD DE CUENCA



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

## Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

### Carrera de Cine y Audiovisuales

#### TEMA:

“Las narrativas modulares como apoyo para la construcción de un guion que cuenta varias historias en un mismo relato.”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Cine y Audiovisuales.

#### Autor:

Xavier Alejandro Flores Morales

CI: 0104537410

Correo electrónico: [xavier\\_floresm@yahoo.com](mailto:xavier_floresm@yahoo.com)

#### Directora:

Laura Rodríguez Moscatel

CI: 0150626406

**Cuenca, Ecuador**

22-julio-2021



## Resumen

La presente investigación tiene como propósito reconocer y aprender a utilizar las narrativas modulares como apoyo para la construcción de un guion que cuente varias historias en un mismo relato. Para ello fue necesario dividir el proyecto en tres capítulos. En el primero, es en donde se desarrolla gran parte de la teoría referente a lo que es una narración y a los tipos de narración existentes; dicha aproximación está basada en los modelos narrativos hechos por David Bordwell (1996). El segundo capítulo está destinado al análisis de películas de acuerdo a los tipos de narraciones modulares postulados por Allan Cameron (2008); donde se clasifica a filmes como *Pulp Fiction* (1996), de Quentin Tarantino, o *Amores Perros*, (2000) de Alejandro González Iñárritu, como narrativas modulares anacrónicas. Así mismo, el último capítulo aplica toda la teoría revisada -incluyendo los 22 pasos para narrar una película de John Truby (2007)-, en la construcción de una estructura modular para el guion llamado Retorno (título propuesto por el autor del presente proyecto). Finalmente, lo que se pretende a lo largo de este estudio, es establecer bases teóricas consistentes para un posterior uso práctico de las narrativas modulares en un guion literario.

**Palabras claves:** Narrativa modular. Entramado de escenas. Historias fragmentadas. Historia coral. Retorno.



## Abstract:

The purpose of this research is to recognize and learn how to use modular narratives as support for the construction of a script that tells several stories in the same account. To do this, it was necessary to divide the project into three chapters. In the first, it is developed a large part of the theory concerning what a narrative is and what types of narratives exist. This approach is based on the narrative models made by David Bordwell (1996). The second chapter is devoted to the analysis of films according to the types of modular narratives postulated by Allan Cameron (2008); where films such as *Pulp Fiction* (1996), by Quentin Tarantino, or *Amores Perros*, (2000) by Alejandro González Iñárritu, are classified as anachronistic modular narratives. Likewise, the last chapter applies all the revised theory, including the 22 steps to narrate a film by John Truby (2007), in the construction of a modular structure for the script called Retorno (title proposed by the author of this project). Finally, throughout this study, it is intended to establish consistent theoretical bases for further practical use of modular narratives in a literary script.

**Keywords:** Modular narrative. Network of scenes. Fragmented stories. Choral history. Retorno.



## INDICE

<b>Resumen</b> .....	2
<b>Abstract:</b> .....	3
<b>Introducción</b> .....	10
<b>Capítulo I: Desde las narrativas a lo modular</b> .....	15
<b>I.A Narración y tipos de Narrativas</b> .....	15
<i>I.A.1 Tipos de narraciones</i> .....	18
<b>I.B Narrativa modular</b> .....	28
<i>I.B.1 Tipos de narrativas modulares</i> .....	31
<b>I.C La modularidad en la: Literatura, Fotografía y Nuevos medios</b> .....	33
<i>I.C.1 La modularidad en la Literatura</i> .....	33
<i>I.C.2 La modularidad en la Fotografía</i> .....	34
<i>I.C.3 La modularidad en Los nuevos medios</i> .....	36
<b>Capítulo II: Conceptos de la narrativa modular aplicados a los Casos de Estudio</b> .....	39
<b>II.A Relación entre: Relato, Historia y Narración</b> .....	39
<i>II.A.1 Relación entre Orden, Duración y frecuencia</i> .....	43
<b>II.B Tejido y entramado de escenas: en el guion</b> .....	46
<i>II.B.1 El modulo</i> .....	48
<i>II.B.2 La Arbitrariedad o Contingencia</i> .....	49
<i>II.B.3 Los Veintidós pasos</i> .....	52
<b>II.C Análisis de estructuras modulares en las películas: <i>Pulp Fiction</i> y <i>Amores Perros</i></b> .....	61
<i>II.C.1 Pulp Fiction: Análisis de la película</i> .....	62
<i>II.C.2 Amores Perros: Análisis de la película</i> .....	91
<b>II.D Conclusiones finales</b> .....	107
<b>Capitulo III: Desarrollo del esquema modular aplicado al guion “Retorno”</b> .....	110
<b>III.A Caso de aplicación al guion “Retorno”</b> .....	110
<i>III.A.1 Proyecto Original</i> .....	111
<i>III.A.2 Proyecto Nuevo</i> .....	112



<b>III.A.3 Construcción gráfica del largometraje Retorno .....</b>	<b>180</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>185</b>
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>187</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>192</b>



## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Xavier Alejandro Flores Morales en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Las narrativas modulares como apoyo para la construcción de un guion que cuenta varias historias en un mismo relato”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 22 de Julio del 2021



---

Xavier Alejandro Flores Morales

C.I: 0104537410



## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Xavier Alejandro Flores Morales, autor del trabajo de titulación “Las narrativas modulares como apoyo para la construcción de un guion que cuenta varias historias en un mismo relato”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 22 de Julio del 2021.

---

Xavier Alejandro Flores Morales

C.I: 0104537410



## **Dedicatoria**

A mis padres, hermanos y tías por las ser las personas que me han acompañado a lo largo de este camino, sin su apoyo, jamás habría alcanzado esta meta.



## **Agradecimientos**

Quiero agradecer a mi hermana Karina por brindarme un poco de su tiempo y paciencia, a la hora de corregir esta monografía.

A Laura Rodríguez por su incansable labor como tutora.

A mis tías: Rosa Elvira, María Juana y Cecilia Flores por nunca rendirse conmigo y por estar siempre a mi lado.



## Introducción

La presente investigación se centra en los tipos de narraciones comunes en el campo de la cinematografía, haciendo énfasis en las narraciones modulares y su aplicación en el guion literario. Estas últimas consisten en construcciones fragmentadas o narraciones puzle, ya que su estructura se caracteriza por encontrarse fracturada (como si de piezas de rompecabezas se tratara), dando así —al autor del relato— un sinnúmero de posibilidades para contar una historia, lo que la vuelve un modelo narrativo versátil a la hora de comunicar.

El sentido fundamental de la investigación se dio a raíz de que el autor se vio impedido en abordar un relato con múltiples historias y múltiples protagonistas sin caer en las llamadas “historias lineales”, que en su consecución solo tratan de abordar el tema de forma cronológica, manteniendo una única perspectiva en sus personajes y narradores; ese modelo no permite jugar con sus partes de manera lúdica y creativa, imposibilitando toda originalidad al momento de escribir un guion.

Así mismo, es habitual que —dentro del campo cinematográfico, la escuela y el cine de masas— se dé un uso indiscriminado de estructuras lineales (en el guion), ya que, su facilidad a la hora de esquematizar una historia, no representa un esfuerzo extra (del escritor) para entamar un relato, razón por la cual, les ha valido que, sus obras carezcan de —falta singularidad— a la hora de ser exhibidas a un público masivo, mismos que ya han familiarizado este tipo de narraciones y no les representa ningún reto intelectual.

Es por este motivo que se ha elegido al modelo —modular— como el idóneo para romper con esta hegemonía costumbrista de relatos lineales que solo se construyen con el viejo esquema de causa y efecto, que no hacen uso de las perspectivas múltiples y que son muy costumbrista en su forma de relatar.

El concepto modular o puzle (acuñado por Warren Buckland, 2004), así como la imagen mental de su estructura, están reproducidos y asociados con el concepto del pensamiento denominado “rizoma”, desarrollado por Gilles Deleuze; quien concebía a estas narrativas como estructuras no jerárquicas y resistentes a las leyes. Al contrario, Lev Manovich las veía como algo formal y tecnológico capaz de denotar un sistema que controle



sus partes. Así, en relación a ambos planteamientos, Allan Cameron afirma que concuerda más con la idea planteada por el segundo autor; ya que él también ve a las narraciones modulares como partes que se pueden controlar. Por tanto, es esta última visión la que se ha escogido para que rija el presente proyecto.

De esta manera, fue Cameron (2008) quien definiría a las películas modulares como: filmes constituidos por módulos que tienen la capacidad de ser movidos, combinados e intercambiados, de tal forma que no pierdan su valor individual, puesto que su estructura interna es tan sólida que puede sobrevivir de forma separada. En otras palabras, si se examina cada uno de los módulos, estos tienen una característica unificadora con la capacidad suficiente para no dejar caer, ni de forma dramática ni argumentativa, una trama; así, se los puede mover de un lado a otro sin que este proceso rompa con el sentido del filme. Por esta razón, los módulos están compuestos por escenas, secuencias, y múltiples planos, los cuales proporcionarán la información necesaria para sostener una historia.

Así, un sinfín de películas (entre ellas *Pulp Fiction* y *Amores Perros*) no sólo hacen uso de este modelo narrativo, sino que combinan varios estilos; a los cuales Cameron (2008) clasificó como: Narrativas anacrónicas (caracterizadas por sus saltos en el tiempo); Narrativas Bifurcadas (líneas temporales alternativas); Narrativas episódicas (conformadas por varias historias y divididas en capítulos); y Narrativas de pantalla dividida (películas que dividen físicamente la pantalla para mostrar dos o más historias que suceden en un tiempo en particular).

En consecuencia, y para el estudio de esta monografía, se escogió el modelo de narrativa modular del tipo anacrónica, debido a la cercanía al director Quentin Tarantino, pero sobre todo por la fascinación hacia la película *Pulp Fiction* (1994), que encaja en este modelo, y que constituye un excelente caso de análisis, pues combina varias historias en una misma narración; además de que su forma narrativa brinda la posibilidad de jugar con el relato, saltando en tiempo y espacio de forma tal que su linealidad se rompe.

En su libro, *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Aumont, J. Bergala, A, Marie, M. y Vernet, M. (1996) aseveraban que buena parte de la fascinación que ejerce el cine en el espectador está en la forma de cómo se encuentra narrada una historia



y en cómo un discurso se transforma en relato, pero, sobre todo, en el placer que se obtiene al ver los medios puestos en funcionamiento para la dirección del relato. En otras palabras, el cómo se cuenta una historia definirá cómo nos sentiremos como espectadores frente a una película en particular, y este sentir devendrá en un film valorado como único y original.

Por esta razón, la presente investigación tiene el interés de reconocer al esquema modular como un elemento imprescindible para la construcción de un relato alternativo a los modelos hegemónicos, mismos que, a su vez, rompe con las convenciones “naturales” de los modelos lineales contemporáneos predominantes en la industria Hollywoodense. Su estructura fractal permite relatar acontecimientos de forma no lineal jugando con la narrativa, lo que hace emerger un relato lleno de complejidades atemporales y eventos alterados, cuyas cualidades espacio-temporales, unidas a la estética fílmica del universo narrativo, envuelven al espectador en un relato complejo y desafiante, resultando esto muy útil para que un relato se pueda diferenciar de aquellos de tipo lineal.

Para la investigación de las temáticas mencionadas anteriormente, así como para todo el desarrollo del proyecto, se ha utilizado una metodología cualitativa, así como bibliográfica y filmográfica. En este sentido, los resultados obtenidos de la indagación realizada han sido aplicados posteriormente a la estructura del guion del cortometraje “Retorno”, con el cual se ha llevado a la práctica la investigación teórica previamente realizada.

En esta línea, a fin de cumplir con los objetivos del proyecto, ha sido necesario realizar una documentación bibliográfica previa sobre narrativas hegemónicas, en las que se destacan las narraciones: “clásicas”; “arte y ensayo”; “históricas-materialistas”; y “paramétricas” (descritas por Bordwell, 1996), para luego diferenciarlas con las narraciones modulares y modelo que se requiere estudiar en concreto. De esta manera, uno de los métodos más importantes utilizados ha sido la observación, visualización, y análisis de películas modulares para la mejor comprensión del modelo narrativo. También se han utilizado otras herramientas, como la creación de tablas y figuras lo suficientemente detalladas para lograr una descripción adecuada de cada uno de los hallazgos hechos en las observaciones.

En consecuencia, el objetivo de la presente investigación consiste en analizar el papel que juegan las narrativas modulares en la dirección y construcción de un relato



cinematográfico; así como también diferenciar entre narrativas canónicas y narrativas modulares para entender sus ventajas y desventajas a la hora de constituir una historia. Posteriormente, con base en dichos hallazgos, el proyecto se enfoca en analizar un conjunto de obras cinematográficas de ficción, entre las que se destacan *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino y *Amores Perros* (2000) de Alejandro González Iñárritu.

Finalmente, se procede a aplicar todo lo aprendido en la estructura modular para el guion “Retorno”, la cual se enfoca en crear un esquema que sirva como soporte para el contenido del relato. Así, el objetivo no es llegar, a la escritura del guion literario, sino crear un modelo gráfico del guion con la única finalidad de presentarse como un esqueleto capaz de profundizar (de forma sistemática) los múltiples fenómenos que tiene un guion, como: ritmo, entramada de escenas, caracterización de personajes, tiempo y, sobre todo, orden temporal de los acontecimientos.

La distribución de la monografía se ha realizado de la siguiente forma: en el primer capítulo se profundiza acerca de los tipos de narraciones en el cine, donde se analizan características de sus tramas y tipologías de los personajes, luego se comparan las narrativas modulares y sus diferentes tipos, para, finalmente, realizar una búsqueda de narrativas modulares en el campo de la literatura, la fotografía y los nuevos medios digitales.

En el segundo capítulo se hace énfasis sobre el tejido y entramado de escenas, los cuales están basados en los estudios de John Truby (2007) y su método de 22 pasos para narrar una historia; en donde se aprecia cómo están entrelazados cada uno de los segmentos que componen una película. Así mismo, a raíz de lo investigado, se analizan filmes como *Pulp Fiction* (1994) y *Amores Perros* (2000), en donde se procede a desmontar cada una de las escenas, apoyándose en la teoría de Casetti, F. y Di Chio, F. (2007), quienes proporcionan los parámetros para analizar una película, de forma profunda, con la única intención de comprender su estructura interna.

Para el capítulo tercero, y una vez realizado el análisis de las películas, se procede a aplicar lo aprendido en los capítulos anteriores, en el esquema de la estructura del guion “Retorno”, el cual tiene como base tres historias, las que comparten un mismo mundo diegético. En este capítulo se desarrolla la historia general, desde la caracterización de



personaje, consolidación de una premisa general, hasta la sinopsis completa de cada historia en particular. Luego se construye el cortometraje en un esquema de tejido y entramado de escenas (basado en los 22 pasos para narrar una historia, de John Truby), para luego, finalizar en un gráfico de la estructura general del cortometraje, en donde es posible visualizar todas sus escenas, así como los puntos de giro de cada historia (teoría comprendida en los apuntes de Bordwell y Cameron).

En definitiva, el sentido fundamental de la investigación se dio a raíz de que el autor del guion llamado: Retorno, se vio impedido en abordar un relato con múltiples historias y múltiples protagonistas sin caer en las llamadas “historias lineales”, que en su consecución solo tratan de abordar el tema de forma cronológica, manteniendo una única perspectiva en sus personajes y narradores; ese modelo no permite jugar con sus partes de manera lúdica y creativa, imposibilitando toda originalidad al momento de escribir un guion.



## Capítulo I: Desde las narrativas a lo modular

### I.A Narración y tipos de Narrativas

“Narrar consiste en relatar un acontecimiento real o imaginario”

(Aumont et al., 1996)

Estudiar el cine narrativo exige ciertas aclaraciones entre los dos términos: lo cinematográfico y lo narrativo. Partiendo de lo que dicen Aumont et al. en su libro *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, “lo narrativo no es lo cinematográfico, ni a la inversa” (p. 95); esto quiere decir que lo cinematográfico es todo y cuanto se derive *per se* del lenguaje fílmico, por ejemplo: el campo, fuera de campo, cámara lenta, etc., “mientras que lo narrativo es, por definición, extra cinematográfico ya que lo narrativo concierne tanto al teatro como a la novela como a la conversación cotidiana” (1996, p. 96).

De esta manera, hay que tener en cuenta que narrar es contar un conjunto de hechos y circunstancias, con lo cual, a medida que se van entrelazando aquellos hilos, se va develando algo más sobre los personajes, lugares y situaciones en donde se desarrollan los acontecimientos. Sin embargo, en sus inicios, el cine, no relataba acontecimientos, sino que su principal función era la de registrar hechos; luego, con el pasar de los años, esto ha cambiado, surgiendo así nuevas y variadas formas de narrar una historia (Aumont et al., 1996). Así, se ha podido disfrutar de obras maestras como *Ciudadano Kane* (1941), de Orson Welles, o *Pulp Fiction* (1994) de Tarantino; logrando de esta manera el cine narrativo expandir las posibilidades argumentativas de los filmes.

Ahora bien, hay quienes consideran que narrar es el acto de contar o relatar acontecimientos o hechos de forma cronológica para llegar hacia una resolución -aunque está claro que el relato no es todo lo que engloba la narración-. En cambio, para Bordwell (1996) la narración es un sistema que contiene: un argumento, un estilo y una historia (véase en la Figura a continuación).

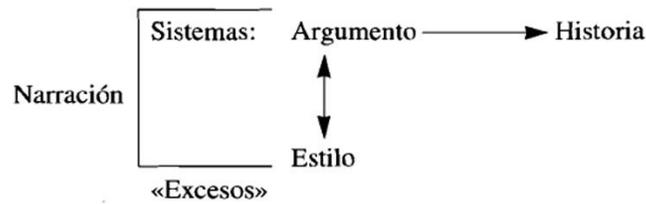


Figura 1 El filme como proceso de fenómenos (Bordwell, 1996).

Así, el argumento es la arquitectura del sistema, por ende, está orbitando entre el estilo y la historia. “El argumento consiste en el diseño concreto de los acontecimientos (acciones, escenas, puntos críticos, giros inesperados de la trama, etc.)” (Bordwell, 1996, p. 50). En cuanto al estilo, éste se centra en lo técnico; por ejemplo, Alfred Hitchcock era un genio en la utilización del estilo como un recurso técnico — fotografía, movimientos de cámara y sonido— para provocar en el espectador esa sensación de intriga y suspenso que era lo que el más deseaba en sus películas (Aumont et al., 1996). Finalmente, la historia es el conjunto de sucesos cronológicos de causa y efecto; en otras palabras, es el contenido del relato.

Otro sistema narrativo o teoría narratológica la proponen Aumont et al. (1996) cuando hablan de la narración como un sistema, sin embargo, en su sistema está el relato como la forma —que sería el “argumento”— (véase Figura 1) más el estilo — que se encuentra implícito en el relato casi de forma inherente —, también encontramos a la historia como el contenido —en otras palabras, es lo que se dice—, y, junto a la historia, tenemos a la diégesis, a la que se define como el universo dramático de un filme (véase la Figura 2).

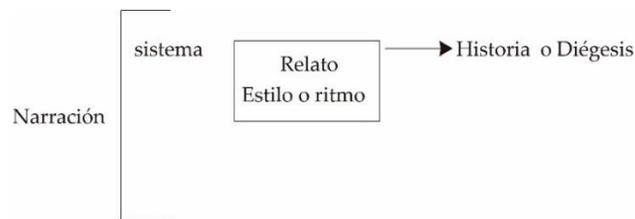


Figura 2. Interpretación: Sistema de narración (Aumont et al., 1996).

De esta manera, los dos esquemas anteriormente revisados serán de utilidad para el presente proyecto; por un lado, el de Aumont et al., propuesto en 1996, será idóneo para



trabajar debido a su conquista para el medio fílmico, y por otro, el de Bordwell será muy útil para la comprensión y análisis en posteriores capítulos.

Para Aumont et al., un relato organiza el enunciado (historia), y la forma en cómo lo organiza tiene mucho que ver con el género y estilo que el autor emplea para contar acontecimientos dentro de la diégesis narrativa; así, él explica que “el relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia” (2005, p.106). El ritmo se definiría como el estilo, dado por un género o los elementos técnicos usados para reflejar una sensación o emoción en los espectadores (Aumont et al., 1996). Dicho de otra forma, el relato es la materialización de un enunciado presentado como un discurso; siendo su función principal la de organizar este discurso para que sea coherente y estructurado (en cuanto a su forma y género) de tal manera que evoque una reacción en el espectador (véase la Figura 3).

La historia, como se ha dicho anteriormente, es el contenido del relato; es aquello de lo que se habla, es el “qué” del discurso, o puede ser entendida también como una cadena de elementos ficticios ordenados uno detrás del otro. Mientras que la diégesis es el universo dramático en donde descansa la historia (Aumont et al, 1996). En definitiva, la historia y la diégesis son parte de una misma forma; la historia como contenido del relato, y la diégesis como el universo de la historia, misma que le da forma al contenido (véase en la Figura 3).

En otras palabras, la narración es el acto mismo de contar; el relato es la forma (el cómo se cuenta); la historia es el contenido de este relato (el “qué” de lo que se cuenta) y la diégesis es el universo en donde descansa la historia. Son definiciones sencillas, pero a la vez importantes para tener en cuenta, ya que su relación marcará los puntos de dislocación de una trama.

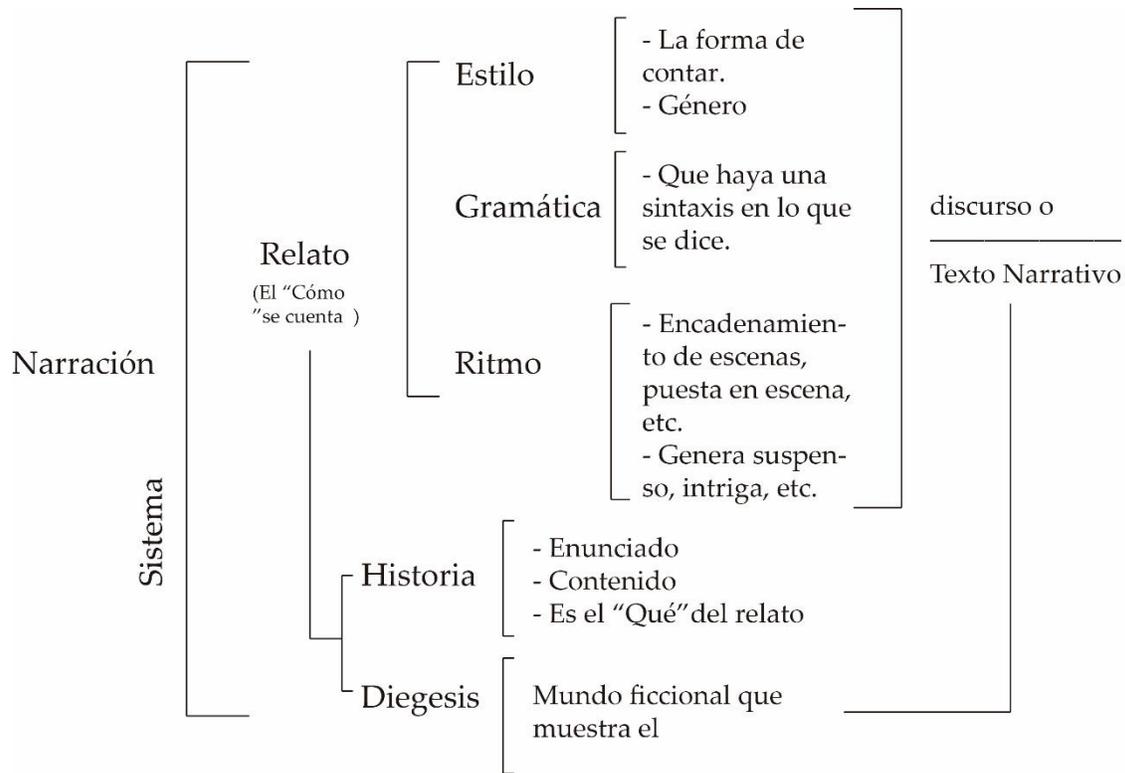


Figura 3. Elaboración propia. Esquema: Sistema de narración (Aumont et al., 1996).

Así entonces, siguiendo el camino hacia las narrativas modulares, primero es necesario hacer un recuento cronológico de los tipos o modos de narrativas, desde lo clásico hasta lo nuevo. De esa forma se puede juzgar con autoridad histórica cuáles son las características que gobiernan las narrativas contemporáneas y modulares. Al respecto, Bordwell afirma que “el analista podría reconstruir el abanico de opciones mediante las que el espectador es capaz de construir una historia a partir de cualquier filme” (1996, p. 1949).

### ***1.A.1 Tipos de narraciones***

Entre las teorías narratológicas más interesantes está la de Bordwell, quien en su libro *La narración en el cine de ficción* genera una matriz de cuatro tipos narrativos fundamentales.

El primero es el modo “clásico” que se distingue por ser una estructura aristotélica clásica de tres actos y donde los personajes están bien caracterizados y tienen objetivos claros. El segundo modo, es el de “arte y ensayo”, donde las historias, como sus personajes, resaltan por la ambigüedad, no tienen objetivos claros, y abundan los tiempos muertos. El



tercer modo es el “histórico materialista”, cuyo instrumento fundamental es la retórica basada en el montaje; es decir, la suma de dos planos deriva en un tercer significado. Por último, el modo “paramétrico” es aquel en donde las composiciones sonoras y visuales (el estilo) prevalecen sobre el argumento; principalmente porque buscan el éxtasis de los sentidos (1996, p. 156-274). A continuación, se profundiza en cada una de estas tipologías narrativas.

### **I.A.1.1 La narración clásica.**

Las narraciones clásicas son narraciones muy habituales en el cine Hollywoodense porque son relatos basados en un movimiento lineal de causa-efecto; es decir, todo acontecimiento tiene una pronta respuesta en su subsiguiente escena, en otras palabras, no hay cabos sin atar (Bordwell, 1996). Así mismo, Bordwell (1996) indica que es muy característico, en el modo clásico, que los personajes estén claramente definidos por sus objetivos, por la resolución o no de sus conflictos, sin dejar cabos desatados; en este tipo de modo están muy marcadas dos tipos de líneas argumentales: la esfera sentimental o romance heterosexual, y la esfera que involucra el trabajo, la guerra, una misión, una búsqueda u otras relaciones personales. Estas esferas o líneas argumentales son deseos muy arraigados en los personajes, tanto que todo el argumento está dirigido hacia su obtención. Además, cada línea argumental tendrá un obstáculo y un clímax individual.

El primer ejemplo que destaca es la película *Rocky* (Chartoff, Avildsen, 1976) en donde, en la primera parte del filme, se presenta el claro deseo del protagonista hacia su opuesto femenina, Adrián, quien no confía demasiado en las intenciones amorosas del protagonista Rocky y constantemente lo está rechazando. La segunda línea argumental es la pelea de Rocky con su antagonista Apollo Creed, a quien no puede enfrentar de forma equitativa ya que su baja autoestima le impide ver su verdadero potencial. Sin embargo —y esto es algo muy clásico en estos argumentos—, al conseguir su objetivo (en este caso en la esfera amorosa), el protagonista también logra aceptar su verdadero valor, y de esa manera consigue luchar contra Apollo Creed con una autoestima restablecida (véase la Figura 4).



Figura 4. Fotogramas: *Rocky* (Avildsen, 1976).

La estructura clásica va desde escenas en donde se establecen cuáles son los personajes, cuál es su tiempo y espacio y, por supuesto, cuáles son los objetivos. En medio, los personajes luchan por sus objetivos y en este transcurso de tiempo las escenas continúan o cierran los desarrollos de causa-efecto que han quedado pendientes en anteriores escenas. Por lo general, en cada cierre de escena hay una acción y sus efectos serán resueltos en las próximas escenas o secuencias (Bordwell, 1996). Es por eso que se dice que las narraciones clásicas son lineales: una acción conlleva un efecto, y la narración sólo avanzará con la intención de resolver ese efecto.

#### **I.A.1.2 La narración de “arte y ensayo”.**

Para David Bordwell (1996) las narraciones de arte y ensayo representan un realismo totalmente expresivo, en donde el personaje se encuentra en una clara discusión consigo mismo; el conflicto es intrínseco. Por otro lado, los personajes están en una constante lucha interna; a menudo, el modo “arte y ensayo” presenta protagonistas con objetivos poco claros e, incluso, ambiguos. Así mismo, el argumento está oscilando en el estado psicológico del personaje. Se dice que el cine de “arte y ensayo” es mucho más real que el cine clásico, ya que se preocupa por mostrar una dimensión más completa de los personajes (Bordwell, 1996).

Por ejemplo, en la película *Ocho y medio* (Rizzoli, Fellini, 1963), se muestra el ambiente fílmico constituido por un set de grabaciones; conflictos entre actores y directores; el conflicto entre el director y el productor; etc. Sin embargo, la película también nos muestra

una realidad subjetiva, a lo que Bordwell llamará “Causalidad psicológica” (1996, p. 207) que es la situación límite por la que atraviesa un protagonista; en el caso de *Ocho y medio*, el protagonista atraviesa por un problema de inspiración que subyace de sus inconvenientes personales, vagando sin un rumbo específico, sin un objetivo claro, y lleva una lucha interna que no permite avanzar el movimiento argumental, es por eso que se recurre a historias de su niñez o sueños simplemente para denotar un estado mental. Este último detalle proporciona la entrada al realismo expresivo, que básicamente habla de los recursos o técnicas fílmicas para revelar el estado de ánimo de un personaje (Bordwell, 1996) (véase la Figura 5).



Figura 5. Fotogramas: 8 1/2 (Fellini, 1963).

Así mismo, en este tipo de narración, los sueños, alucinaciones, recuerdos y otras actividades mentales se convierten en recursos importantes para ahondar en el estado mental del personaje (Bordwell, 1996). Un ejemplo de esto se presenta en la película *Fresas salvajes* (Ekelund, Bergman, 1957), en donde el protagonista desata una serie de recuerdos e incluso sueños, en donde se muestra cuál es la actitud psicológica del personaje (Figura 6). La historia está relatada de una forma interrumpida, en donde abundan los tiempos muertos, aunque existe una cronología temporal en sus escenas, la narración se toma el tiempo necesario para ahondar en los problemas psicológicos del protagonista.

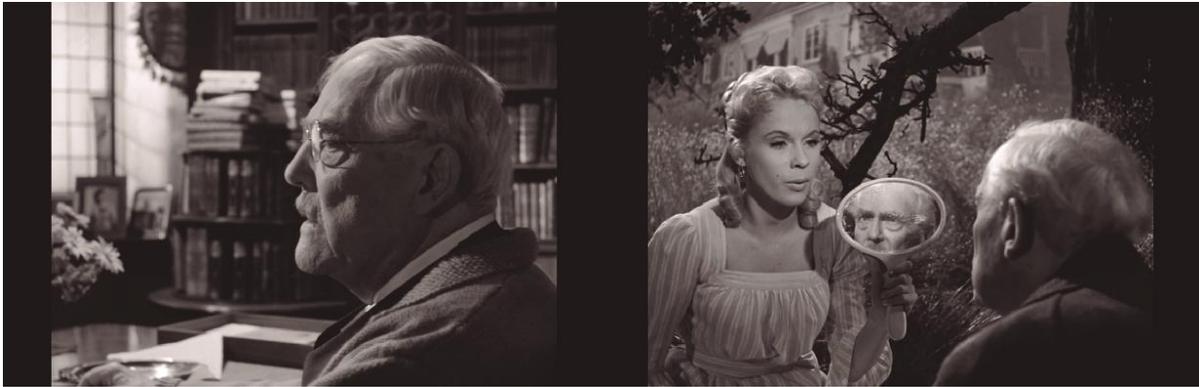


Figura 6. Fotogramas: *Fresas Salvajes* (Bergman, 1957).

Si bien para Bordwell el modo clásico está resolviendo los efectos, el modo “arte y ensayo” se encarga de resolver las causas, sobre todo internas: “La mayor parte de las apelaciones del cine de arte y ensayo se apoyan en una narración desorientadora que plantea un juego de vacíos al espectador” (Bordwell, 1996, p. 219).

### **I.A.1.3 La narración histórico-materialista.**

El modo histórico-materialista tiene como gran representante al cine de los años 20's y 30 's de la Rusia socialista de la época; su situación política lo establecerá como el modo narrativo hegemónico y símbolo de antonomasia del Socialismo (Bordwell, 1996).

Como la mayor parte del arte soviético de los años veinte, el cine histórico-materialista tiene una inclinación fuertemente retórica. Utiliza los principios narrativos y los recursos opuestos a las normas de Hollywood con propósitos abiertamente didácticos y persuasivos. (Bordwell, 1996, p. 235)

Para Bordwell, existe una escala de acción en los protagonistas de este modo. Está el primero, que es la lucha contra el adversario. Mientras que la segunda escala es el aprendizaje, en donde el individuo pasa de la ignorancia al conocimiento, o de la pasividad a la acción. Son personajes que pasan de una actividad instintiva a una conciencia disciplinada a favor de un medio político; y pueden ser ingenuos, cobardes, pendencieros o, incluso, traidores. De esta manera, “la cadena de causa y efecto sirve entonces para convertir al personaje o personajes a la actividad socialista” (1996, p. 236).

Así mismo, su discurso está apoyado en el montaje, por ejemplo: se toman dos imágenes diferentes para derivar en un tercer significado y de esa forma ir escalando en un discurso retórico (Bordwell, 1996); es decir que el significado de la escena está abierta a la interpretación del espectador.

Un ejemplo en particular es la película, *La Huelga* (Mijin, Eisenstein, 1924), donde su primera escena (véase la Figura 7) está realizada con este tipo de montaje. Así, el primer plano es una chimenea emanando humo; en el segundo plano se observa a un hombre de unos 40 años, ataviado, tomándose su barbilla; en el tercero se presentan personas entrando por distintas puertas; y en el cuarto se aprecia al hombre (del segundo plano) riendo de forma espasmódica.



Figura 7. Fotogramas: *La huelga* (Eisenstein, 1924).

La secuencia está armada de tal forma que se perciba un sentido final. En este caso se puede interpretar que las intenciones del hombre no son para nada alentadoras hacia las personas que ingresan rápidamente por las múltiples puertas que dan al interior de la fábrica.

#### **I.A.1.4 La narración paramétrica.**

De los modos narrativos anteriores, la narración paramétrica presenta una mayor complejidad al no ser un modo “sencillo” de comprender en el sentido de que detrás de este hay toda una rama dialéctica que es el principio fundador de esta narrativa.

Por lo general el estilo de un libro, poema, o película está subordinado al argumento del mismo. Para entender lo anterior, se puede analizar poner como ejemplo el de un *thriller*

o filme policial, en donde hay una víctima y no se sabe quién la ha matado, siendo en ese punto en donde entra en juego la investigación de un detective a cargo, quien es el responsable de acumular información que posteriormente le llevará al asesino. Así, lo que se entiende por estilo, es básicamente aquellos rasgos peculiares con los que cuenta un director para contar una película. Por ejemplo, David Fincher hace uso de un montaje en crescendo —típico para crear suspenso— en la primera escena (de un asesinato) de la película *Seven* (Carlyle, Kopelson, Fincher, 1995). En ésta, nos oculta la identidad de la víctima y qué es lo que le sucedió (véase la Figura 8).



Figura 8. Fotogramas: *Seven* (Fincher, 1995).

El género de *thriller* policiaco presenta una serie de convencionalismos, propios del género y del argumento. Por ejemplo, en esta escena, los protagonistas entran en una casa a oscuras, indagan sobre el lugar, encuentran el cuerpo de la víctima, luego se muestran detalles que rodean a aquella víctima. El tiempo pasa y no se presenta el rostro del fallecido, hasta que, cuando éste es revelado, se resuelve por fin el misterio -por lo menos sobre lo que sucedió, mas no quien lo mató-; así, la escena termina con una ligera tensión entre los protagonistas y luego se continúa a la siguiente. Esos son los convencionalismos de una escena típica de crimen-policiaco, donde el argumento define el estilo.

Si se quiere comprender qué es la narrativa paramétrica se tiene que revisar en profundidad su teoría. De esta manera, vale revisar el concepto de Bordwell (1996), quien al hablar de narrativa paramétrica se refiere a una narrativa que está constituida por parámetros



—entiéndase como parte mínima de un todo y que ésta, a su vez (en conjunto) crea un significado—.

Así, este modo resulta interesante, ya que el estilo no está subordinado al argumento; sino que está a su mismo nivel. Celia Gutiérrez<sup>1</sup> recurre a la teoría de equivalencia de Roman Jakobson, quien sostiene que el lenguaje poético está constituido por paradigmas y sintagmas —se denomina como poético ya que a estas películas se las define como “cine poético” —. Para ponerlo en palabras simples, un paradigma es una lista de varias posibilidades de palabras, mientras que el sintagma es el enunciado formado por la elección de estas palabras. Al respecto, Gutiérrez proporciona el siguiente ejemplo:

**Selección dentro de paradigma.**

El/Un/Ese/Aquel

Señor/Hombre/Individuo

Se golpeó/Se hundió/Se tropezó

En el agujero/En la zanja/En la roca

**Combinación del sintagma.**

El+Señor+se tropezó+en la roca

Ese+individuo+se hundió+en el agujero.<sup>2</sup> (2018, 12:34)

En el ejemplo anterior, la función poética no es la comunicar, sino es artística, orientada hacia la auto reflexividad y la auto expresividad (Bordwell, 1996). En otras palabras, el mensaje se convierte en una reflexión poética.

Existen dos películas que hacen uso de este paradigma de equivalencia, y, según Bordwell (1996), son: *El año pasado en Marienbad* (Courau, Fromen, Resnais, 1961)

---

<sup>1</sup> UNED Cursos MOOC/COMA. (2018, 29 de Junio). *Sesión 7: Los estructuralismos I: Román Jakobson y El círculo lingüístico de Praga*. [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=NLmT5SIjmc0>

<sup>2</sup> Este ejemplo lo da Celia María Gutiérrez Vázquez, quien es la Anfitrion del programa “UNED Cursos MOOC/COMA” emitido por la plataforma de *YouTube*.

*Méditerranée* (Schlöndorff, Pollet, 1963). Este último filme es un ejemplo claro de cómo el argumento va de la mano con el estilo, incluso en este caso el estilo es más fuerte que el argumento, ya que el significante moldea el significado (véase la Figura 9).



Figura 9. Fotogramas: *Méditerranée* (Pollet, 1963).

En este ejemplo se puede apreciar que las imágenes no gozan de un significado exterior como en el caso de *Seven*. Éstas utilizan el principio de equivalencia ya que no sólo hacen uso de una combinación sintagmática, sino de varias; la repetición es recurrente en este tipo de filmes, mientras que su ambigüedad permite una interpretación libre de lo que es la película.

#### **I.A.1.5 Las narrativas contemporáneas.**

Las películas narrativas contemporáneas son las que gozan actualmente de la aceptación del público a nivel general. Sin embargo, lejos de ser narrativas nuevas, estos filmes están enriquecidos de los modos “pre contemporáneos” previamente estudiados (Bordwell, 1996). Por el ejemplo, *Pulp Fiction* (Bender, Tarantino, 1994), presenta personajes con objetivos ambiguos que se sumergen en conversaciones que aportan muy poco o nada al movimiento argumental. Aquí, la construcción de los personajes va desde típicos asesinos desalmados y que sólo tienen un objetivo en mente, a empleados que están en la obligación de acompañar a la esposa del jefe a un restaurante de la ciudad. Estamos en una extensión muy estudiada por el cine de “arte y ensayo” en donde son los conflictos internos del personaje los que guían la trama (véase la Figura 10).



Figura 10. Fotogramas: *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994).

Otro ejemplo es el caso de la película *Corre lola corre* (Arndt, Tykwer, 1998), donde la situación es una clara apropiación del “paradigma de equivalencia” del modo paramétrico, en donde Lola, el personaje principal, en sus ansias de salvar a su enamorado, es expuesta una y otra vez a un conjunto de posibilidades equivalentes en donde sólo una de ellas le ayudará a salvar a su pareja (véase la Figura 11).



Figura 11. Fotogramas: *Corre lola corre* (Tykwer, 1998).

Las películas que se inscriben en estos modos contemporáneos gozan de una libertad narrativa y están enriquecidos por los modos “clásico”; “histórico-materialista”; “arte y ensayo” y “paramétrico”. De esta manera, narran mundos complejos en donde se puede encontrar relatos dentro de otros relatos. Así mismo, los narradores son múltiples; los personajes se encuentran dentro o fuera de la diégesis, teniendo una perspectiva espacio-temporal fracturada. También, en muchos casos, su linealidad causa-efecto se encuentra fragmentada. Son relatos múltiples que se encuentran cruzados entre sí y que están



constantemente moviéndose en sentido no lineal, provocando una interpretación más profunda por parte del espectador (Cameron, 2008).

### **I.B Narrativa modular**

Las narrativas modulares nacen a raíz del desarrollo de la informática. Desde que las imágenes, formas y tipos se pueden traducir en datos (accesibles para ordenadores), la estructura narrativa de una película es cada vez más compleja. Fue Manovich (2005) quien definiría al término “modular” como una “estructura fractal de los nuevos medios” (p. 75), lo que significa que estas narrativas están constituidas por partes o elementos “que se agrupan en objetos de mayor escala” (p. 76) y que poseen orden y sentido.

Para 1994 sale a la luz *Pulp Fiction*, que para muchos es considerada -si no, una de las primeras películas modulares- la más destacada y disruptiva de su época, no sólo por mostrarnos a personajes —ya muy tratados en películas de género— en situaciones cotidianas, sino por poseer una forma de narrar peculiar, que llamó la atención de muchos teóricos. Al respecto Cameron dice:

(...) la base de datos o narrativa modular va más allá del despliegue clásico de flashback, ofreciendo una serie de piezas narrativas desarticuladas, a menudo dispuestas de manera radicalmente anacrónica a través de *flashforwards*, repetición manifiesta o una desestabilización de la relación entre el presente y el pasado. El resurgimiento de este tipo de experimentación formal se hizo particularmente prominente tras el éxito de *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino. (1994, p. 1)

El estreno de *Pulp Fiction* (1994) coincidiría con el auge de las computadoras personales y el internet; de esta manera, en palabras de Cameron, “se puede decir que la digitalización ha dado forma al panorama cultural en el que se producen y dan sentido estas películas” (2008, p. 1).

Sin embargo el autor también argumenta que objetar que este tipo de narrativas —no lineales— son un efecto del desarrollo tecnológico de la época, es una falta de memoria a la historia, y cita a la película *Intolerancia* (1916) de David Wark Griffith, por motivos de que no sólo rompe con todos los cánones narrativos de la época, sino porque además es una



película que, al narrar cuatro historias individuales, puede ser leída desde diferentes perspectivas, pero sobre todo, en diferente orden (muy parecida a *Pulp Fiction*); es decir, que *Intolerancia* es la primera película modular de la época. A raíz de este argumento Buckland, en su libro *Puzzle Films* (2004), argumenta que si bien las narraciones complejas (como *Intolerancia*) pueden ser vistas como narraciones modernas todavía, en realidad no lo son, ya que:

El cine contemporáneo se extiende mucho más allá del término “peplegmenos” de Aristóteles. La "trama de rompecabezas" es, yo diría, el tercer tipo de trama que viene después de la trama compleja. Una trama de rompecabezas es intrincada en el sentido de que la disposición de los eventos no es solo compleja, sino complicada y desconcertante; los eventos no están simplemente entrelazados, sino enredados. (2004, p. 2)

Además, Buckland (2009) proporciona una definición más profunda y característica sobre lo que son las narrativas complejas, o, como él las llama, “puzle”:

Relatos no lineales, llenos de bucles temporales y realidades espacio temporales fragmentados. Estas películas borran los límites entre los diferentes niveles de la realidad, están llenas de vacíos, engaños, estructuras laberínticas, ambigüedad y coincidencias abiertas. Están poblados por personajes que son esquizofrénicos, pierden la memoria, son narradores poco confiables o están muertos (pero sin que nosotros, o ellos, se den cuenta). Al final, la complejidad de las películas de Puzle opera en dos niveles: narrativa y la narración. Destaca la narrativa compleja (trama, narración) de un relato simple o complejo (narrativa). (p. 6)

Una vez establecido el marco en donde operan este tipo de narrativas, se puede definir a las narrativas modulares o “puzle” como una fragmentación espacio-temporal (presente, pasado y futuro); y destacar que están constantemente jugando o reconfigurando el tiempo entre: duración, frecuencia y orden. La perspectiva está dada por el narrador (la voz ficcional, según Genette) más no por un personaje que esté dentro de la diégesis; como por ejemplo en el filme *Amores Perros* (2000) (véase la Figura 12), que marcaría un antes y un después en

el cine mexicano, pues su narrativa fracturada dio la posibilidad de reestructurar un relato desde la perspectiva de varios personajes.



*Figura 12. Fotogramas: Amores Perros (Iñárritu, 2000)*

Según Cameron (2008) (tomando el esquema de Bordwell), existen tres principios narrativos que definen la relación entre historia y relato (el contenido y el cómo se relata): la lógica narrativa, el tiempo y el espacio. La lógica narrativa hace hincapié en el orden, duración o frecuencia, teniendo en cuenta que el orden es la manera en cómo están colocados los acontecimientos; que la duración hace referencia al principio y fin de los acontecimientos, y que la frecuencia alude al número de veces que se realiza una cosa (véase también en el capítulo 2: “relación entre relato e historia”). Siguiendo estas ideas, el tiempo es un periodo determinado en donde se realizan las acciones; y el espacio es el lugar en donde se desarrolla la historia (Cameron, 2008).

Así, en una narración clásica, la relación entre el relato y la historia está claramente definida de manera cronológica y sistemática. Sin embargo, según Cameron (2008), en una narración modular, esta relación está fracturada; y las estructuras características de este tipo de narrativa se pueden crear a través de la fragmentación temporal; a través de la



yuxtaposición de versiones conflictivas de eventos; o a través de la organización del material narrativo por principios no narrativos.

Estas divergencias pueden incluso impedir los esfuerzos del público por establecer relaciones causales, espaciales y temporales dentro de la historia. En muchos casos, ofrecen *flashforwards* (raros en el cine clásico) o *flashbacks* que, estrictamente hablando, no están motivados por los recuerdos de los personajes. (Cameron, 2008, p. 4)

En definitiva, las narraciones modulares son narraciones ricas, porque toman —de otras narraciones— características y principios que no hacen más que acrecentar la complejidad de un relato en bien del espectador, quien es el que a la larga se place armando las piezas de un rompecabezas que nació para disfrute del mismo.

### ***1.B.1 Tipos de narrativas modulares***

Resulta importante, dentro del presente proyecto, establecer un modo acorde a las necesidades narrativas del cortometraje “Retorno”, para lo cual, como parte de los objetivos de esta investigación, se ha establecido la necesidad de indagar, caracterizar y clasificar las narrativas modulares; que son las seleccionadas para utilizarse en la construcción del guion

Por tanto, es fundamental categorizar las narrativas modulares, ya que, por ejemplo, muchas películas presentan este tipo de narrativas, sin embargo, no se encuentran ordenadas de manera que se facilite una mejor comprensión de sus características. Para esto, se hará uso de lo que Cameron (2008) ha propuesto como una clasificación útil para tipificar esta narrativa:

A.) Narrativas anacrónicas: se caracterizan por sus saltos en el tiempo; en este tipo de películas es muy frecuente utilizar los *flashbacks* y los *flashforward*. En las narrativas anacrónicas es muy complicado distinguir una narrativa primaria de una secundaria, como si “el presente y el pasado estuviesen naturalizados en términos miméticos” (Cameron, 2012, p. 7). Para ejemplificar esta categoría se puede citar un ejemplo sobresaliente:



*Pulp Fiction* (1994) proporciona un ejemplo de modularidad anacrónica. En esta película, se distinguen tres historias que se superponen en términos de personajes, eventos y tiempo (Cameron, 2008, p. 7). Es decir, cada historia es narrada en un espacio de tiempo, el cual está determinado por un evento, un personaje, y un tiempo; es por ese motivo que, después del asesinato en el departamento de Brett, se puede ver a los personajes de Vincent Vega y Jules vestir ropa corta como si viniesen de vacaciones en el capítulo en donde conocen a Butch.

B.) Narrativas bifurcadas: líneas temporales alternativas, o, en otras palabras, tiempos paralelos de situaciones que se dan una y otra vez con distintos desenlaces. Una de las grandes diferencias que tiene este tipo de narrativas en comparación con las anacrónicas es que “se presenta como lineal, y los eventos se ordenan temporal, espacial y causalmente” (Cameron, 2008, p. 12). Un ejemplo de narrativa bifurcada es *Corre Lola Corre* (1998), de Tykwer; en este relato el tiempo es lineal, sin embargo, es repetitivo y sus caminos se bifurcan en pos de alcanzar un objetivo (Cameron, 2008). En este caso, Lola necesita tomar una buena decisión, misma que derivará en salvar a su novio.

C.) Narrativas episódicas: se dividen en dos tipos, a la primera se la denomina “series abstractas”, donde el orden de los episodios es dado por un concepto, por ejemplo en *A Zed and Two Noughts* (Kasande, Sainsbury, Greenaway, 1985), “la narrativa sigue a dos hermanos obsesionados zoológicamente, pero esta organización está muy relación con una lista alfabética de animales” (2008, p. 13). A la segunda se la conoce como “antología”, y se caracteriza por juntar varias historias que no están relacionadas entre sí, pero que comparten un mismo espacio diegético o algún elemento que las vincula, así, por ejemplo, el filme *In Night on Earth* (Jarmusch, 1991) “ofrece cinco historias basadas en cinco viajes en taxi, en diferentes ciudades del mundo. Los vincula temporalmente al presentarnos una serie de relojes que muestran la hora en cada ciudad” (2008, p. 13). El sentido de este tipo de narrativa es que haya algo que las vincule de forma directa, que no parezca un episodio sin relación alguna y que tenga la tendencia a analizar la película como un todo.

D.) Narrativas de pantalla dividida: en este caso, la modularidad está articulada en el espacio físico de la pantalla (Cameron, 2008). Es decir que la pantalla del televisor se divide

en dos para relatar, de forma paralela, dos acontecimientos que están siendo narrados de forma simultánea, como es el caso de la película *Time Code* (Figgis, 2000).

## I.C La modularidad en la: Literatura, Fotografía y Nuevos medios

El sistema de narración es mucho más antiguo que la propia invención del cine. Es por este motivo que muchos de los convencionalismos de la literatura, por ejemplo, aplican al cine. Para no ir muy lejos, el propio Tarantino utiliza un sistema de capitulación (muy utilizado en la literatura) dentro de su película *Pulp Fiction* (1994).

### I.C.1 La modularidad en la Literatura

Las narrativas modulares no son ajenas a la literatura, tal es el caso de la novela *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar, en donde se puede apreciar mucho de este juego lúdico entre tiempo y espacio, e incluso, múltiples narradores. La obra implica la participación activa del lector; cada capítulo de la obra está escrita de tal forma que sea posible iniciar desde el punto que deseemos.

Clasificar a este tipo de novelas en la literatura es complicado. Sin embargo, para este ejercicio, la obra mencionada constituye un gran ejemplo, porque muestra características modulares, ya que sus partes se pueden mover de un lado a otro, en una línea secuencial de tiempo de lectura, permitiendo al lector ser parte activa de la narración; de esa manera, él es quien irá descubriendo una novela diferente al pasar sus capítulos.

**TABLERO DE DIRECCIÓN**

A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros.

El primero se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres visiones sutísimas que equivalen a la palabra Fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue.

El segundo se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo. En caso de confusión u olvido, bastará consultar la lista siguiente:

73 - 1 - 2 - 116 - 3 - 84 - 4 - 71 - 5 - 81 - 74 - 6 - 7 - 8 - 93 - 68 - 9 - 104 - 10 - 65 - 11 - 136 - 12

106 - 13 - 115 - 14 - 114 - 117 - 15 - 120 - 16 - 137 - 17 - 97 - 18 - 153 - 19 - 90 - 20 - 126 - 21

79 - 22 - 62 - 23 - 124 - 128 - 24 - 134 - 25 - 141 - 60 - 26 - 109 - 27 - 28 - 130 - 151 - 152 - 143

109 - 76 - 101 - 144 - 92 - 103 - 108 - 64 - 155 - 123 - 145 - 122 - 112 - 154 - 85 - 150 - 95 - 146

29 - 107 - 113 - 30 - 57 - 70 - 147 - 31 - 32 - 132 - 61 - 33 - 67 - 83 - 142 - 34 - 87 - 105 - 96 - 94

91 - 82 - 99 - 35 - 121 - 36 - 37 - 98 - 38 - 39 - 86 - 78 - 40 - 59 - 41 - 148 - 42 - 75 - 43 - 125 - 44

102 - 45 - 80 - 46 - 47 - 110 - 48 - 111 - 49 - 118 - 50 - 119 - 51 - 69 - 52 - 89 - 53 - 66 - 149 - 54

129 - 139 - 133 - 140 - 138 - 127 - 56 - 135 - 63 - 88 - 72 - 77 - 131 - 58 - 131

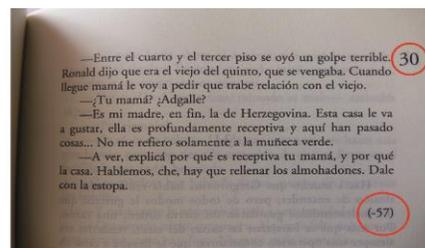


Figura 13 Índice del libro *Rayuela*. Cortázar, J. (1963).



*Rayuela* es una metáfora del juego infantil: hay que saltar para llegar al final. El libro presenta cuatro formas de lectura: la primera es de la manera secuencial (del capítulo 1 al 155), la segunda forma es leer hasta el capítulo 56, la tercera es siguiendo los lineamientos del autor, y la última forma es leerla por el camino deseado.

Según la clasificación que hace Bordwell (1996) sobre los tipos de narrativas, se puede considerar a *Rayuela* como una narrativa paramétrica; sin embargo, los personajes parecen pertenecer al arquetipo de personaje de una narrativa de “arte y ensayo”. Más aún, el universo de los personajes es el mismo, comparten una misma diégesis y los saltos temporal-espacial están dados por el narrador (el espectador); quien tiene una capacidad casi infinita de mover sus partes (módulos o capítulos) para generar un relato lúdico, es por ese motivo que se la clasifica como narrativa modular.

### ***I.C.2 La modularidad en la Fotografía***

En el ámbito de la fotografía se encuentra el proyecto de Sol Lewitt, quien en su proyecto *Autobiografía* (1980) utiliza la fotografía con el objetivo de catalogar todo lo que le ha rodeado en los años que vivió en Nueva York. Anna María Guasch (2009) en su libro *Autobiografías visuales del archivo al índice*, hace un análisis interesante en donde escribe que cada fotografía está tomada con el único afán de inventariar las cosas que circundan la cotidianidad del autor, así, éste explica que “la mejor imagen de mí mismo no es tanto la de un retrato ordinario sino la fotografía de todos los objetos con los que he vivido” (como se cita en Guasch, 2009, p. 67).

El proyecto *Autobiografía* (1980) es un libro impreso en el constan 1101 fotografías, todas en blanco y negro y en formato cuadrado. Las imágenes carecen de una importancia jerárquica entre ellas, dando la sensación de equivalencia visual (véase la Figura 14). El autor toma el papel de narrador y protagonista, y lo que se observa son sus memorias. Sin embargo, cada imagen funge como un relato en sí, un conjunto microscópico que dice algo más dentro de un conjunto macro que también nos cuenta algo; o, en palabras de Guash, “cada fotografía, cada detalle opera como un conjunto, pero a la vez mantiene su autonomía en tanto unidades que se separan de un todo” (2009 p. 68) (véase la Figura 14).

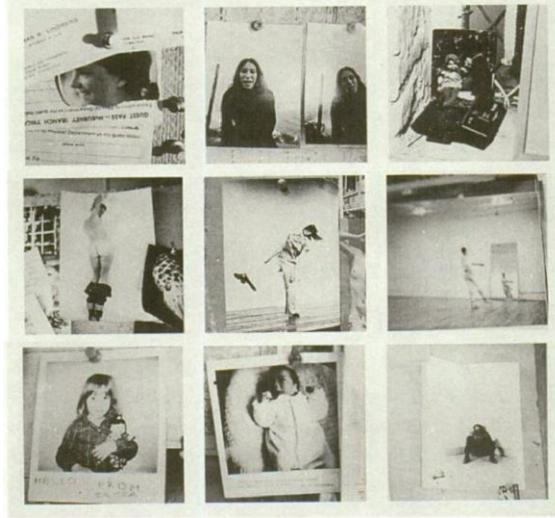


Figura 14. *Autobiografía* (Lewitt, 1980).

Si bien el libro tiene un formato cerrado (no se puede mover las imágenes de un lado a otro), sí se presta a una interpretación abierta, ya que la numeración de las páginas no existe y las imágenes no destacan una de otras; es entonces que la apreciación, y la manera en cómo se puede leer, está abierta a las infinitas posibilidades estructurales dictadas por el lector.

La clasificación de Lewitt y su proyecto *Autobiografía* (1980) como modular, es debido a que muchas de sus fotografías poseen características modulares; por ejemplo, las imágenes comparten un tiempo y espacio, el cual está determinado por los años que él vivió en Nueva York. Además, cada fotografía mantiene una independencia individual, ya que se la puede leer de forma estructural (como parte de una estructura), pero también individual. Por ejemplo, en la Figura 15, se observa un cubo, no interesa si éste pertenece a un conjunto de fotografías o a una serie de libros, lo que interesa es la fotografía en sí, la interpretación que se le dé al objeto de forma individual.

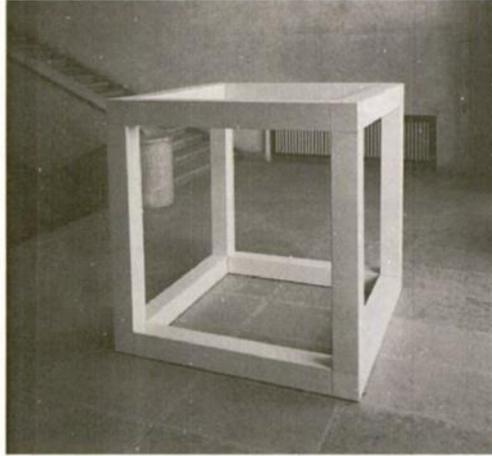


Figura 15. Autobiografía (Lewitt, 1980).

### ***I.C.3 La modularidad en Los nuevos medios***

En el cine, los nuevos medios y las narrativas modulares juegan un papel importante, tal es el caso de Diego Bonilla, con su película *Space of time* (2003), la cual se puede apreciar de dos formas. Una es lo que él llama *Stream of Consciousness*, donde su relato va de principio a fin, y la otra forma es *Limbo*, una narrativa participativa en la que el usuario compone el entramado de escenas, o en palabras del autor "una narrativa interactiva en la que los usuarios deben de navegar en un ambiente virtual para extraer de él las escenas que componen la historia" (2005, p. 2). En otras palabras, es el usuario quien controla la narración.

La película de Bonilla está apoyada en algoritmos, los que, en el caso de *Stream of Consciousness*, son los que componen la película, siempre diferente en cada ocasión. Y en el caso de *Limbo*, su curso narrativo "es determinado por el patrón de navegación del usuario" (2005, p. 2) (véase la Figura 16).

Una película puede describirse como no lineal cuando su narrativa se presenta fuera del tiempo cronológico, en el caso de esta historia hipermedia, la narración ocurre de manera diferente cada vez que se experimenta. Los espectadores de *A Space of Time* pueden ver escenas del "final" de la historia antes de experimentar las que presentan a personajes clave.





En definitiva, las narrativas modulares no tienen nada de modernas, salvo las clasificaciones que distintos autores han hecho en los últimos años. Así mismo, su fuerza narrativa se deposita en varios modos narrativos, ya que —como lo sostiene Bordwell (1996)—, las narraciones contemporáneas están constituidas por un conjunto de modelos narrativos clásicos o hegemónicos. Dicho de otra forma, las narraciones modernas (en las que entran las narraciones modulares) toman de las narraciones “clásicas”; “arte y ensayo”; “históricas-materialistas” y “paramétricas” lo que más les conviene, para, en su conjunto, derivar en un modelo de narración nuevo. Sin embargo, y a raíz de este argumento, Cameron (2008), las clasifica como narraciones contemporáneas ya que éstas, a diferencia de los ejemplos anteriores, han rebasado su contenedor tradicional, expandiéndose a plataformas más amplias como los medios digitales o los videojuegos, que nacieron en la era informática. Y cómo explicaría Manovich:

Todos los medios actuales se traducen en datos numéricos a los que se accede por ordenador. El resultado: los gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios, y textos se vuelven computables (...). En definitiva, los medios se convierten en nuevos medios. (2005, p. 71).



## Capítulo II: Conceptos de la narrativa modular aplicados a los Casos de Estudio

El guion es prácticamente la estructura de un relato (o, en otras palabras, el “esqueleto”). Así, Aumont et al. explican que “se puede entender por *guion* la descripción de la historia en el orden del relato” (1996, p. 115); tal como si fuera un mapa por el cual se puede guiar y que señala explícitamente en donde se está y hacia dónde se va.

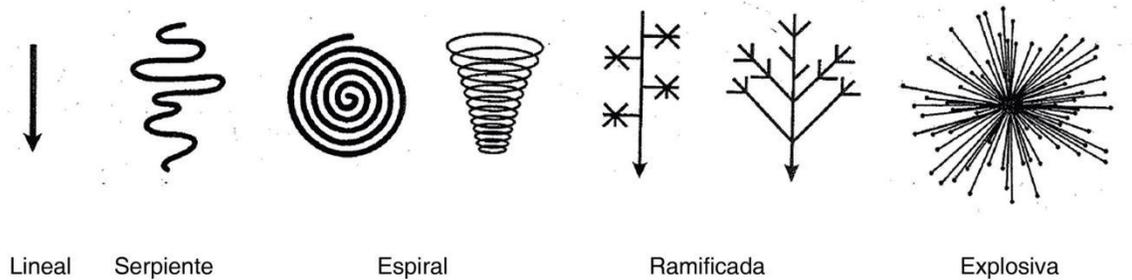
En el caso de las narrativas modulares se puede pensar que este mapa no sólo marca un camino, sino varios; historias ramificadas que fácilmente conducen a diferentes puntos. En definitiva, el comprender cuál es el sentido morfológico de las historias (en este caso modular del tipo anacrónica), y cómo éstas están hilvanadas, hace que la tarea del investigador sea compleja; ya que su información no pertenece a un orden cronológico habitual, sino que éste, por su naturaleza intrincada, no se limita a una sola dimensión del tiempo, sino que está trajinando entre presente, pasado y futuro.

### II.A Relación entre: Relato, Historia y Narración

Al inicio de esta investigación se ha tenido muy en cuenta cuál era la problemática, la cual implicaba encontrar una estructura capaz de contener un relato que, en su principio fundador, lo que intenta es entrelazar tres historias que comparten un mismo mundo diegético y una premisa similar, pero que, su relato, demuestre una no-linealidad en su movimiento dramático.

Sin embargo, antes de entrar al tema de estructuras, es de suprema importancia hacer una breve distinción entre relato, historia y narración, ya que de su comprensión nace la facilidad de enfrentar la obra cinematográfica con los conocimientos necesarios para abordar un análisis minucioso.

Como ya se había mencionado, la narración es un sistema, y como sistema, está constituido por varias partes entre ellas está: el relato, que es la manera en cómo se cuenta la historia, y ese “cómo”, puede ser descrito como el cuerpo de un film y, del mismo modo que un cuerpo, se llega a entender que tiene diferentes formas (véase la Figura 17).



*Figura 17. El cuerpo narrativo (Truby, 2007).*

Este tipo de gráfico fue creado por Truby (2007) con el afán de describir el cuerpo narrativo de una historia y cómo éste define el movimiento de la misma:

La naturaleza utiliza unos modelos básicos para conectar elementos de una secuencia, incluido los modelos lineales, serpenteantes, espirales, ramificados y explosivos. Los narradores utilizan los mismos modelos, individualmente o combinados, a fin de conectar hechos en el tiempo (p. 20)

Estos modelos brindan la posibilidad de describir, en forma y características, los modos narrativos estudiados. Por ejemplo, el modo lineal puede ser asociado con las narraciones clásicas; incluso su forma lineal hace referencia al desarrollo secuencial de causa-efecto. Mientras que a la forma espiral se la puede asociar con la narración de arte y ensayo; sus curvas hacen alusión al estado psicológico de sus personajes. La forma ramificada se aplicaría a narraciones del tipo histórico-materialista, y las narraciones paramétricas responderían a narraciones de los tipos explosivos o combinados unas con otras —una lineal con una espiral, por ejemplo—. Su relación dependerá mucho de la complejidad con que se desenvuelva el realizador.

Si el relato es el cuerpo, ¿la historia qué vendría a ser? Esa respuesta la dan Aumont et al., en *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* (1996), quienes describen a la historia como el contenido del relato: un conjunto de acciones, personajes y circunstancias que cuentan algo y desarrollan el discurso.

Para crear una idea visual nótese la Figura 18, en donde las acciones van de la mano con la forma lineal, en zigzag o circular.



Figura 18. *El cuerpo narrativo* (Truby, 2007)

En cuanto a la narración y su relación con el relato y la historia, este aspecto ya se ha desarrollado detenidamente en el primer capítulo (en el inciso 1.1 *Narración y tipos de narrativa*, donde Bordwell, incluso, las clasifica en cuatro tipos, las narraciones: “clásica”; “arte y ensayo”; “histórica-materialista” y las “narraciones paramétricas”). Sin embargo, si algo se puede acotar, sería que una narración es el movimiento dramático de una historia, y que, a consecuencia de su forma, es llamada “relato”; por causa de su contenido, “historia”; y, a su universo dramático se le denomina “diégesis”. Todo este sistema responde, absolutamente, al proceso de contar; contar una historia por medio de imágenes y sonido. Eso es la narración en el cine.

Una vez comprendida la relación entre relato e historia, así como su función dentro de la narración, se puede proceder ya a discutir el tema de las estructuras de los tres actos. Para esto, hay que entender que la narración es el movimiento dramático de una historia y,

por más complejo que éste sea, se encuentra implícitamente enmarcado en una forma o esquema, el cual está presente en el teatro, la literatura y el cine, y viene desarrollándose desde hace cientos de años como un paradigma en la escritura de libros, novelas, poemas y cientos de obras teatrales (Aumont et. al, 1996).

Esta estructura de los tres actos fue definida por Aristóteles (trad. 2000) como “aquello que posee principio, medio y fin” (p. 12). Para este filósofo, era importante que una historia cuente con tres partes: un inicio en donde se explicaran las necesidades y debilidades de un personaje; un medio, donde se desarrolle gran parte de la trama; y por supuesto, un fin, que es el momento en donde el personaje ofrecía un cambio evidente en su accionar. Todo esto, para el griego, derivaba en que una tragedia, a su vez, se convirtiera en una obra maestra.

Sin embargo, en el mundo cinematográfico predominante (Hollywoodense, sobre todo), sería Syd Field (1979) quien convertiría este modelo de los tres actos de Aristóteles en un “paradigma”<sup>3</sup> (ver Figura 19).

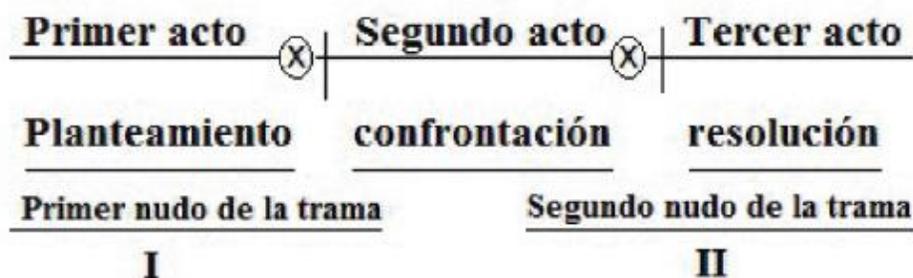


Figura 19. Paradigma de la estructura dramática (Field, 1979).

Para Field (1979) toda historia puede ser contada con tres actos, así, el gráfico anterior presenta su esquema conceptual del “Paradigma de la estructura dramática”, en donde el primer acto es la presentación del personaje, sus necesidades y su situación actual, para luego,

<sup>3</sup> Entendido por Syd Field (1979) como: “Paradigma de estructura dramática” (p. 14) debido a que, según él, el modelo de los tres actos es posible verlo y aplicarlo en todo tipo de película, ya sea una narración clásica, o incluso una narración paramétrica.



ser interrumpido por el primer nudo de la trama, que viene a ser un acontecimiento que provoca un cambio en el *status quo* del personaje principal. El segundo acto es, sin duda, el más largo; en este espacio es donde se desarrolla el conflicto del personaje. Este acto está lleno de obstáculos, los cuales serán superados por el personaje uno a uno, para luego, llegar al segundo nudo de la trama; nuevo giro que conducirá a la resolución de la historia. Finalmente, el tercer acto contiene la resolución de la historia, donde los cabos sueltos se irán atando uno por uno. El camino del protagonista implícitamente está encaminado a estallar en el clímax que básicamente es el choque de las dos fuerzas: protagonista y antagonista.

Así, el aporte de Field fue crear un método con el cual fuera posible esquematizar cualquier película en tres actos; algo que puede resultar muy discutible, pero que, sin embargo, ofrece un excelente modelo a la hora de esquematizar una película. Podría decirse que dicho esquema (contenedor) son las líneas dibujadas en el campo de fútbol que no se pueden rebasar o, por lo menos, son líneas guías que ayudarán a no perder el horizonte en estructuras tan complejas como las estructuras modulares, pero que, sobre todo, serán de gran ayuda cuando se analice las películas de referencia para esta investigación.

### ***II.A.1 Relación entre Orden, Duración y frecuencia***

Algo que hay que tener muy en cuenta en películas como *Pulp Fiction* y *Amores Perros* es la relación entre estos tres elementos: orden, duración y frecuencia. Esta clasificación la hacen Cassetti et al. (1991), debido a que sus estructuras tienen un constante juego lúdico entre estos principios estacionales. Además, el comprender los tres aspectos mencionados anteriormente no solo dará una herramienta útil para la comprensión de un filme, sino que ayudará a entender cómo es que los directores, en su afán de romper con la linealidad de una película, han manejado esta relación hasta el punto de transformarla en un estilo personal.

Cuando hablan de “orden”, Cassetti et al. (1991), se refieren al cómo se van presentando los acontecimientos dentro del relato. Un ejemplo de este orden de acontecimientos es el *flashback*. El uso de este recurso es muy recurrente en películas con enigmas policíacos o *thriller* psicológicos. Mientras que la duración, en palabras sencillas, se refiere a la relación entre el tiempo de duración de los eventos en la diégesis y el tiempo



de duración del relato. Es muy raro que los dos tiempos coincidan, como en el caso particular de *La Soga* (1948) de Alfred Hitchcock, filmada en un único plano secuencia. Por último, se encuentra la frecuencia, la cual se refiere al número de veces que se puede representar un acontecimiento (Cassetti et al., 1991); un ejemplo muy bueno es el choque de automóviles de la película *Amores Perros*.

### II.A.1.1 Orden.

Para Cassetti et al. (1991), el orden se clasifica de tres formas: el tiempo circular, el tiempo cíclico y el tiempo lineal, que, además, son los tipos de orden más comunes en un film.

El tiempo circular es básicamente regresar al inicio de la diégesis, cada acontecimiento servirá para justificar por qué se encuentra en este punto inicial; la utilización de este recurso puede observarse, por ejemplo, en la película de Billy Wilder, *El crepúsculo de los dioses*, la cual “(...) se abre con el cadáver de un hombre flotando en la piscina y se cierra (después de un largo *Flashback* [...]) con el propio acto de homicidio” (Cassetti. et al., 1991, p. 152). A este tiempo se lo relaciona con la forma espiral de “El cuerpo narrativo” de Truby (2007) (véase la Figura 17), aplicado a narraciones de tipo “arte y ensayo”.

El tiempo cíclico, para Cassetti et al. (1991), al igual que el tiempo circular, también regresa a un inicio similar, pero no es el mismo, más bien se puede decir que el punto final es muy parecido al inicio. Si se toma como ejemplo la película *Vértigo* (1985) de Alfred Hitchcock, “(...) la segunda relación entre James Stewart y Kim Novak sigue las huellas de la primera, cuando ella era Madeleine y no Judy Barton, y termina del mismo modo (la muerte de la mujer)” (Cassetti et al., 1991, p. 152). Así, lo que se puede observar en el filme es que el protagonista recrea la misma ruta (por decirlo de alguna manera) que siguió con su amante, en ese momento muerta, para intentar cambiar su destino, más los hechos se desarrollan de la misma forma y la conclusión es similar a lo que vimos antes; sin embargo el personaje refleja un cambio muy diferente a la última vez.

El tiempo lineal es básicamente un orden continuo de los acontecimientos, es ese tiempo “normalizado” en las películas clásicas. Este orden puede también ser invertido para relatar una historia de atrás hacia adelante, tal es el caso de *Irreversible* (2002) de Gaspar



Noé (Cassetti et al., 1991). Sin embargo, este tiempo lineal presenta ciertas anomalías, como es el caso de películas fracturadas en su orden temporal. A este orden Cassetti et al. (1991) lo llaman “tiempo no vectorial”, que es básicamente la fragmentación del tiempo lineal, usualmente utilizado para recuperar el pasado, o, en algunos casos, utilizado para dar un salto en el tiempo. Este tiempo no vectorial es el que se utiliza en muchas películas modulares. (Véase más adelante en el inciso 1.2 *Tejido y entramado de escenas: en el guion*).

#### **II.A.1.2 Duración.**

La duración define el tiempo representado en una película, así, Cassetti et al. (1991) la clasifican en dos tipos: la duración real y la duración aparente. La primera hace relación a un tiempo coincidente al tiempo real, por ejemplo, *La Soga* (1948), de Hitchcock. Mientras que la duración aparente hace referencia al tiempo percibido por nuestros sentidos (Cassetti et al., 1991).

#### **II.A.1.3 Frecuencia.**

La frecuencia, para Cassetti et al. (1991), hace referencia al número de veces que algo puede ser representado, pudiendo ésta ser clasificada en varios tipos. Está la frecuencia simple; múltiple y la frecuencia iterativa. En primer lugar, está la frecuencia simple, que hace referencia a que un acontecimiento sólo se repetirá una única vez, ya que sólo ha sucedido exclusivamente una vez. En segundo lugar se encuentra la frecuencia múltiple, que lo que quiere decir es que un acontecimiento se repetirá múltiples veces cuando ha sucedido múltiples veces. En tercer lugar, está la frecuencia iterativa, que hace referencia a una repetición constante, como el levantarse todos los días de la cama o el cepillarse los dientes (sin embargo éstas son acciones que, al presentarse varias veces en una película, resultarían muy repetitivas y cansinas, por lo que no es conveniente mostrarlas tan seguido) (Cassetti et al., 1991).

Por último, está la frecuencia repetitiva, que, a diferencia de la frecuencia iterativa, no sólo muestra varias veces un acontecimiento, sino que, incluso, cambia de perspectiva de manera que muestra ese mismo acontecimiento, pero el sentido es otro (Cassetti. et al., 1991). Por ejemplo, en la película *Amores Perros* (2000), el accidente automovilístico se muestra



de distinta manera y varía según la perspectiva del protagonista de la trama a desarrollar. Así, el accidente no es el mismo para Octavio que para El Chivo; además de que, cada vez que se ve el accidente, se habla un poco más de la relación que tiene un personaje con otro.

En definitiva, esta relación entre orden, duración y frecuencia, es de suprema importancia al momento de analizar un filme porque, como se ha visto, una de las características fundamentales de las películas modulares (específicamente, las modulares anacrónicas) es su relación con el tiempo y cómo este juega un papel importante en la trama de la película.

## **II.B Tejido y entramado de escenas: en el guion**

Cuando prestamos tanta atención al orden en que se presentan los materiales, inevitablemente nos preguntamos si este orden es el único posible, si el problema no admite diversas soluciones, si no podemos, o no debemos, anticipar, (...) trayectorias diferentes de lectura (...). (Butor, 1968, p. 42)

Es normal que el análisis de una película sea un trabajo monumental, sin embargo, para simplificarlo, sólo se tomará una de las clasificaciones, la realizada por Cameron (2008): las narraciones anacrónicas. Este tipo de narrativas se distingue por su relato anacrónico y obedece (en muchos de los casos) a una compleja trayectoria entre presente, pasado y futuro (Cameron, 2008). El narrador es quien marca el rumbo de los acontecimientos, mas su estructura fragmentada permite alcanzar uno de los objetivos, que es crear una forma no lineal, que, a su vez, se presenta como un reto intelectual para los espectadores; este modo es una herramienta muy utilizada en películas como *Pulp Fiction*, *Amores Perros*, *Memento*, entre otras, las cuales gozan de un marcado reconocimiento internacional y son un referente cinematográfico a nivel mundial. Es así como este proyecto tratará de examinar detalladamente cada película con el afán de emular su narrativa en su forma más simple.

Ahora bien, es importante tener en cuenta que cuando Cameron (2008) habla de narrativas anacrónicas (en su clasificación de tipo modulares), quiere decir que estas películas están fluctuando entre presente, pasado y futuro, representadas con un *flashback* y *flashforward*. Por lo general, estas narrativas están moviéndose entre el presente, pasado y

futuro, sin embargo, la línea entre estos tres tiempos es confusa, ya que una película puede iniciar con un acontecimiento del futuro (Cameron, 2008). Tal el caso de *Amores Perros*, en donde existe una persecución y su posterior accidente, que, en línea cronológica, de la trama de “Octavio y Susana”, sucede al final. Esto es porque tanto el *flashback* como el *flashforward* de la película no están atados a un orden cronológico habitual y no obedecen al flujo continuo de la historia, sino que ese flujo lo define el narrador.

En efecto, para Cameron (2008), el desfase de tiempo está marcado por el narrador, mas la continuidad del mismo está marcada por: 1.) los personajes y 2.) los acontecimientos (todos dentro de la historia). De esa manera, se puede establecer un tiempo común para todas las tramas de la película y, así mismo, el narrador da a entender que la diégesis es compartida. Por ejemplo, en el caso de *Amores Perros*, el tiempo continuo es el momento del accidente, de ahí partirán o convergerán las otras historias; de esa manera, el espectador, podrá enmarcar un tiempo similar para todos los personajes (véase la Figura 21). Y en el caso de *Pulp Fiction*, esta temporalidad continua está marcada por los personajes (véase la Figura 20).

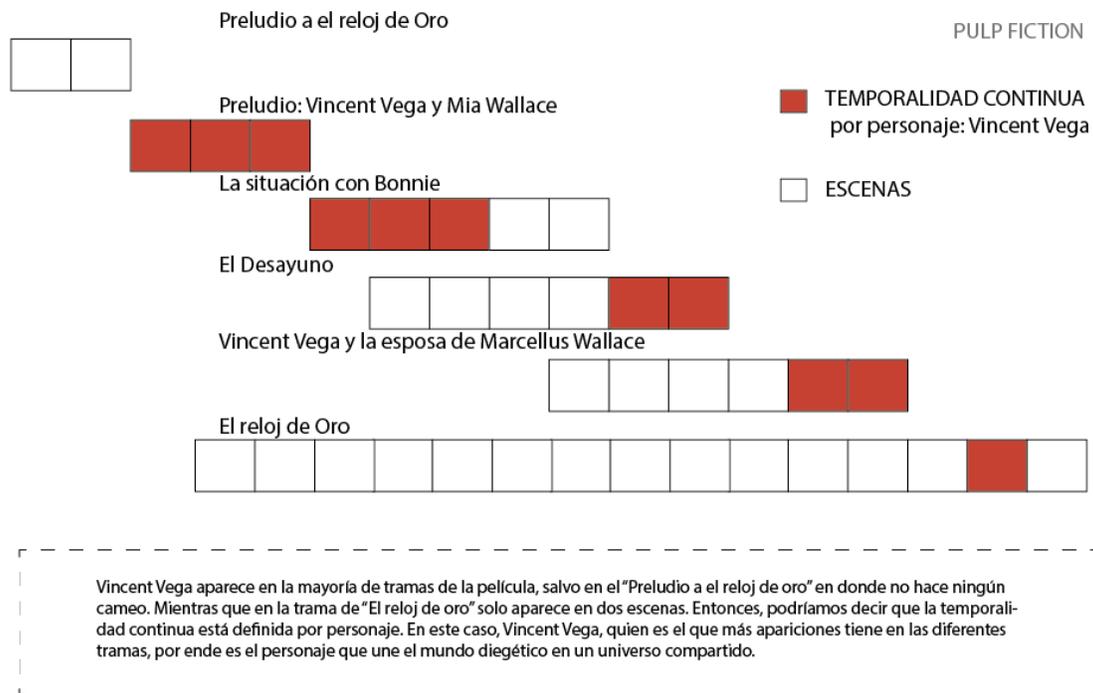


Figura 20 Elaboración propia. Temporalidad Continua por Personaje. “Amores Perros” (Iñárritu, 2000).

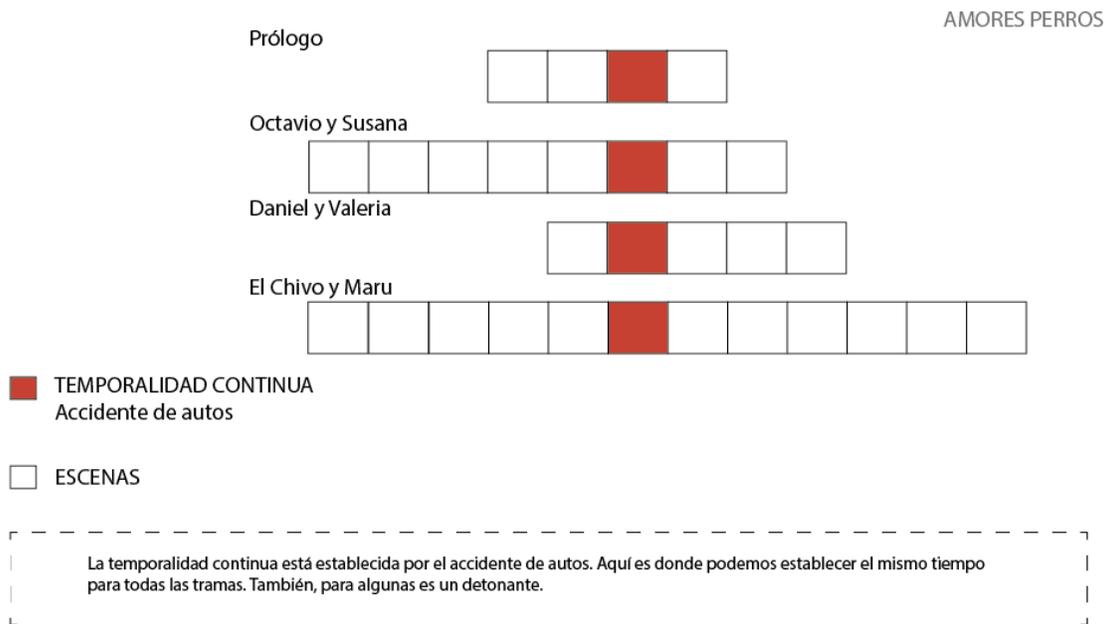


Figura 21 Elaboración propia. Temporalidad Continua por personaje. "Pulp Fiction" (Bender, Tarantino, 1994).

### II.B.1 El modulo

Otra pregunta que se viene a la cabeza es: ¿qué es un módulo? El módulo se puede denominar como una parte sustancial de la historia, la cual puede ser extraída del relato para colocarse en donde sea conveniente para la trama. Así mismo, el módulo funciona de manera individual y mantiene una coherencia dramática, o en palabras de Manovich (2001):

Los propios objetos pueden combinarse a su vez dando lugar a objetos aún más grandes; sin perder, ellos tampoco, su independencia. Por ejemplo, una "película" multimedia (...) puede constar de cientos de imágenes fijas, películas en QuickTime y sonidos que están guardados por separados y que se cargan en el momento de su ejecución. Estas "películas" se pueden ensamblar dentro de una "película" más grande, y así sucesivamente (p. 76)

Entonces, surge otra pregunta: ¿cómo está constituido un módulo? Tanto para Manovich (2001) como para Cameron (2008), un módulo es un conjunto de acontecimientos

que se van desarrollando a lo largo de una historia, y que producen un efecto dramático capaz de generar intensas sensaciones en el espectador; y que, además, constituyen un elemento (módulo) que puede ser desplazado por toda la estructura de una película.

Analizándolo de la forma en que se explica en el párrafo anterior, un módulo es una estructura “grande” que si bien en algunos casos no goza de la riqueza narrativa de una estructura macro (hablamos de una película de dos horas de duración), sí posee una coherencia entre sus partes. Estos módulos pueden estar constituidos por varias escenas o, incluso, secuencias (véase la Figura 22).



Figura 22. Elaboración propia. ¿Qué es un módulo?.

Sin embargo, hay módulos que pueden ser una simple escena; y ésta contener cierto tipo de información que hace que se sostenga por sí sola. Una vez que se ha definido un módulo, se puede ver cómo es que está enlazado dentro de su diégesis narrativa.

### ***II.B.2 La Arbitrariedad o Contingencia***

Las narraciones modulares del tipo anacrónicas son muy interesantes, ya que, según Cameron (2008), uno de los valores de estas tramas es que utilizan en gran medida el recurso de la arbitrariedad. Sin embargo, al ser analizadas en conjunto, esta arbitrariedad resulta justificada, hasta el punto que sus hechos no parecen del todo arbitrarios, sino planeados.

Una serie de narrativas modulares muestran, como una preocupación estilística y temática central, una relación tensa entre la contingencia y el orden narrativo. Estas películas invitan a los espectadores a preguntarse si los eventos que se presentan son predeterminados o contingentes. (Cameron, 2008, p. 48)



En otras palabras, para Cameron (2008), películas como *Pulp Fiction* (1994) o *Amores Perros* (2000), hacen uso de la contingencia como principio para determinar una u otra acción; es decir, enlazar los módulos no es complicado siempre y cuando se presente más de un camino posible, y estas posibilidades (que pueden o no ser factibles) lo vemos en el entramado del conflicto de una película:

En *Pulp Fiction* (1996), una serie de hilos narrativos son complicados o resueltos por eventos arbitrarios. Por ejemplo, Butch, un boxeador que acaba de enfurecer a su jefe Marsellus Wallace al negarse a perder una pelea, accidentalmente se encuentra con Marcellus cruzando la calle. Esta reunión casual y la consecuente persecución conducen a otro episodio arbitrario, ya que Butch y Marcellus son capturados por un grupo de *Hillbillies* urbanos. Sin embargo, estos eventos aleatorios conducen a que Butch salve a Marcellus (...) asegurando así una tregua con él. De esta manera, Butch es primero amenazado y luego salvado por contingencia. (Cameron, 2008, p. 49)

De esta manera, la contingencia se afirma como una fuerza narrativa, ya que está representada como un principio recurrente en el que los hilos dramáticos de los personajes están conectados entre sí, por la razón de que comparten una misma diégesis.

Examinando, por otro lado, el caso de la película *Amores Perros* (2000), la escena inicial es el accidente de autos; en ésta están involucrados Octavio, su amigo, y su perro, Valeria (quien conduce el otro auto accidentado), y los asesinos del Jarocho (quienes son los persecutores). Resumiendo, la secuencia se desarrolla de la siguiente manera: Octavio (no se sabe por qué) intenta escapar de unos tipos que quieren matarlo. Al mismo tiempo su amigo (dentro del auto) procura parar el sangrado de un perro moribundo. Al final, Octavio consigue escapar de los sujetos que le persiguen, no sin antes golpear, de forma estrepitosa, el auto de Valeria. Al terminar la escena, lo que propone la misma secuencia es saber quiénes son los involucrados en ese accidente. Sin embargo, por “contingencia”, el espectador puede hacerse varias preguntas, por ejemplo: ¿qué hace un perro moribundo ahí?; ¿quiénes son los jóvenes de auto?; ¿qué los llevó a esa situación?; y por último (en grado menor), ¿quién es la mujer del otro auto? Todo esto puede ser deducido a partir de lo que se ha presentado en la escena de inicio. Entonces, gracias a las preguntas planteadas, cualquier escena o secuencia que

venga a continuación, de alguna u otra manera, estará justificando el inicio de la película. (Véase la Figura 23).



Figura 23. Fotogramas: *Amores Perros* (Iñárritu, 2000).

Haciendo la suposición de que la siguiente trama, después del accidente inicial, no es la acostumbrada, “Octavio y Susana”, sino, “Daniel y Valeria” ¿habría la película perdido sentido? La respuesta es no; lo que habría pasado es que la explicación del accidente se hubiera pasado al siguiente “capítulo” (o por lo menos hasta cuando el narrador lo decida) y que, lo que se estuviera viendo, sería la continuación de los acontecimientos sucedidos después del accidente (véase la Figura 24).

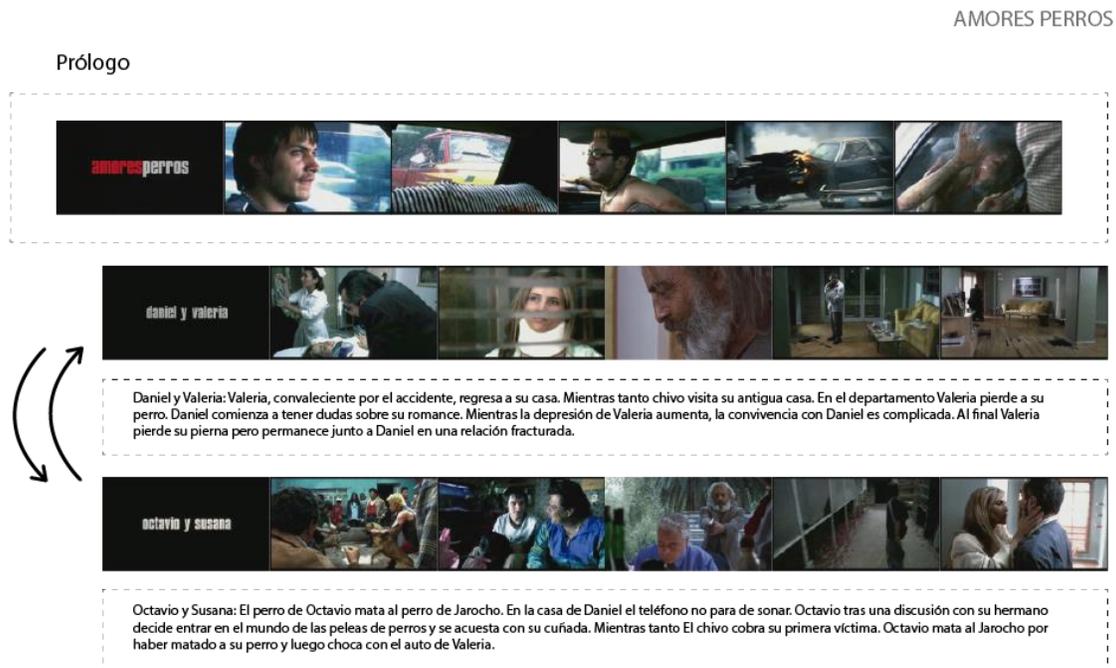


Figura 24. Fotogramas: *Amores Perros* (Iñárritu, 2000).

Entonces, a eso se refiere Cameron (2008) cuando dice “contingencia”; habla de caminos, así, si los caminos están ahí, no será difícil vincular una trama con la otra:



Las narrativas modulares anacrónicas plantean directamente la cuestión del determinismo al hacer que los finales preceden a los comienzos. (...) la contingencia funciona como un motor narrativo, presentando alternativamente a los personajes la amenaza de violencia y oportunidades de éxito o contacto humano. La estructura narrativa no lineal permite un mayor examen de causas, efectos y coincidencias. (p. 48)

González Iñárritu presenta un inicio trepidante, con el único afán de crear expectativa en el espectador, este inicio es quizás el único bloque con el que no se puede jugar ni variar su posición, ya que es el que da sentido al principio de contingencia que siempre está preguntando el qué, el por qué y para qué de la situación inicial, y de toda la película en el transcurso del desarrollo de las tramas (Cameron, 2008). En otras palabras, las tramas: Daniel y Valeria; Octavio y Susana; y El chivo y Maru, no dejan de presentar a todos los personajes principales del filme —aunque sea un poco en cada una—, con el único afán de dejar puertas abiertas para cuando las tramas se crucen una con otra.

### ***II.B.3 Los Veintidós pasos***

Entonces, siguiendo el camino de cómo están entramadas las escenas, vale destacar que una película está constituida, en su estructura, por: escenas, secuencias y planos, los cuales, al ser ordenados de cierta manera, significan algo. El descubrir cómo están hilvanados estos caminos dará la posibilidad de comprender mucho más su estructura interna. Así, Truby, en su libro *Anatomía del guion* (2007), propone las herramientas apropiadas para enlazar escenas en una película, y afirma que el entramado de secuencias depende mucho de la estructura que se utilice, ya que éstas definirán cómo los hilos conductores del drama van a ser hilados.

Por ejemplo, supongamos se cuenta con una estructura espiral, se sabe que el entramado no será lineal, sino que el drama se moverá alrededor de múltiples explicaciones que lo único que harán es que el movimiento dramático se dilate alrededor de un personaje principal. En el caso de ser una narración fragmentada, se entiende que su trama estará hilvanada junto a otra trama, así mismo la información de la misma estará fragmentada. El



grado de información que se va a dar al espectador —siempre en favor de crear suspenso y, por supuesto, en miras a crear múltiples alternativas— estará fracturado.

Entonces, el esquema de Truby (2007) consta de veintidós pasos, que al ser correctamente implementados garantizarían una lectura congruente, orgánica, pero, sobre todo, dinámica. Para el presente estudio, el identificar estos pasos permite conocer cuál es la progresión del drama en una película y cómo éste, en caso de películas modulares, está siendo aplicado.

*Tabla 1.*

*La estructura narrativa de los veintidós pasos*

PASO	PERSONAJE	TRAMA	MUNDO NARRATIVO	ARGUMENTO MORAL
1	Autorrevelación, necesidad y deseo.			
2	Fantasma		Y mundo narrativo.	
3	Debilidad y necesidad.			
4		Acontecimiento incitador.		
5	Deseo.			
6		Aliado o aliados.		
7	Adversario	O misterio.		
8	Adversario impostor-aliado			
9	Deseo cambiado y motivo.	Primera revelación y decisión		



PASO	PERSONAJE	TRAMA	MUNDO NARRATIVO	ARGUMENTO MORAL
10		Plan.		
11		Plan de adversario y contraataque.		
12		Impulso.		
13			Ataque del aliado.	
14		Derrota aparente.		
15	Impulso Obsesivo. Deseo cambiado y motivo	Segunda revelación y decisión.		
16		Revelación del público.		
17		Tercera revelación y deseo.		
18		Puerta, desafío y visita a la muerte.		
19		Lucha.		
20	Autorrevelación			
21				Decisión moral
22	Nuevo equilibrio.			

Fuente: Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.



En palabras de Truby (2008) la intención de este esquema es:

Los veintidós pasos son los más útiles de todos los métodos narrativos por su amplitud y detalle. (...) Nos dan un mapa detallado de nuestra trama entera facilitándonos la posibilidad de construir una historia muy estable desde el principio hasta el final (...). (p. 329)

Este mapa es la secuencia sistemática de elementos que, uno por uno, se irán revelando según avance la trama. Sin embargo, se debe tener en cuenta que las películas modulares están fracturadas en su tiempo y espacio. Es así como sale a relucir la siguiente pregunta: ¿es posible que estos elementos (pasos) estén cambiados o movidos? Y la respuesta es no (sin embargo, hay excepciones) porque el sentido de este esquema no sólo es proporcionar orden a una trama (entiéndase como módulo, capítulo o historia, en el caso de películas como *Pulp Fiction* o *Amores Perros*), sino que fácilmente se lo puede aplicar a la construcción de una secuencia.

Algo a recalcar es que Truby (2008) no sólo facilita un esquema de veintidós pasos, sino un esquema pequeño de siete pasos: “una historia tiene como mínimo siete pasos en su desarrollo de principio a fin” (p. 57). Este esquema es utilizado para tramas pequeñas, como es el caso de cortometrajes e incluso comerciales de televisión:

*Tabla 2.*

*La estructura narrativa de los siete pasos (Truby, 2007)*

<b>Paso</b>	<b>Observación</b>
1	Debilidad y necesidad
2	Deseo
3	Adversario
4	Plan
5	Lucha
6	Autorrevelación
7	Nuevo equilibrio

Fuente: Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

El cómo se utilicen los pasos y en qué momento, dependerá mucho de la extensión de la trama y también de la información que ésta muestre. Así, por ejemplo, la trama de “La situación con Bonnie” de la película *Pulp Fiction* (Bender, Tarantino, 1994) es una trama muy particular, sobre todo porque su clímax está muy emparejado con la trama de “El desayuno” (véase la Figura 25) en donde unos bandidos (amantes) intentan robar una cafetería y en el camino también pretenden hacerlo a los clientes de la misma. Sin embargo, en dicha cafetería también están Vincent Vega y Jules tomando café. En esta situación los protagonistas son Vincent y Jules (porque es la trama de “La situación con Bonnie”) (véase la Figura 26), mientras que sus antagonistas son los bandidos. Ahora, si se va hacia atrás, la primera escena de la película se presenta en la cafetería y sus protagonistas son: Pumpkin y Honey Bunny (los bandidos amantes), y son ellos los que persiguen un objetivo (robar la cafetería y a sus clientes). Sin embargo, en la trama de “La situación con Bonnie”, ellos son los antagonistas (véase la Figura 27 y 28).



Figura 25. Fotogramas: *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994).



Figura 26. Fotogramas: *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994).

Entonces se presenta un inicio, como lo describe Cameron (2008), en donde el final aparece al principio de la película. Escena que lleva a plantearse varias interrogantes, por ejemplo ¿conseguirán robar la cafetería?; ¿alguien los detendrá?; ¿quiénes son ellos en realidad?; y, ¿qué es lo que sigue ahora? Esto hará que la trama, a desarrollarse a continuación, sea cualquiera (lo que significa que el director da la oportunidad de hacer múltiples variaciones. — véase el ejemplo de *Amores Perros* en la Figura 24—). También está la situación de que los protagonistas de una trama se conviertan en los antagonistas de otra, que es lo que sucede en este caso (véanse las Figuras 25, 26).

Tarantino es muy inteligente a la hora de diferenciar un módulo, ya que los define como capítulos (una práctica muy habitual en los escritores de novelas —véase el ejemplo de *Rayuela*, de Julio Cortázar. Capítulo I. Inciso: 1.3 *La modularidad en: Literatura, Fotografía y Nuevos medios*—). Cada capítulo respeta el esquema de los veintidós pasos; aun así, se debe tomar en cuenta que las tramas están cruzándose unas con otras y su línea temporal está fragmentada. Esto hace que la información que está en una determinada trama no sea especialmente relevante para el desarrollo de la trama principal, pero sí para su trama de forma individual. Eso quiere decir que la trama de “El desayuno” es una trama individual y se la analizará con los siete pasos (por su extensión), y que sólo será comprendida viéndola en conjunto con la parte final de la trama “La situación con Bonnie”, ya que, si se analiza

(sólo la trama de “La situación con Bonnie”), se notaría que la parte de “El desayuno” no es relevante porque no tiene mayor incidencia en la misma, sin embargo, el conocer este hecho — al inicio de la película— convierte esta parte en un acontecimiento importante.

Teniendo esta particularidad muy en cuenta, la escena del “Desayuno”, con los bandidos amantes como protagonistas, presenta muchísima información de los personajes y de su situación. De esta manera, al aplicar el esquema de Truby (2007) y sus siete pasos, hemos obtenido los siguientes resultados.

## Escena 1: “El Desayuno”

### ESCENA1./INTERIOR./RESTURANTE./DIA./

Dos bandidos amantes (Pumpkin y Honey Bunny) beben café en una cafetería de la ciudad. Discuten sobre lo molesto y complicado que es robar hoy en día una licorera. Es entonces cuando a uno de ellos se le ocurre robar esa misma cafetería. En ese preciso momento, se abalanzan con sus armas, amenazando a las personas dentro de la cafetería.<sup>4</sup>

#### 1. Debilidad y Necesidad.

**Debilidades:** los dos bandidos son personas sin escrúpulos, no siente remordimientos ni miedo al momento de amenazar a alguien.

**Necesidad psicológica:** La situación cada vez está más complicada y tarde o temprano algo va a suceder es por eso que su necesidad se basa en abandonar. Abandonar antes que la suerte se les acabe.

**Necesidad Moral:** La necesidad moral sale a la luz justo cuando él hace evidente su miedo a asesinar a alguien y eso es lo que él no quieren ser, un asesino y tampoco ella.

**Problema:** Los bandidos están cómodos con su vida delictiva. Sin embargo, si por alguna razón debían abandonar, tampoco saben hacer nada más que robar.

#### 2. Deseo.

El Deseo es robar el restaurante porque, según ellos, no representa ningún riesgo.

#### 3. Plan.

El plan consiste en encargarse, Pumpkin de los encargados y Honey Bunny se encarga de los comensales. (por supuesto que este plan se ejecutará en la trama siguiente).



Figura 27. Elaboración propia: “El Desayuno”. La estructura narrativa de los siete pasos en la trama (Truby, 2007).

<sup>4</sup> Esta es una recreación escrita (realizada por el autor del presente proyecto), del guion de *Pulp Fiction* (1996) de Tarantino, de la primera escena de la película, nombrada: “El desayuno”.

Esquema de los siete pasos aplicado a la escena “El Desayuno”: se encontraron tres de los siete pasos de Truby (2007), ya que la escena no pretende iniciar y terminar en este instante porque su intención es dejar interrogantes en el espectador (véase la Figura 27).

El ritmo de la escena está en un constante crecimiento, va de una charla cualquiera, sobre su intención de no robar más licoreras, hasta llegar al punto más álgido de la escena: cuando los bandidos se levantan de sus asientos amenazantes, dispuestos a robar a todo el mundo, y de una forma desafiante, apuntan sus armas a las personas.

**4. Adversario.**

El adversario es Vincent Vega y Jules (Sin embargo Jules el protagonista de esta trama).

**5. Lucha.**

Jules forcejea con Pumpkin y lo desarma.  
Vincent Vega amenaza a la esposa de Pumpkin.

**6. Autorrevelación.**

Psicológica: Pumpkin se da cuenta que es momento de parar. Dejar de robar y alejarse de situaciones que le pongan en riesgo.

Moral: Ama a su esposa y no quiere dejarla morir.

**7. Nuevo Equilibrio.**

Pumpkin y Honey Bunny, abrazados, se marchan en paz, con el dinero, pero abandonando su vida delictiva.



Figura 28. Elaboración propia: “El Desayuno”. La estructura narrativa de los siete pasos (Truby, 2007).

Los últimos cuatro puntos de la secuencia inicial están al final de esta trama: “La situación con Bonnie”, donde Jules y Vincent ahora son parte de las personas que están a punto de ser asaltadas por los bandidos amantes. En consecuencia, ellos (Vincent y Jules), al estar en posesión del maletín, por nada del mundo dejarán que estos dos bandidos se lo roben, lo cual ocasiona que los ladrones sean los antagonistas de la trama de “La situación con Bonnie”. A esto hacía referencia Truby (2007) cuando decía: “Las tramas multi argumentales (...) entrecruzan desde tres hasta cinco hilos narrativos principales, cada uno con su propio protagonista” (p. 407). Además, muchos de sus protagonistas también fungían como antagonistas de otras tramas.



Algo que se debe y tiene que destacarse de esta secuencia, es el principio de contingencia, donde Cameron (2008) señalaba que esta “arbitrariedad” crea conflictos entre los personajes: en este caso, Jules y Vincent, ya que entran en la misma cafetería que está siendo asaltada por los bandidos amantes: ¿casualidad? Algo similar sucede con *Amores Perros* (2000), cuando Valeria se ve envuelta en el accidente de autos que es provocado por Octavio. Esta arbitrariedad en vez de verse como una debilidad se convierte en una fortaleza. Los personajes están desarrollándose constantemente dentro de este universo, que tiene como, constante común, el drama delictivo; incluso algunos juegan dentro de la diégesis del otro. Entonces, eso hace que sea muy probable (en el caso de *Pulp Fiction*) que los asesinos entren en la misma cafetería en la que estaban los bandidos amantes.

### **¿Por qué la escena final está al inicio de la película?**

Al analizar esta mini trama: “El desayuno”, de la película *Pulp Fiction* (véanse las Figuras 27, 28), surgen dos preguntas: ¿por qué está fracturada la escena de esta manera?, y, ¿se puede considerar a esto un módulo?

En respuesta a la primera pregunta, y como se había mencionado antes, esta escena es un enganche para que el espectador se pregunte: ¿qué es lo que vendrá más adelante? Si no se profundiza la trama es porque la escena forma parte de un todo y ese todo es lo que se va a irse averiguando a lo largo de la película. Por supuesto que, si se quiere aplicar los veintidós pasos, la escena se mostrará sólida — es más, Truby propone entrelazar las escenas de unas secuencias con estos pasos también—, pero carecería de significado si la viéramos sola. Ahora —esto respondería a la segunda pregunta—, por más que los veintidós pasos de Truby encajaran en la escena, ésta no funcionaría de manera individual, porque es una escena que está al servicio de otra trama, y si no se le da contexto a esta secuencia no tendría sentido alguno, o por lo menos no tendría la misma carga dramática, que sí la tiene cuando se la ve concluida al final de la película.

Otro ejemplo muy interesante es la secuencia de persecución al inicio de *Amores Perros* (2000). La secuencia —sola— no funcionaría, ya que se tendría más preguntas que respuestas; la secuencia está al servicio de las otras tramas y sin las otras tramas, ésta no tendría sentido. La secuencia es un abridor, por lo tanto, no puede variar su orden, ya que

golpearía neurológicamente a toda la película. Cabría preguntarse, ¿qué pasaría si no se ven las escenas iniciales de *Pulp Fiction* o *Amores Perros*? ¡Exacto! Las películas carecerían de sentido, pues lo que el espectador quiere saber es: ¿por qué los personajes llegaron a este final?



Figura 29. Fotogramas: *Amores Perros* (Iñárritu, 2000)

Finalmente, este tema concluye con el énfasis en que, en cuanto a las narrativas modulares anacrónicas, no existe un cierre total de cada una de las tramas; más bien, lo que ofrecen es la posibilidad de contar cualquiera de las otras tramas en el orden que se desea (véase la Figura 24). Por tanto, su esquema y la cantidad de información que éste preste al espectador, estarán supeditados al narrador, que es quien dosifica la información, siempre en busca de la intervención activa del espectador para la construcción del relato.

### II.C Análisis de estructuras modulares en las películas: *Pulp Fiction* y *Amores Perros*

Resulta ser frecuente y valioso el análisis de películas para la formación de conocimiento estricto en un tema en particular. Sin embargo, las películas que se examinarán no cuentan con un minucioso análisis de su estructura narrativa, por este motivo el análisis será extenuante, ya que se desglosará la película por completo, y esto requiere de un sistema metodológico que marque cada uno de los pasos a realizarse.

Para sintetizar, Cassetti et al. (1991), en su libro *Cómo analizar un film*, afirman que un análisis es un proceso de reconocimiento y comprensión: “El análisis, a través de la descomposición, procede de un reconocimiento sistemático de los elementos del texto y ello conduce a inventariar todo aquello que es relevante” (p. 22). Entonces, a cambio, el investigador recibe una comprensión sobre el qué, el cómo y el porqué del objeto analizado. Como consecuencia, los autores dan luces sobre el tema y brindan una serie de pasos a seguir para un análisis sistemático y correcto.



En primer lugar, está el “segmentar”, que consiste básicamente en dividir al objeto en varias partes, para poder distinguirlas una de otras. En segundo lugar, está el “estratificar”, que es disponer en capas el objeto e ir distinguiéndolas como partes individuales. En tercer lugar, se encuentra el “enumerar y ordenar”, que consiste en delinear un primer mapa del objeto. Por último, está el “recomponer y modelizar”, que significa ir reconstruyendo el objeto en la forma en cómo estaba, después de haber observado y analizado cada uno de sus componentes y confiado en haber comprendido mejor su estructura (Cassetti at al., 1991).

Como nota final, vale recalcar que en este análisis no se pretende emitir ningún juicio de valor sobre el texto discursivo del mismo. Sin embargo, sí se entrará en temas de campos de estudio narrativo estructural y cómo éste afecta a la composición del drama en una película.

### ***II.C.1 Pulp Fiction: Análisis de la película***

*Pulp Fiction* (1994) narra las vicisitudes de personajes que están fuera de la ley; cada uno con particularidades diferentes y en situaciones muy poco ortodoxas. La película relata tres historias que comparten un mismo mundo. El tema de las historias se mueve entre el crimen, la traición y la violencia, todas acompañadas con un toque de humor negro. Su relato está moviéndose entre el presente, pasado y futuro, ya que a menudo se ve a muchos de los personajes transitar en espacios distintos, con vestimentas disímiles y en momentos diferentes.

#### **II.C.1.1 Segmentar.**

*Pulp Fiction*, al igual que muchas películas, tiene un inicio, un medio y un fin (estructura aristotélica). Se aplica el principio de “paradigma de estructura dramática” de Syd Field (1979), en el que una película está constituida por tres actos y en estos tres actos es en donde se ha desglosado la película (véase la Figura 30).

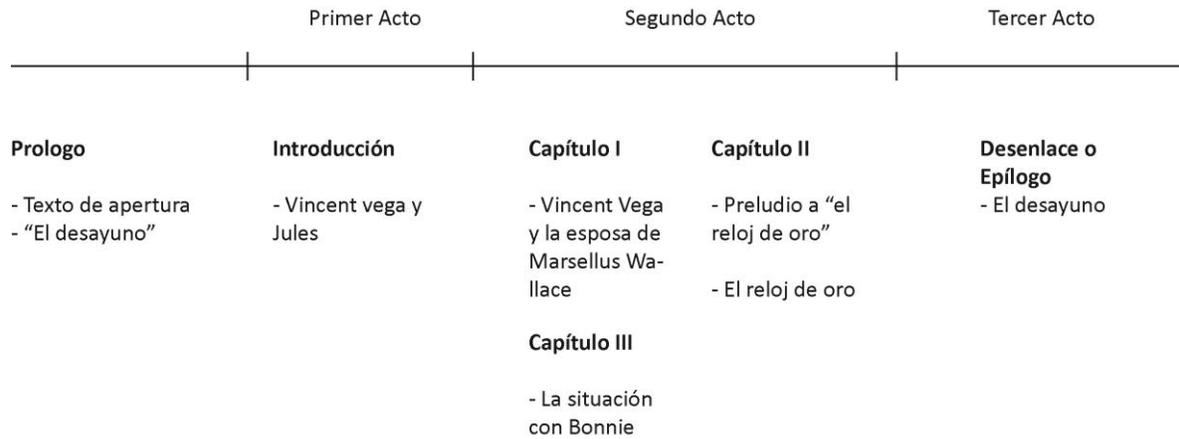


Figura 30. Elaboración propia. Paradigma de estructura dramática. Syd Field (1979).

La primera secuencia de *Pulp Fiction* es el prólogo, conformado por el “texto de apertura” y la introducción de los personajes Pumpkin y Honey Bunny (escena a la que se le ha llamado “Desayuno”). El prólogo, en este caso, es la primera mirada de la película. Pero, sobre todo, es el acontecimiento que establece el tono de ésta y pone en la mesa las interrogantes de la misma (véase en el Capítulo II. Inciso: 2.3 *Tejido y entramado de escenas: en el guion*).

Luego, está la primera parte, la de Vincent y Jules, caminando hacia el departamento de los jóvenes, a la se ha denominado “Introducción: Vincent Vega y Jules”, porque es un anticipo de la trama que viene a continuación. También es posible verla como una introducción, ya que estos personajes, sobre todo Vincent Vega, estarán en gran parte de la película.

El primer capítulo es: “Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace”, esta trama desarrolla la salida de Vincent Vega y la esposa de Marsellus Wallace (el jefe de Vincent). Al principio Vincent lo ve como una salida de amigos, sin embargo, esa salida se convierte en una misión de rescate, porque Mía Wallace está a punto de morir por una sobre dosis de heroína. Esta situación obliga a Vincent a hacerse de todos los medios para salvar la vida de Mía.



A continuación está: Preludio a “El reloj de Oro” que es un *flashback* de la infancia de Butch, el boxeador. Esta escena narra la visita del capitán Koons (amigo del padre de Butch). En ésta, el teniente le entrega a Butch el reloj de oro de su padre.

El segundo capítulo es: “El reloj de Oro”. *Flashforward*, es aquí donde se desarrolla el conflicto entre Butch y Marcellus Wallace, ya que Butch ha faltado a su palabra de perder la pelea pactada con Marsellus, y el rompimiento de este pacto desata una persecución trepidante.

El tercer capítulo: “La situación con Bonnie”, consiste en un *flashback* de lo sucedido al final de la trama llamada: “Vincent y Jules”. En esta historia los asesinos intentan llevar a salvo el maletín que quitaron a los jóvenes del departamento, sin embargo, un accidente los hará cambiar de opinión.

Y por último, está: el “Desenlace o Epílogo”, que es la continuación de la trama anterior llamada “El Desayuno”, donde los asesinos Vincent y Jules, quienes se encontraban desayunando, se convierten en rehenes de los mismos bandidos que se observan al inicio de la película.

En la tabla que consta a continuación se procederá a desglosar la película en capítulos.

Tabla 3.

Segmentar: *Pulp Fiction* (1994)

<b>Prólogo</b>	<b>Vincent Vega y Jules</b>	<b>Vincent Vega y la</b>	
<b>Texto de apertura</b>	<b>(Introducción)</b>	<b>esposa de Marcellus</b>	
<b>Desayuno</b>		<b>Wallace. Cap. I</b>	
“Pulpa: una masa de materia suave, húmeda y sin forma. Revista o libro de contenido oscuro; impreso, característicamente,	Dos bandidos amantes, (Pumpkin y Honey Bunny) beben café en una cafetería de	Dos hombres (Vincent y Jules) correctamente ataviados conversan dentro de un auto sobre temas triviales como: la venta de marihuana en Ámsterdam o por qué a	Vincent y Jules entran en el bar de Marcellus Wallace con el valioso maletín en las manos. Ahí, también, Vincent conoce a Butch, quien



---

<b>Prólogo</b>	<b>Vincent Vega y Jules</b>	<b>Vincent Vega y la</b>	
<b>Texto de apertura</b>	<b>(Introducción)</b>	<b>esposa de Marcellus</b>	
<b>Desayuno</b>		<b>Wallace. Cap. I</b>	
sobre papel no procesado.”	los Ángeles, Estados Unidos. Discuten sobre lo molesto y complicado que es robar hoy en día una licorera. Es entonces que a Honey Bunny se le ocurre robar esa misma cafetería. En ese momento, deciden tomar con sus armas y amenazan a los comensales dentro de la cafetería.	los franceses les gusta la mayonesa. Al llegar a su destino, toman sus armas y se dirigen a un edificio departamental. Mientras caminan hacia éste, Jules, comenta sobre la golpiza que su jefe (Marcellus Wallace) le dio a un “pobre diablo” por haber dado un masaje a su esposa. Este tema desata una pequeña controversia entre los dos hombres sin que se llegue a un punto común. Sin embargo, al llegar la hora convenida, el tema queda en segundo plano y los dos hombres entran al departamento en donde son recibidos por tres jóvenes. Los hombres se adueñan de la situación y se	acababa de recibir dinero de Marcellus. Tiempo después, Vincent Vega se encuentra en la casa de su vendedor comprando drogas. Al terminar, sale del lugar, no sin antes inyectarse un poco de heroína. En la casa de Marcellus, Vincent es recibido por Mía, quien lo lleva a un restaurante con temática de los años 60’s. En el lugar, los dos entran a una competencia de baile en donde ganan el primer lugar. Ya de vuelta en la casa de Mía, los dos se encuentran muy emocionados y comparten miradas. Sin embargo (al estar ausente Vincent), Mía

---



<b>Prólogo</b>	<b>Vincent Vega y Jules</b>	<b>Vincent Vega y la</b>	
<b>Texto de apertura</b>	<b>(Introducción)</b>	<b>esposa de Marcellus</b>	
<b>Desayuno</b>		<b>Wallace. Cap. I</b>	
	apoderan de un valioso maletín.	confunde las drogas de Vincent y cae con una sobre dosis al suelo. Es entonces que él, asustado, la lleva a la casa de su vendedor.	
		En la casa, Lance (el vendedor) le aplica una inyección de adrenalina salvando la vida de Mía. Ya de vuelta en la casa los dos deciden no mencionar nada sobre el incidente.	
<b>Preludio a</b>	<b>El reloj de Oro. Cap. II</b>	<b>La situación con</b>	
<b>“El reloj de Oro”</b>		<b>Bonnie. Cap. III</b>	
<b>Desenlace o Epílogo</b>			
Butch, un niño de 7 años recibe la visita del capitán Knoons, quien le entrega el reloj de oro de su padre, muerto en la	Butch huye en un taxi, después de haber faltado a su palabra y matar a un hombre en el ring. De inmediato, es buscado por Marcellus Wallace, quien está furioso, ya que Butch le hizo perder mucho dinero.	Una vez más en el departamento de los jóvenes. Jules mata a Brett, mas en el baño del departamento hay un cuarto joven, quien, avisado por los disparos, sale del baño y dispara contra los bandidos, pero	Vincent y Jules entran a la cafetería y ordenan café. En cierto momento, Vincent se retira al baño, es entonces que los bandidos amantes (Pumpkin y Honey Bunny) se levantan de



<b>Preludio a “El reloj de Oro”</b>	<b>El reloj de Oro. Cap. II</b>	<b>La situación con Bonnie. Cap. III</b>	<b>Desenlace o Epílogo</b>
guerra; éste, al tomarlo, se despierta ya como adulto. Butch viste una bata y usa guantes en sus manos. Al ser llamado, golpea sus guantes y sale al cuadrilátero.	Mientras tanto, en las afueras de la ciudad, Butch se encuentra con su amante, quien era la encargada de llevar sus cosas, sin embargo, la falta de su reloj de oro le obliga a regresar a la ciudad a riesgo de que lo encuentren. En la ciudad, Butch recupera su reloj, no sin antes aprovechar una oportunidad: mata a Vincent Vega. Pero la suerte no está de su lado, ya que en el momento en que huye se tropieza con el propio Marcellus Wallace. Una gresca entre los dos adversarios se lleva a cabo. El conflicto entre estos dos personajes los lleva a una tienda de armas, ahí son secuestrados por dos	no le da a ninguno. Esto despierta en Jules una interrogante. Así mismo, Jules y Vincent matan al hombre y toman como rehén a un joven (al que no asesinaron) llamado Marvin y proceden a llevarlo con Marcellus. Sin embargo, en el camino, Vincent, por accidente, dispara en la cabeza del joven, dejando el carro empapado con la sangre. Los asesinos entran en pánico porque el auto claramente es la evidencia de un asesinato. Es entonces que a Jules se le ocurre una idea: llevar el cadáver a la casa de un amigo. En la casa del amigo de Jules, éste se encuentra claramente molesto porque no sabía que lo	sus asientos y amenazan a los clientes. En un momento, uno de ellos (Pumpkin) quiere quitarle el maletín a Jules, quien accede no sin antes aprovechar y quitarle el arma al bandido y tomarlo como rehén. Es entonces que Vincent sale del baño y apunta con su arma a Honey Bunny, quien se encuentra algo ansiosa. Sin embargo, Jules, apelando a una revelación que tuvo en el departamento de los jóvenes (cuando se salvó de las balas de un tipo que se escondía en el baño), deja ir a los amantes bandidos con el dinero, pero sin el maletín.



<b>Preludio a “El reloj de Oro”</b>	<b>El reloj de Oro. Cap. II</b>	<b>La situación con Bonnie. Cap. III</b>	<b>Desenlace o Epílogo</b>
	tipos, que los toman como rehenes y proceden a abusar sexualmente de Marcellus.	que los hombres iban a traer era un cadáver; también le aflige el momento en que su esposa Bonnie llegue a casa y los vea ahí.	Al terminar, Vincent y Jules salen de la cafetería y se dirigen rumbo al bar de Marcellus Wallace.
	Butch, al conseguir escapar de sus ataduras, decide ayudar a Marcellus, quien en muestra de agradecimiento le permite escapar con su reloj y con su amante.	Jules decide pedir ayuda a Marcellus, quien llama a un “limpiador”, llamado Sr. Lobo, que rápidamente se hace cargo de la situación como un profesional. Toma el carro; baña a los asesinos, y se deshace de la ropa con sangre. Al final, los asesinos entran en una cafetería de la ciudad.	

Elaboración propia.

Nota: Segmentación de la película *Pulp Fiction* (1994) del director Quentin Tarantino. Productor: Lawrence Bender y Danny DeVito.

### **II.C.1.2 Estratificar.**

Estratificar es un análisis fílmico minucioso, incluso mucho más completo que el segmentar, más bien es complementario a la segmentación, ya que, una vez segmentada la película, se procede a reconstruirla escena por escena (Casetti et al., 2007)<sup>5</sup>. De esa manera se descubre qué escena pertenece a qué trama y qué trama tiene incidencia sobre la otra. De

<sup>5</sup> Se recomienda ver el análisis completo en la página 190, de la sección: Anexos



igual forma se identifican los 22 pasos de Truby (2007) en las secuencias de la película para conocer cuál es el vínculo que une estas escenas.

El ir decodificando la película como si se tratara de un código secreto es una tarea complicada, pero este proceso es significativo si lo que se quiere es conocer, de forma detallada, cuál es la forma que controla la película. Así mismo, la tarea de encontrar sentido a la trama es descubriendo qué cantidad de información presenta; de esa manera, se logrará resolver si esta fragmentación (teniendo en cuenta que esta película es modular) está sustentada.

La película se ha reconstruido en orden secuencial siguiendo el esquema que se ha presentado (haciendo alusión al orden que vemos, comúnmente, en el filme). Mas, el desarrollo de los veintidós pasos se hará de manera en cómo estos eventos conectan con las tramas.

### ***II.C.1.2.1 Análisis de la película Pulp Fiction escena por escena (Véase en anexos).***

#### ***II.C.1.2.1.1 Sinopsis: “El desayuno”.***

Texto inicial y la primera escena en donde se puede encontrar a los bandidos amantes, Pumpkin y Honey Bunny; a esta escena se la ha llamado “El desayuno”. Ésta se encuentra cargada de información importante, aun así, no tiene una carga dramática tan intensa y extensa como lo tienen las tramas principales. Al mismo tiempo, se puede observar que está soldada a la trama de “La situación con Bonnie”, y al no ser tan extensa, el análisis se reduce a los siete pasos de Truby; aplicable a relatos pequeños. Además, como ya se ha mencionado en un análisis previo (véase el inciso: 2.3 *Tejido y entramado de escenas: en el guion*), esta primera escena no es un módulo, ya que no cierra del todo los hilos dramáticos, y no termina de llevar la trama a ninguna parte en específico; más bien es la escena de enganche la que pone en la mesa las preguntas, las cuales serán resueltas al final de la película.

A continuación se procederá a caracterizar a los personajes principales Honey Bunny y Pumpkin, de la trama “El Desayuno”.



Tabla 4

Análisis de los personajes: prólogo (*El Desayuno*)

Ítem	Observación
<b>1. Debilidades:</b>	Los dos bandidos son personas sin escrúpulos, no sienten remordimientos ni miedo al momento de amenazar a alguien.
<b>2. Necesidades.</b>	<b>Necesidad psicológica:</b> La situación cada vez está más complicada y tarde o temprano algo va a suceder, es por eso que su necesidad se basa en abandonar; abandonar antes que la suerte se les acabe. <b>Necesidad Moral:</b> La necesidad moral sale a la luz justo cuando Pumpkin hace conciencia de su miedo a asesinar a alguien, y eso es lo que él no quiere ser: un asesino, y tampoco lo quiere Honey Bunny.
<b>3. Deseo:</b>	Quieren robar el restaurante porque no representa riesgo visible
<b>4. Valores:</b>	Los dos se aman, cuidan el uno del otro, deshonestos con los demás, violentos.
<b>5. Poder, estatus y capacidad.</b>	Son bandidos que ejercen poder cuando la situación está a su favor. No poseen estatus social ni económico.
<b>6. Similitudes del adversario.</b>	<b>Los bandidos y Jules y Vincent:</b> Los cuatro son bandidos.

Elaboración propia

Nota: Tabla para organizar y desglosar las características de los personajes principales: Pumpkin y Honey Bunny, basado en el esquema de caracterización de personajes de Truby, J. (2007). Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos. Alba.

#### ***II.C.1.2.1.2 Sinopsis: “Vincent y Jules”.***

El protagonista de esta mini trama es Jules, ya que es él quien sabe cuál es el sentido de esta misión, la cual consiste en recuperar el maletín de Marsellus Wallace y matar a los jóvenes del departamento. La secuencia se desenvuelve de manera habitual: hay una presentación de los personajes; cada uno de ellos exhibe sus debilidades y también sus necesidades. Sin embargo, en la escena en donde se aprecia estos valores de forma más clara,



es cuando Vincent y Jules entran al departamento de los jóvenes. En el departamento, Jules hace gala de un carácter fuerte y muy dominante; también se lo ve como un hombre narcisista, algo hedonista, pero, sobre todo, él se ve a sí mismo como una persona moralmente superior.

Algo importante a resaltar de esta secuencia es que se la puede ver como un prólogo para la trama de “Vincent Vega y la esposa de Marsellus Wallace”, puesto que está dando información importante para la trama siguiente, es más, el giro del primer acto está en el momento en el que Vincent revela a Jules que saldrá con Mía Wallace.

A esta trama se la puede considerar un módulo, ya que su desarrollo, pese a no ser tan complejo, sí termina por cerrar un círculo. Jules va por un objetivo y lo consigue; en el camino no encuentra oposición, salvo el de su compañero, quien no denota una actitud servicial para con él, a pesar de esto, es superado por la actitud dominante de Jules. Por último, en el departamento hay un punto climático que termina con Vincent y Jules sometiendo a Brett (su adversario).

A continuación, en la tabla siguiente, se procederá a caracterizar a los personajes principales, Vincent y Jules, de la trama: “Vincent y Jules”.

Tabla 5

Análisis de los personajes de la trama: “Vincent y Jules”

Ítem	Observación
<b>1. Debilidades:</b>	Jules es un hombre narcisista, pero sobre todo tiene una ligera tendencia a la megalomanía, se ve a sí mismo con el juez y juzgador de los hombres a quienes asesina. Mientras que Vincent Vega es un tipo poco paciente, de carácter fuerte, quizás explosivo con lo que quiere, carece de amistades femeninas debido a que siempre se muestra “sexual” con ellas.
<b>2. Necesidades.</b> <b>Jules:</b>	<b>Necesidad psicológica:</b> Jules se ve a sí mismo como una persona moralmente superior, sin embargo, lo que él necesita es dar un verdadero valor a sus palabras.



**Necesidad Moral:** Él se considera una persona justa, no obedece a las leyes humanas, sino a las divinas; debido a esta actitud, está destinado a cambiar su vida delictiva, por una en la que no haga daño a las personas.

**Vincent:**

**Necesidad psicológica:** Crear empatía con las personas.

**Necesidad moral:** Conocer más a las personas, por consecuencia terminaría por empatizar con ellos e incluso se podría enamorar de verdad.

**3. Deseo:**

Asesinar a los jóvenes del departamento y recuperar el maletín.

**4. Valores.**

**Jules:** Egoísta, desalmado, hombre de fe, creyente.

**Vincent:** Egoísta, drogadicto, pragmático, lógico, no es un hombre de fe.

**5. Poder, estatus y capacidad.**

Los dos son personas respetadas y ejercen poder con la violencia.

**6. Similitudes del adversario.**

**Vincent y Jules y Los jóvenes:** Ninguna.

---

Elaboración propia

Nota: Tabla para organizar y desglosar las características de los personajes principales: Vincent Vega y Jules, basado en el esquema de caracterización de personajes de Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

### **Sinopsis: “Vincent Vega y la Esposa de Marcellus Wallace”**

Esta trama inicia con una pequeña secuencia de Butch y Marsellus Wallace pactando una pelea fraudulenta en la cual Butch decide perder alevosamente la misma (véase la Figura 31). Esta secuencia resulta interesante, ya que por primera vez se ve a Marcellus Wallace y Butch. El narrador decide presentar a los personajes, por supuesto, haciendo gala de esta fragmentación en la diégesis, ya que a Butch no lo se lo volverá a ver sino mucho más adelante, en la trama de “El reloj de oro” (a esto Cameron llamaría: contingencia). La escena termina con el cruce de los personajes de Vincent Vega y Jules. Sin embargo, una elipsis traslada al espectador a la secuencia de “Vincent Vega y Lance”; para luego ser trasladado a

la casa de Mía Wallace, quien luego llevará a Vincent a un restaurante; para al final volver a su casa y terminar en la casa de Lance con una sobredosis de heroína.



Figura 31. Fotogramas: "Pulp Fiction" (Tarantino, 1994).

La trama va sobre Vincent Vega, que tiene la misión de sacar a la esposa de su jefe a pasear, y que eso se llegue a dar depende mucho de Mía Wallace, quien en esta trama es la antagonista. Entonces, hay una lucha entre estas dos fuerzas; cada uno va mostrando cuáles son sus fortalezas y debilidades; hay un punto climático en la que el protagonista tiene que tomar decisiones y cuando ha superado los obstáculos, el protagonista ha tenido una autorrevelación, y a cambio se establece un nuevo equilibrio.

No hay mucho que decir sobre esta trama, se sostiene por sí sola (y si se la viera separada no necesitaría el apoyo de otras tramas). También ha abierto muchos caminos a considerar. Por ejemplo ¿por qué (en el principio de la escena) Vincent y Jules están en pantalones cortos?, y, ¿qué pasará con el boxeador que ha pactado una pelea arreglada? (véase en la Figura 31).

En la tabla presentada a continuación se procederá a caracterizar a los personajes principales, Vincent y Mía, de la trama: "Vincent Vega y la Esposa de Marcellus Wallace".

Tabla 6

Análisis de los personajes de la trama "Vincent Vega y la Esposa de Marcellus Wallace"

Ítem	Observación
------	-------------



---

<b>1. Debilidades:</b>	<b>Vincent:</b> Ya descritas en el análisis anterior. <b>Mía:</b> Es una mujer exigente. No obedece a nadie, excepto a su marido. También es drogadicta.
<b>2. Necesidades:</b>	<b>Vincent:</b> Ya descritas en el análisis anterior. <b>Mía:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Psicológicas:</b> Es una mujer que goza de muy poca confianza, pero para ocultarla se engaña a sí misma mostrándose como una mujer dura.</li><li>• <b>Morales:</b> Para ella, los matones de su marido son simples empleados a los que puede manipular a su antojo.</li></ul>
<b>3. Deseo:</b>	<b>Vincent:</b> Que la cita con Mía salga bien y no involucrarse emocionalmente con ella. <b>Mía:</b> Salir y divertirse.
<b>4. Valores:</b>	<b>Vincent:</b> Ya descritas en el análisis anterior. <b>Mía:</b> Fuerte, amigable, despreocupada, ambiciosa.
<b>5. Poder, estatus y capacidad:</b>	<b>Vincent:</b> Ya descritas en el análisis anterior. <b>Mía:</b> Tiene poder sobre Vincent, ya que es el empleado de su marido. Tiene estatus.
<b>6. Similitudes del adversario</b>	<b>Vincent y Mía:</b> Los dos son personas pragmáticas, comparten un gusto por el baile y por las drogas. Además, al final, comparten un secreto.

---

Elaboración propia

Nota: Tabla para organizar y desglosar las características de los personajes principales: Vincent Vega y Jules, basado en el esquema de caracterización de personajes de Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

### ***II.C.1.2.1.3 Sinopsis: “Preludio a el reloj de oro”.***

Al igual que la escena de “El Desayuno”, esta secuencia no se sostiene por sí sola; está subordinada a la trama “El reloj de oro”. Es, como dice su nombre, un prelude (véase la Figura 32).



Figura 32. Fotogramas: *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994)

En la siguiente tabla, se procederá a caracterizar al personaje principal, el Capitán Knoons, de la trama: “Preludio al reloj”.

Tabla 7

Análisis de personajes: “Preludio al reloj de Oro”

Ítem	Observación
<b>1. Debilidades:</b>	El capitán Knoons es un hombre con grandes valores morales. Es un amigo fiel que cumple sus promesas sin importar el miedo, el dolor o, incluso, su integridad física.
<b>2. Necesidades:</b>	<b>Necesidad Psicológica:</b> Deshacerse de la carga emocional que su amigo le ha impuesto con su encargo particular. <b>Necesidad Moral:</b> Dejar ir el recuerdo de su amigo.
<b>3. Deseo:</b>	Entregar el reloj a Butch.
<b>4. Valores:</b>	Honesto, con una firme responsabilidad de su palabra. Duro, fuerte.
<b>5. Poder, estatus y capacidad.</b>	Respetado como héroe de guerra.
<b>6. Similitudes del adversario.</b>	Ninguna. Sin embargo, cuando pasa el tiempo, Butch valora el sacrificio de su papá, pero, sobre todo, del capitán Knoons.

Elaboración propia

Nota: Tabla para organizar y desglosar las características de los personajes principales: El capitán Knoons, basado en el esquema de caracterización de personajes de Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

#### ***II.C.1.2.1.4 Sinopsis: “El reloj de Oro”.***



Butch es un boxeador sin valores morales, lo que le lleva a pactar con un mafioso muy reconocido (Marcellus Wallace), para luego perder la pelea (a propósito) y huir con el dinero de las apuestas. Sin embargo, tras huir, decide volver, ya que la falta de su reloj ha hecho que tome la decisión de salir en busca de éste, que se encontraba en su departamento, pero es en ese instante que, al descubrir que lo perseguían, termina matando a Vincent Vega (protagonista de la trama anterior); de esa manera el destino de Vincent está marcado por la muerte.

Butch, al creerse a salvo, conduce su auto sin percatarse que la persona que en ese mismo momento está cruzando la calle es nada más y nada menos que el propio Marcellus Wallace, quien al ver a Butch, se lanza sobre el auto con la intención de atraparlo, mas éste acelera y lo atropella.

La pelea entre estos dos personajes los conduce a una tienda de electrodomésticos. Al ser atrapados por los dueños, Butch decide huir, pero se detiene porque los ruidos de Marcellus lo han conmovido y es por esa razón que decide ayudarlo. Es así que Butch, al ser perseguido por Marcellus, ahora se convierte en su salvavidas.

En la siguiente tabla, se procederá a caracterizar al personaje principal, Butch, de la trama: “Preludio al reloj”.

Tabla 8

Análisis de personajes: “El reloj de Oro”

Ítem	Observación
<b>1. Debilidades:</b>	Butch es un hombre sin valores, está constantemente huyendo de sus responsabilidades.
<b>2. Necesidades:</b>	<b>Necesidad Psicológica:</b> Superar sus miedos y asumir sus responsabilidades.
<b>3. Deseo:</b>	<b>Necesidad Moral:</b> Dejar de huir y ponerle cara a sus problemas.
<b>4. Valores:</b>	Amoroso, instinto protector, de buen corazón con los que le importan.



---

<b>Ítem</b>	<b>Observación</b>
<b>5. Poder, estatus y capacidad.</b>	Su estatus de boxeador lo perdió hace mucho. Tiene poder sobre su novia, pero le cuesta ejercerlo.
<b>6. Similitudes del adversario.</b>	Butch y Marcellus no tienen muchas similitudes, más que la de amar ambos a sus parejas.

---

Elaboración propia

Nota: Tabla para organizar y desglosar las características de los personajes principales: Butch, basado en el esquema de caracterización de personajes de Truby, J (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

#### ***II.C.1.2.1.5 Sinopsis: “La situación con Bonnie”.***

Esta es una de las tramas que está construida a partir de las otras tramas. Así mismo, es muy notoria la utilización del principio de contingencia, que se puede ver cuando Vincent y Jules entran “por casualidad” en el mismo restaurante que es asaltado por los bandidos enamorados (protagonistas de la mini trama llamada “El Desayuno”), convirtiéndose, de esa manera, en los antagonistas de los bandidos, y viceversa. Es por eso que en esta trama sólo se han aplicado los siete pasos de Truby (2008), los cuales permitirán tener una visión más precisa sobre lo que está sucediendo. (Véase el análisis en el inciso: 2.3 *Tejido y entramado de escenas: en el guion*).

Por demás está decir que esta trama es también un módulo, por su desarrollo de principio, medio y fin. El personaje principal tiene un objetivo; en medio hay un conflicto; para terminar con una autorrevelación, que establece un nuevo equilibrio en los personajes, y por ende en la trama.

En definitiva, lo que se pudo observar es que, tal como lo describió Cameron (2008), películas como *Pulp Fiction* (1996) se distinguen por plantear un problema tan sólo con presentar su escena final al inicio de la película, de esa manera las posibles causas son múltiples y su “entramado modular” es opcional.

En la siguiente tabla se procederá a caracterizar al personaje principal Jules, de la trama: “La situación con Bonnie”.



### II.C.1.2.1.6 Análisis de “La situación con Bonnie”.

Ítem	Observación
<b>1. Debilidades:</b>	Son las mismas que al inicio de la película. (Véase la trama: “Vincent y Jules”).
<b>2. Necesidades.</b>	Son las mismas que al inicio de la película. (Véase la trama: “Vincent y Jules”).
<b>3. Deseo:</b>	El deseo ha cambiado, ahora es llevar el maletín con Marsellus, renunciar a su empleo y vagar por el mundo.
<b>4. Valores:</b>	Hombre de fe, duro, fuerte, odia las mentiras, y respeta valores morales como el amor y la amistad. También es un hombre justo (a su propia forma).
<b>5. Poder, estatus y capacidad.</b>	Jules es un hombre respetado en el mundo del hampa, que sabe hacer su trabajo y que goza de una reputación como hombre duro, que hace valer su forma de hacer justicia.
<b>6. Similitudes del adversario.</b>	<b>Jules y los bandidos:</b> Los tres son bandidos violentos, aun así, hay algo de decencia en lo que hacen, y eso lo encuentra Jules. No son asesinos desalmados, tienen valores fuertes.

Elaboración propia

Nota: Tabla para organizar y desglosar las características de los personajes principales: Jules, basado en el esquema de caracterización de personajes de Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

### II.C.1.3 Enumerar y ordenar:

Para este paso, lo que se hizo fue ordenarla película en forma cronológica de acuerdo a cómo fueron sucediendo los eventos. También se la ha clasificado por colores para poder diferenciar los módulos de escenas y secuencias; incluso, se nombró a cada secuencia para darle un valor (como una guía) en el desarrollo de la trama (véase la Figura 33).

Texto de apertura																												
Preludio al reloj de Oro																												
Esc:	1	2																										
	29	30																										
Sec:	Butch y el capitán																											
Vincent Vega y Jules																												
Esc:	3	4	5	6	7	8	9																					
	2	3	4	6	6	7	8																					
Sec:	V. y J. discuten sobre Mia Wallace							V. y J. Recuperan el maletín																				
La situación con Bonnie																												
Esc:	9A	9B	10	11	12	13	14	15			13	14			16	17	18	19	20	21								
	8A	8B	48	49	50	51	52	53	51A	52A	51B	52B	51C	52C	54	55	56	57	58	59								
Sec:	Vincent mata a Marvin														Sr. Lobo se hace cargo													
Esc:	22	23	24	25	26	27			28																			
	60	61	62	63	64	65			1A	1B	1C	1D																
Sec:	Sr. Lobo se hace cargo						Vincent y Jules vs los bandiso enamorados																					
El Desayuno																												
Esc:	28																											
	1																											
Sec:	La decisión de los bandidos enamorados																											
Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace																												
Esc:	29	30	31	32	33	34	33-34			35	36	37			36-37													
	9	10	11	12	13	14	13A	14A	13B	14B	15	16	17	16A	17A	16B	17B	16C	17C	16D								
Sec:	Butch y Marsellus			Vincent y Lance										Vincent y Mia en la cita														
Esc:	36-37			38	39	40	39	41	42			41-42			43	44	43-44											
	17D	16E	17E	16F	18	19	20	19A	21	22	21A	22A	21B	22B	21C	23	24	23A	24A	23B								
Sec:	Vincent y Mia en la cita			Mia y su sobredosis				Vincent salva a Mia Wallace																				
Esc:	43-44								45	44	46	44	47	48														
	24B	23C	24C	23D	24D	23E	24E	23F	24F	25	24G	24H	26	24I	27	28												
Sec:	Vincent salva a Mia Wallace																											
El reloj de Oro																												
Esc:	49	50	51	52	50	53	54	55	55		56	57	58	59	60	59	58	61	62	63								
	31	32	33	34	32A	35	36	37	37A	37B	38	39	40	41	42	41A	40A	43	44	45								
	Butch estafa a Marsellus											Butch intenta recuperar su reloj																
Esc:	64	63	64	65																								
	46	45A	46A	47																								
	Butch y Marsellus son rehenes																											

TOTAL: 65 ESCENAS 15 SECUECIAS 4 MÓDULOS

- Texto de apertura
- Preludio a el reloj de Oro
- Vincent Vega y Jules
- La situación con Bonnie
- El Desayuno
- Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace
- El reloj de Oro

Las secuencias están ordenadas por el color según a la trama a la que pertenezcan. Sin embargo, si estas secuencias, están en la misma trama, se las diferencia con un mismo tono del color principal. Por ejemplo la trama “La situación con Bonnie” utiliza un color verde, entonces, usamos, para diferenciar las secuencias, un verde más claro o más oscuro. Recordemos que hay tres tramas principales: Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace; La situación con Bonnie; El reloj de Oro.

Figura 33 Elaboración propia. Enumerar y Ordenar. Película Pulp Fiction (1994).

### Texto de apertura

En primer lugar, se encuentra el “Texto de apertura”, que como ya se sabe, no contiene ninguna escena (Véase la Figura 33).

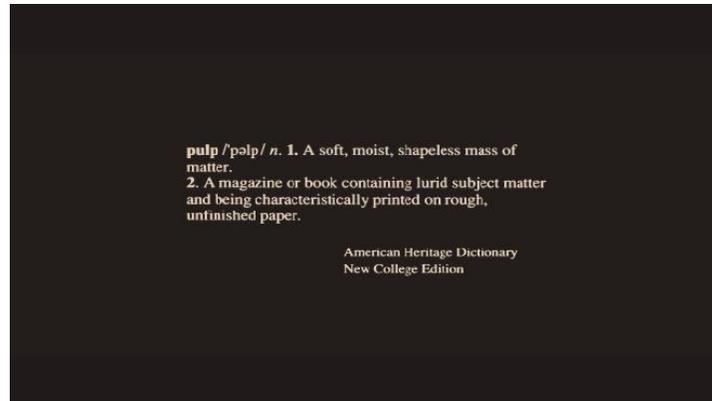


Figura 34. Fotograma: “Pulp Fiction” (Tarantino, 1994).

### Preludio al reloj de Oro

En segundo lugar, aparece el “Preludio al reloj de Oro”, que relata la historia de Butch y su reloj de oro. La secuencia denota la importancia del reloj en la vida de Butch (y que ahora es boxeador). Está conformada por dos escenas, siendo la primera un *flashback* de la vida de Butch, y la segunda escena, es él (ya adulto) despertando en un cuarto vacío (véase la Figura 32).

### Vincent Vega y Jules

En tercer lugar, está la trama: “Vincent Vega y Jules”. Al estar muy alejada en tiempo cronológico al “Preludio del reloj de Oro” de la trama de “El reloj de Oro”, que sería la secuencia natural (si lo que se quiere es contar toda esta trama), ésta se ve interrumpida por la secuencia de “Vincent Vega y Jules”, que en orden cronológico está antes del acontecimiento de Butch en el cuadrilátero. La historia consta de una secuencia llamada “Vincent y Jules asesinos”; algo que hay que recalcar en dicha secuencia es que la escena 9 (escena 8 en el orden de la película) está ligada al siguiente capítulo (por eso el color verde está asociado con la siguiente secuencia) llamado “La situación de Bonnie”. Aquí es donde el director ha fracturado la trama; a pesar de ello, cuando se la ve en orden cronológico todavía funciona.

### La situación con Bonnie



La trama a continuación es “La situación con Bonnie”. Inicia en un punto álgido de la escena: en el baño del departamento de los jóvenes, un cuarto individuo espera el momento para salir y disparar su revólver. La secuencia termina con los dos asesinos matando al joven y llevando a un rehén. A esta secuencia se la ha llamado “Vincent mata a Marvin”, seguida por: “Sr. Lobo se hace cargo” y “Vincent y Jules vs los bandidos enamorados”. Algo particular en esta secuencia es que está fragmentada, así que comparte escenas con la trama de “El Desayuno”.

### **El Desayuno**

Entonces, la siguiente secuencia es “El Desayuno”; en esta parte se explica el porqué del robo; cuáles fueron las motivaciones que les llevaron a robar el restaurante a los bandidos enamorados (Pumpkin y Honey Bunny). La secuencia es una sola escena, llamada “La decisión de los bandidos enamorados”.

### **Vincent Vega y la esposa de Marsellus Wallace**

La siguiente trama es la de “Vincent Vega y la esposa de Marsellus Wallace”. La presentación de Butch y Marsellus Wallace se da en este espacio temporal (esta es la primera secuencia llamada “Butch y Marsellus”). La siguiente secuencia es “Vincent y Lance”, cuando Vincent va en busca de drogas. A continuación: “Vincent y Mía en la cita”, prácticamente describe la salida de Vincent y Mía al restaurante. A la secuencia en la que Mía cae desmayada con una sobredosis se la ha llamado: “Mía y su sobredosis”. Y finalmente, está la última secuencia llamada: “Vincent salva a Mía Wallace”, donde Vincent lleva a Mía al departamento de su vendedor, para terminar salvándola.

### **El reloj de Oro**

En último lugar está “El reloj de Oro”. Hay una elipsis de varios días en este punto. La secuencia inicia con Butch escapando del edificio y arribando al apartamento en donde se encuentra con su novia; a esta secuencia se la llamó “Butch estafa a Marsellus”. La siguiente secuencia se llama “Butch intenta recuperar su reloj”, y básicamente narra el camino de Butch hacia su departamento en miras a recuperar su reloj. Sin embargo, en el trayecto se encuentra con muchas adversidades. Y la última secuencia se llama: “Butch y Marsellus son rehenes”.



En dicha secuencia Butch termina por salvar a Marsellus, para luego entrar en una tregua con él y, posteriormente, escapar con su novia.

#### **II.C.1.4 Reconponer y Modelizar.**

"Reconponer y modelizar" es la fase final del análisis de la película, en donde se intenta reconstruir el filme de forma exacta como si se hiciera en una mesa de montaje.

Para este punto, se tomó la decisión de reconstruir la película en un esquema de tres actos, ya que el esquema, si bien es el pilar fundamental de muchas películas con estructura clásica, hace uso de uno de los valores máximos —con el cual el autor de esta monografía está de acuerdo—, y es el que toda narración debe tener un inicio, un medio y un final como un imperativo categórico:

El análisis estructural literario ha puesto en evidencia que toda historia, toda ficción, puede reducirse a un camino de un estado inicial a un estado terminal, y puede ser esquematizada por una serie de transformaciones que se encadenan a través de sucesiones de tipo: fechoría a punto de cometer—fechoría cometida—hecho que se debe castigar— proceso de castigo —hecho castigado— beneficio conseguido (Aumont et al., p. 90-91).

Si algo se debe recalcar es que *Pulp Fiction* (1994) es una historia tradicional de asesinos y policías, sin embargo, lo atractivo de su historia es el cómo está relatada. Y, al remitirse a la cita anterior y mirar películas como *Pulp Fiction* o *Amores Perros*, se comprende que sus historias están descritas de manera tal que encajan en este patrón.

De esta manera, para el análisis mencionado, se hará uso de un típico gráfico cartesiano con valores numéricos (de 1 hasta 5) en el eje X, y con valores de minutos en el eje Y. El sentido de esto es recorrer la intensidad dramática a medida que se va desarrollando la historia y, adicionalmente, medir la incidencia de los 22 pasos en su línea de tiempo (tiempo de la película). Véase la siguiente Figura.

Pico de intensidad  
Dramática

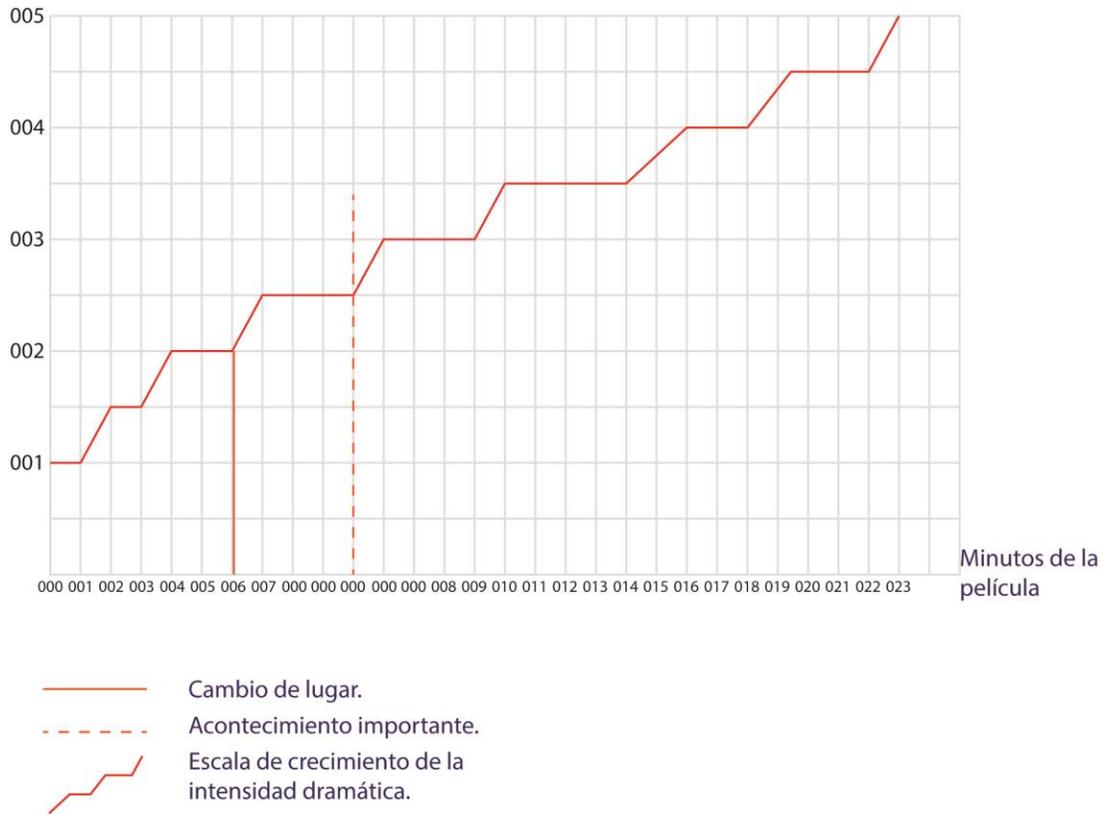


Figura 35 Elaboración propia. Cuadro explicativo de: *Recomponer y Modelizar*.

El código de Color es muy importante a la hora de interpretar los gráficos a continuación. Sobre todo porque estos colores representan a cada una de las tramas expuestas en la película.

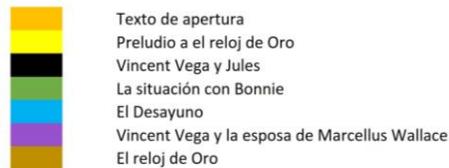


Figura 36 Elaboración propia. Cuadro explicativo de: *Código de color*

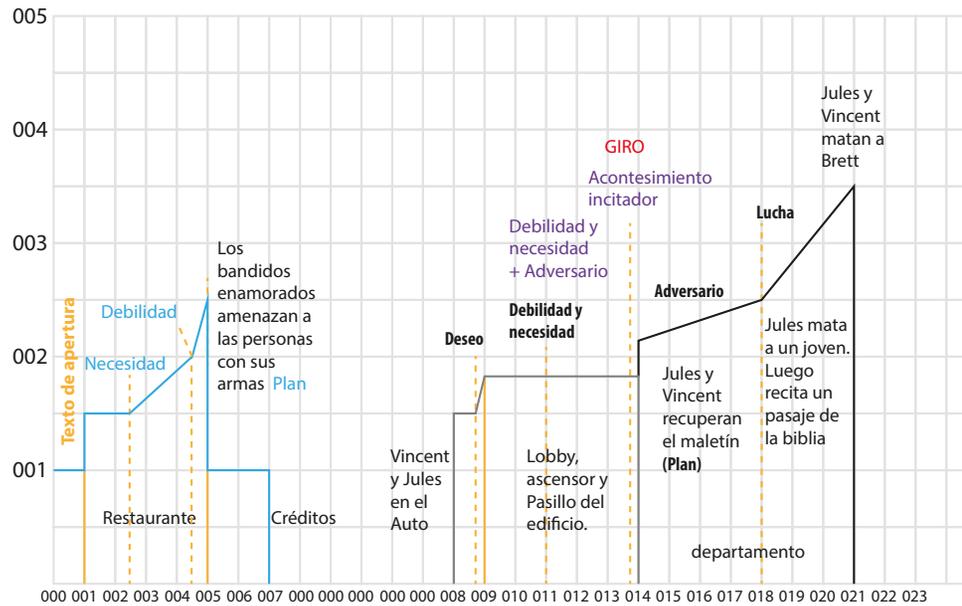
El color nos dice que un personaje está atravesando la trama de otro personaje, Además de que nos explica cuál de los 22 pasos (de John Truby) se está desarrollando en ese instante.

# PRÓLOGO

## EL DESAYUNO

# I ACTO

## VINCENT VEGA Y JULES



La decisión de los bandidos enamorados.

V. y J. discuten sobre Mia Wallace

V. y J. discuten sobre Mia Wallace

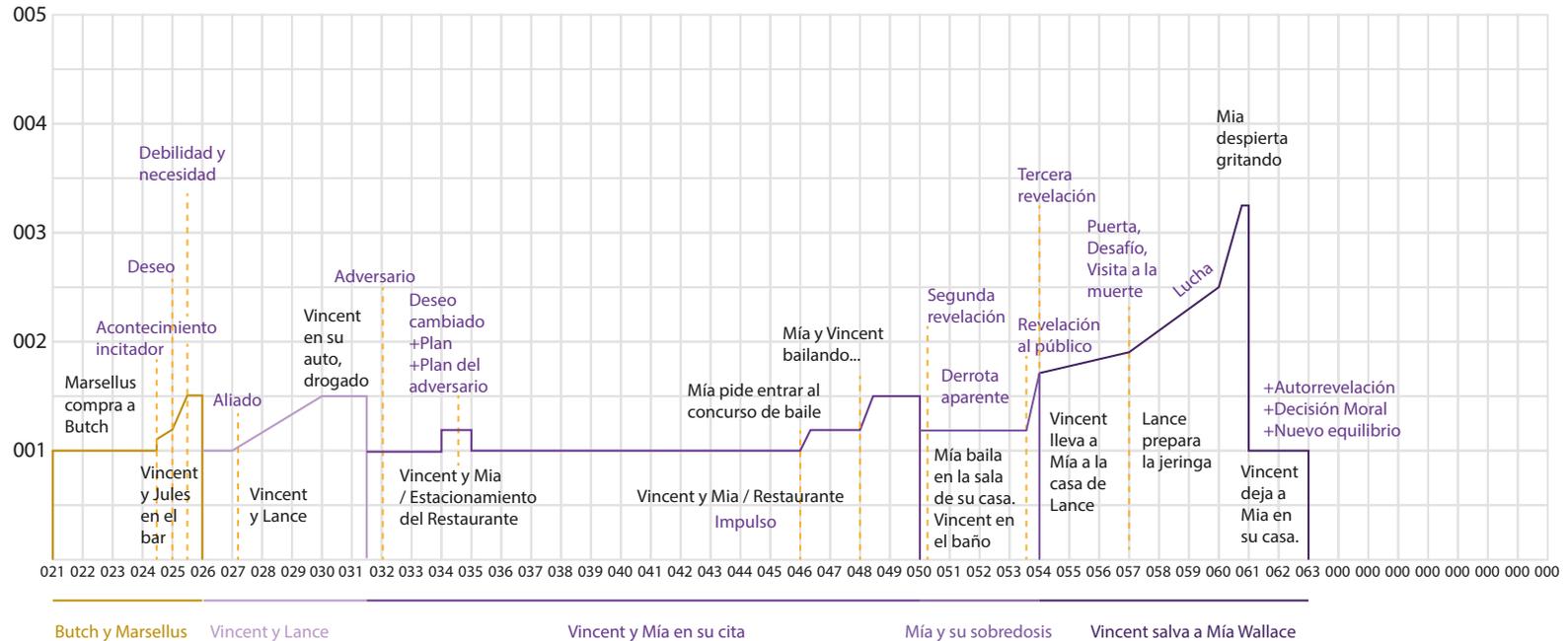
0:17 Texto de apertura.  
 00:30 Discuten sobre no volver a robar licorerías (Necesidad).  
 02:30 Hablan sobre lo fácil que sería robar un lugar con ese mismo restaurante (Debilidad).  
 04:20 Se ponen de acuerdo en robar el restaurante (Deseo).  
 05:00 Créditos

08:00 Jules y Vincent mantienen una conversación trivial sobre Europa  
 08:50 Jules y Vincent toman sus armas y hablan sobre cuantas personas están en el departamento (Deseo).  
 09:00 Vincent y Jules discuten sobre Mia Wallace y el incidente con Antuan (Debilidad y necesidad) de los dos. Según Jules Marsellus (Adversario) dejó paralizado a Antuan por un masaje a Mia.  
 13:53 Vincent Cuenta a Jules que saldrá con Mia por pedido de Marsellus. (Acontecimiento incitador) (Giro).  
 14:50 Jules y Vincent entran al departamento y conocen a Brett y sus amigos (Adversarios).  
 18:00 Encuentran el maletín (Plan)  
 19:00 Vincent y Jules ejecutan a Brett después de que Jules terminara de recitar el versículo de la biblia.

Figura 37 Elaboración propia. Recomponer y Modelizar, de la película "Pulp Fiction" (Tarantino, 1994).

## II ACTO

### VINCENT VEGA Y LA ESPOSA DE MASELLUS WALLACE



21:00 Presentación de Marsellus y Butch en la misma diégesis que Vincent y Jules.  
 24:22 Jules, junto con otro amigo, se burlan de Vincent y le pregunta si conoce a Mia (Acontecimiento incitador). Vincent hace evidente su deseo, llevar la fiesta en paz (Deseo).  
 25:40 Vincent provoca a Butch (Debilidad y necesidad).  
 26:24 La esposa de Lance y su amiga hablan sobre sus perforaciones.  
 27:18 Vincent le compra heroína a Lance (Aliado).  
 30:14 Vincent maneja su auto rumbo a la casa de Wallace  
 32:22 Mia Wallace hace su aparición (Adversario).

34:13 Vincent y Mia, en el estacionamiento, tiene una pequeña charla sobre entrar o no al restaurante. (Deseo cambiado/ Plan / Plan del Adversario).  
 35:00 (Impulso): Vincent se queja de lo caro de la comida – Mia habla de su piloto – Vincent le pide contarle el chiste de su personaje ficticio – Mia va al baño he inhala cocaína – Vincent le pregunta sobre Antuan – Mia y Vincent entran al concurso de baile.  
 50:00 Vincent y Mia entran bailando a su casa (Derrota aparente).  
 50:28 (Segunda revelación): Vincent y Mia comienzan a sentir algo  
 53:16 (Revelación al público): Mia encuentra la heroína de

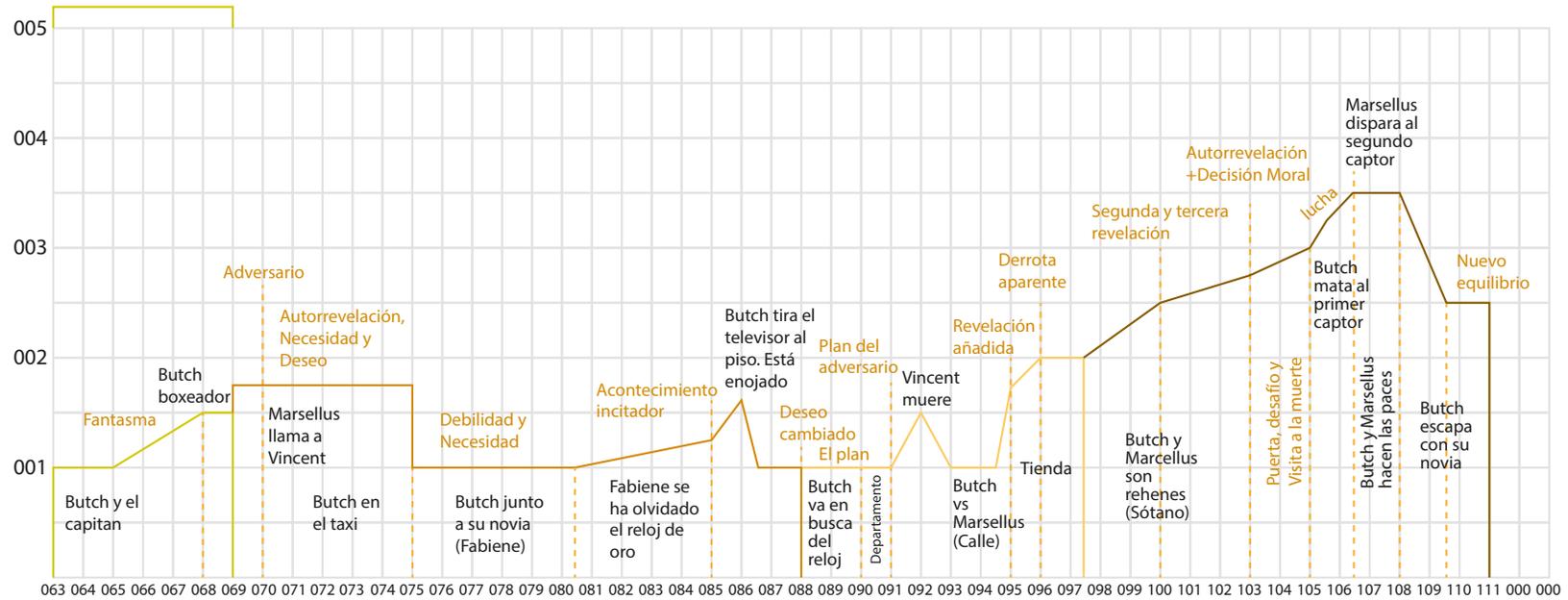
Vincent.  
 54:00 (Tercera revelación): Vincent encuentra a Mia desmayada.  
 57:00 Vincent estrella su carro en la casa de Lance (Puerta)  
 Discute con Lance porque no quiere ayudarlo (Desafío).  
 Vincent amenaza a Lance (Visita a la muerte).  
 60:03 Lance le da la jeringa a Vincent (Lucha).  
 60:38 Vincent inyecta a Mia, esta despierta gritando.  
 61:00 Desenlace de la historia (Autorrevelación / Decisión Moral / Nuevo equilibrio).

Figura 38 Elaboración propia. Recomponer y Modelizar, de la película "Pulp Fiction" (Tarantino, 1994).

## II ACTO

### PRELUDIO AL RELOJ DE ORO

### EL RELOJ DE ORO



#### Butch y El capitan

65:00 El capitán Knoon le entrega el reloj a Butch, niño. (Fantasma)  
 69:00 Butch escapa en el taxi de Esmarelda.  
 70:00 (Adversario): Marsellus manda a matar a Butch.  
 74:00 Butch habla con su apostador dejando ver sus debilidades por el dinero (Autorrevelación, necesidad y deseo).  
 75:00 Presentación de Fabiene, novia de Butch (Aliado).  
 85:00 Fabiene ha olvidado el reloj (Acontecimiento incitador).  
 86:00 Butch destruye el televisor con rabia.  
 88:00 Butch grita en el auto rumbo a su departamento con la intención de recuperar su reloj (Deseo cambiado) y (plan)

#### Butch estafa a Marsellus

90:00 Butch entra en su departamento.  
 91:00 Butch encuentra un arma en su cocina (plan del adversario)  
 92:00 Butch asesina a Vincent y recupera su reloj.  
 94:00 Butch y Marsellus se encuentran en la calle (Revelación añadida)  
 94:30 Butch atropella a Marsellus, pero también choca el auto (impulso).  
 95:00 Butch y Marsellus se enfrentan en la calle (impulso).  
 96:00 Butch entra a la tienda y embosca a Marsellus (impulso).  
 97:00 Butch es noqueado por el dueño de la tienda (Derrota aparente).

#### Butch intenta recuperar su reloj

100:00 (Segunda revelación): Los captores de Marsellus y Butch son malas personas.  
 103:00 (Autorrevelación): Butch escucha los gritos de Marsellus. (Puerta desafío y visita a la muerte) Cierra la puerta de la tienda (Puerta). Decide tomar una catana (Desafío).  
 105:00 Abre la puerta donde esta Marsellus (Muerte)  
 105:36 Butch corta con su catana a uno de los violadores. (Decisión Moral)  
 106:20 Marsellus dispara al segundo violador.  
 108:00 Butch entra en tregua con Marsellus. Toma una moto y se va.  
 109:39 Butch escapa con su novia (Nuevo equilibrio).

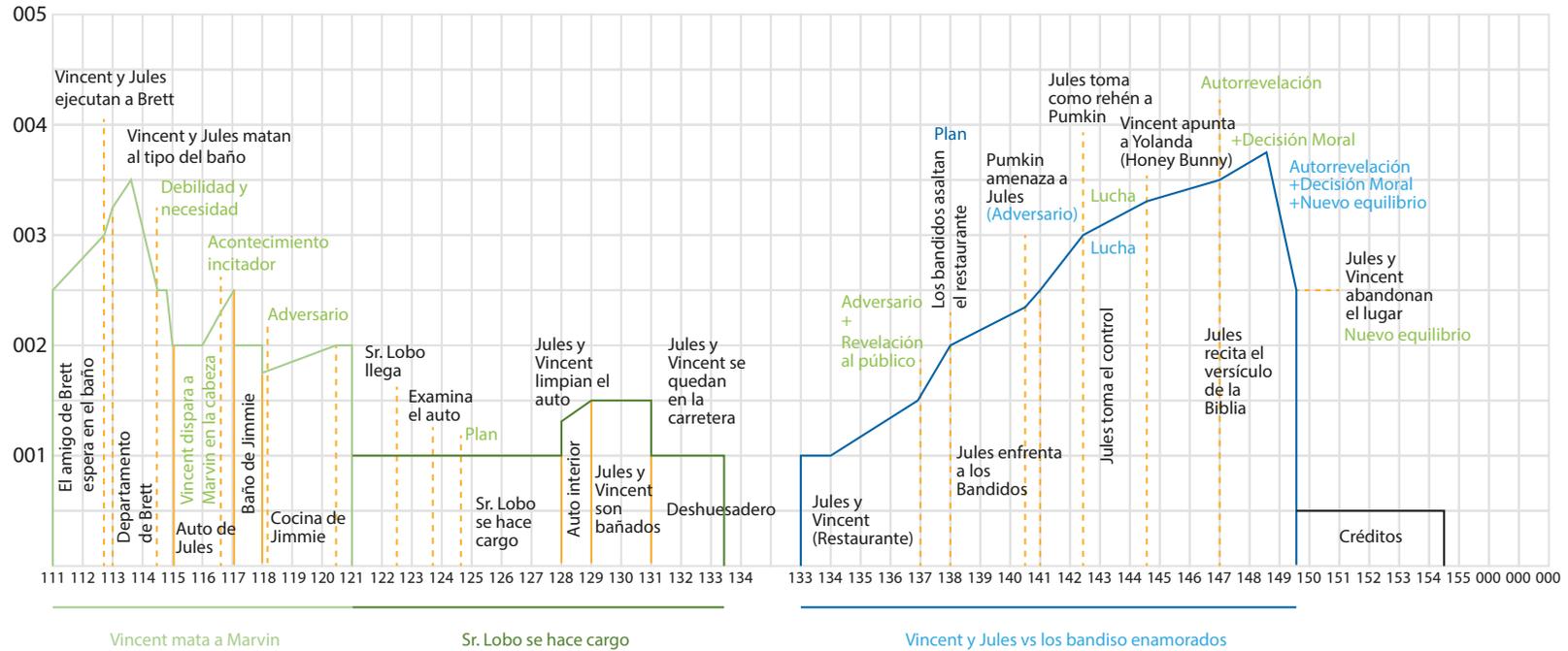
#### Butch estafa a Marsellus

Figura 39 Elaboración propia. Recomponer y Modelizar, de la película "Pulp Fiction" (Tarantino, 1994.)

### III ACTO

#### LA SITUACIÓN CON BONNIE

#### DESENLACE / EPÍLOGO



- 113:00 El amigo de Brett (quien estaba en el baño) dispara contra Jules y Vincent, pero ninguna bala los atraviesa.
- 113:20 Vincent y Jules responden al tipo del baño y lo matan (*Debilidad*)
- 114:30 Jules discute con Vincent sobre el supuesto milagro (*Deseo*)
- 117:17 Jules llama a su amigo Jimmie y le pide ayuda.
- 118:10 Jimmie, en su cocina, discute con Jules y le recomienda llamar a su jefe (*Adversario*).
- 120:38 Jules llama a Marsellus por ayuda.
- 121:30 Marsellus le dice a Jules que enviará al Sr. Lobo.
- 128:00 Jules y Vincent, dentro del auto, discuten por tener que limpiar el auto.
- 114:40 (*El plan*) El Sr. Lobo da indicaciones exactas a los involucrados en el problema.
- 131:20 El señor lobo se ha desecho del auto y del cadáver. Vincent y Jules, mas relajados, deciden ir a desayunar.

- 137:00 (*Revelación al público*): Vincent y Jules están en el mismo restaurante que los bandidos enamorados.
- 140:00 Pumpkin amenaza a Jules (*Adversario, de la trama de los bandidos*).
- 141:00 Jules abre el maletín.
- 142:12 Jules toma como rehén a Pumpkin.
- 144:40 Vincent sale del baño y apunta con su arma a Honey Bunny (*Lucha*). También ella está apuntando a Jules (*Lucha, de la trama de los bandidos*).
- 148:53 (*Decisión Moral*): Jules, tras recitar el versículo de la Biblia, decide dejar que se marchen los bandidos como parte de su Autorrevelación. En este momento hay una (Autorrevelación) en los bandidos quienes deciden dejar las armas y abandonar el restaurante (*Decisión Moral y Nuevo equilibrio*).
- 149:52 Créditos
- 154:32 Fin.

Figura 40 Elaboración propia. Recomponer y Modelizar, de la película "Pulp Fiction" (Tarantino, 1994.)



### **II.C.1.5 Observaciones importantes.**

Hay muchas cosas que se logran destacar de la experiencia de reconstruir una película y una de ellas es ver, de forma ilustrativa, cómo un filme está construido y cómo este va cambiando a medida que sus personajes se van desarrollando dentro de la trama. De igual forma, es preciso destacar uno de los descubrimientos que ha surgido en este análisis, el cual se expone a continuación.

La escena de “Vincent Vega y Jules” es la presentación de los personajes principales, sus necesidades y deseos. Así mismo, la intensidad dramática está creciendo — a pesar de que durante el 50% de la secuencia sólo hay diálogos— hasta llegar al punto climático en donde Jules ejecuta a Brett; mas la secuencia ha sido considerada —por el autor de esta monografía— como modular, algo muy lejos de la realidad. Por este motivo, es imperante la necesidad de hacer una aclaración.

### **II.C.1.6 Aclaración a la trama “Vincent Vega y Jules”.**

Existen varias cosas a destacar acerca de esta secuencia: la primera (y se presentó como un problema al identificar la interrogante ¿qué es módulo?) es que a esta trama se la ha considerado como un módulo a pesar de que su desenlace está, prácticamente, en la secuencia de “La situación con Bonnie”, y es comprensible que la secuencia deje con un mal sabor de boca, ya que al momento de que los protagonistas ejecutan a su adversario (que por cierto no ha representado un mayor obstáculo) la secuencia termina y da paso a la trama de “Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace”. Ahora, la cuestión es: ¿la secuencia de “Vincent y Jules” es un módulo válido?, o, ¿podríamos considerarlo como un prelude a la trama “Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace”?

La respuesta no es fácil, porque si se la considera como un prelude para “Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace”, se estaría obviando que también es el prelude de la trama de “La situación con Bonnie”; he aquí el dilema.

Como primer punto lo que se alcanzó a observar es que: si el espectador viera esta secuencia —sola— sin ninguna trama adyacente o anterior a esta, notaría que todavía existen cabos sueltos como: el adversario no ha sido un adversario que ponga resistencia; los

personajes principales no han sufrido ningún cambio o revelación que cambie su *status quo* y por ende no se establece un nuevo equilibrio en los personajes. De manera que esto ha puesto a dudar al autor del proyecto acerca de si la trama es o no modular. (Véase la Figura 41).



Figura 41. Fotogramas: *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994)

Sin duda la trama “Vincent Vega y Jules” cumple la función de tallo (si se lo relaciona con un árbol) y de este tallo brotan dos ramas. La primera rama, con la trama de: “Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace” y la otra con: “La situación con Bonnie”. Pero ¿qué trama es la más importante?

Lo que se alcanzó a observar es que el narrador (Tarantino) coloca en medio de esta trama (la trama de “Vincent Vega y Jules”) diálogos que hacen alusión a Marcellus Wallace y su esposa (Mía Wallace); otro tema importante es el maletín negro que ellos quieren recuperar. Entonces, al analizar estos dos elementos, se llega a las siguientes conclusiones:

Comenzando por el maletín, se observa que éste es el motivo por el cual los protagonistas van al departamento de los jóvenes, y también el motivo por el que los asesinan (a los jóvenes del departamento). Dada esa situación, se supone que lo que une la trama: “La situación con Bonnie”, es el maletín, ya que, por este motivo —Vincent y Jules— están obligados a pasar por todos los acontecimientos que vendrán a continuación (la situación en que Vincent dispara por error su arma y mata a su rehén). Sin embargo, la escena no dice nada sobre el maletín y su importancia, lo que hace preguntarse: ¿en verdad es importante el maletín? Y, ¿si se reemplazara el maletín por otro objeto, sería igual de importante?

De manera inversa sucede con los diálogos en donde Vincent y Jules discuten gran parte de su tiempo sobre Marcellus Wallace y su esposa Mía Wallace; es este hecho que ha dado la conciencia de que la trama de “Vincent y Jules” no está separada de la trama: “Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace”, por lo que, al momento en que Vincent le

dice a Jules (el giro) que va a salir con Mía Wallace, este hecho requiere una observación adicional por parte del espectador, quien ve un giro en la caracterización del personaje de Vincent, de un tipo malo a un empleado obligado a hacer lo que su patrón le pide (en este caso sacar a pasear a la esposa de su jefe). Ahora, lo que viene, por consiguiente, es preguntarse: ¿qué es lo que va hacer Vincent en esa cita?, ¿vivirá o morirá a manos de su jefe? (véase en la siguiente figura).



En las escenas 3; 4; 5 y 6, están presente diálogos que hacen referencia a Marcellus Wallace y su esposa Mía Wallace.

Figura 42. Fotogramas: *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994).

Es así que se derrumba la afirmación sobre que la trama de “Vincent Vega y Jules”, es un módulo, pues —y resumiendo lo dicho por Cameron (2007)— un módulo es una trama independiente que se sostiene por sí sola; pero lo que se pudo observar es que esta trama no se sostiene por sí sola, debido a que necesita de un contexto superior que le dé mayor comprensión a las acciones que se están observando.

En conclusión, la trama de “Vincent Vega y Jules” es el preludeo o introducción de los personajes que estarán implicados en la trama de “Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace”; por ende este extracto pertenece al módulo con ese nombre.

En definitiva, el recomponer y modelizar una película ha dado la posibilidad de entender, de manera minuciosa, el sentido de una estructura, y de cómo esta no se encuentra del todo movida por patrones estables que dicen exactamente cómo debe funcionar un filme, sino que también es la expresión artística que va transformándose a medida que se adentra en ella.

## II.C.2 Amores Perros: Análisis de la película

*Amores Perros* (2000), al igual que *Pulp Fiction* (1994), es una narración modular del tipo anacrónico. Sin embargo, la película de Alejandro González Iñárritu difiere en algunos puntos, los cuales se expondrán a continuación.

Antes de iniciar el análisis se tiene que hacer una aclaración: el estudio a continuación corresponde al prólogo y primer capítulo de la película *Amores Perros* (2000), llamado “El accidente de Octavio” y “Octavio y Susana”, que aparecen en la siguiente Figura.



Figura 43. Fotogramas: *Amores Perros* (Iñárritu, 2000)

*Amores Perros* está constituido por un prólogo al cual se le ha nombrado “El accidente de Octavio”; un primer capítulo denominado “Octavio y Susana”; un segundo capítulo llamado “Daniel y Valeria”; y un tercer capítulo “El Chivo y Maru”. En general, la película tiene un desenvolvimiento similar al de *Pulp Fiction*, sin embargo, hay algunas diferencias, las cuales se describen a continuación.

En primer lugar, existe una persecución de autos que, posteriormente, desencadena un accidente automovilístico en donde hay tres víctimas. dos hombres jóvenes, su perro mal herido, y una mujer de mediana edad. El inicio marca una serie de preguntas como: ¿quiénes son los hombres del auto?; ¿qué sucede con su perro?; y ¿por qué estos hombres huían? (véase la Figura 43).

Lo que plantea la película, como inicio, es la escena final de la trama de “Octavio y Susana”. Entonces, tal como lo hace Tarantino en *Pulp Fiction* (1994), el narrador presenta el final de la película al inicio de ésta; obviamente lo que quiere conseguir, además de enganchar al público, es plantear una situación en la que los espectadores se cuestionen el



porqué de lo sucedido. Además, a diferencia de *Pulp Fiction* (1994), los personajes están constantemente apareciendo uno tras otro en las diferentes tramas.

En el cuadro a continuación se procederá a desglosar la película en dos secuencias: la primera es la secuencia a la cual se la ha llamado Prólogo, y la trama de “Octavio y Susana”.

### **II.C.2.1 Segmentar**

Tabla 9

Segmentar: “Prólogo” y “Octavio y Susana”

<b>Prólogo</b>	<b>Octavio Y Susana</b>
<p>Inicio trepidante en el que se ve a dos hombres jóvenes en un auto, huyendo rápidamente de unos sujetos que los amenazan con armas desde otro automóvil.</p> <p>En el asiento de atrás, un perro mal herido está luchando por su vida.</p> <p>Por un momento parece que los jóvenes han despistado a sus persecutores, sin embargo, estos</p>	<p>Al interior de una casa, el Jarocho enfrenta a su perro en una pelea encarnizada.</p> <p>Susana llega a su casa y deja salir, por error, al perro de su cuñado, Octavio. Ella es una mujer joven que está casada con Ramiro, hermano de Octavio. Octavio está enamorado de Susana, pero ella no lo sabe.</p> <p>También está “el Chivo”, un vagabundo que va por la ciudad buscando, entre la basura, cosas de utilidad. Junto a él, una jauría de perros rescatados.</p> <p>Luego está Daniel, un hombre casado que mantiene una relación extramarital con una modelo llamada Valeria.</p> <p>Octavio se caracteriza por ser un hombre jovial y sincero, pero está enamorado de su cuñada Susana.</p>



---

**Prólogo**

**Octavio Y Susana**

---

vuelven a dar con ellos.

La tensión se extiende cuando el conductor (de quien no se sabe ni su nombre) hace una maniobra tan arriesgada que logra confundir a sus persecutores, pero la luz roja de un semáforo está puesta en su camino.

Sin embargo, cuando el joven vuelve a perder de vista a sus persecutores, estos reaparecen, por tal motivo él, sin medir consecuencias, se cruza el semáforo en rojo, para luego chocar (con extrema violencia) el auto de una mujer (Valeria), quien queda atrapada en los hierros

Octavio decide entrar a la pelea de perros para ganar dinero, lo que le permitirá escapar con Susana y su hijo; sin embargo, Ramiro no los dejará. También está un problema en medio: el Jarocho (un asesino y peleador de perros) quiere acabar con el perro de Octavio porque éste mató a varios de sus perros.

Sin embargo, Octavio se comienza hacer un nombre en las peleas de perros, tanto así que su perro es el más solicitado por los apostadores. Esto no le gusta a Jarocho, quien es el que más pierde con las apuestas.

A raíz de eso, Ramiro decide amenazar a su hermano por la mitad de su ganancia, si él se rehúsa a hacerlo, él no dudará en matar al perro.

Mientras tanto, El Chivo dispara a un hombre por la espalda dejándolo muerto sobre una mesa.

A esta trama se suma la trama de Daniel y Valeria, quien no para de llamar a Daniel a su casa, incluso, a riesgo de que lo descubra su esposa.

Octavio, decidido en jugársela el todo por el todo, toma la decisión de pedir ayuda a su socio “El gordo”. Éste manda a golpear y amenazar de muerte a su hermano para que lo deje en paz. Sin embargo, Ramiro toma represalias huyendo de la casa, sin contárselo a nadie

---



---

**Prólogo**

**Octavio Y Susana**

---

retorcidos de su carro,  
gritando por ayuda.

más que a su mamá, dejando a Octavio solo y sin la  
posibilidad de que su hermano huya con su esposa.

Octavio, antes de salir en busca de Susana, pacta una  
última pelea con El Jarocho, mas la pelea no sale como  
él deseaba. El Jarocho, al verse perdido, decide  
disparar al perro de Octavio, dejándolo mal herido.  
Octavio, por no dejarse vapulear por el Jarocho, decide  
apuñalarlo en el estómago; después de esto sale  
corriendo para luego embarcarse, junto a su amigo y  
perro, en una persecución de la que no saldrá bien  
librado.

Al mismo tiempo, Valeria y Daniel se encuentran  
celebrando en su nuevo departamento. Él le comenta  
que no tienen nada para celebrar y ella se ofrece a  
comprar algo. Sale de su casa, se sube en su auto y  
maneja tranquilamente hasta que la detiene el  
semáforo. Éste, al ponerse en verde, le deja avanzar,  
sin embargo, es golpeada por el auto de Octavio, quien  
se acababa de cruzar el semáforo en rojo.

---

Elaboración propia.

Nota: Segmentación de la película *Amorres Perros* (1994) del director Alejandro González  
Iñárritu.



### **II.C.2.2 Estratificar**

Al igual que con *Pulp Fiction*, se desglosó la película escena por escena y, cada una de estas detalla las acciones realizadas por los personajes<sup>6</sup>. También se localizó los veintidós pasos de Truby (2007) para conocer cómo se va desarrollando la trama.

En adición, la construcción del conflicto se basa en los 6 puntos de creación de personajes del mismo Truby (2007), los cuales son:

1. Debilidades.
2. Necesidades.
3. Deseo.
4. Valores.
5. Poder, estatus y capacidad.
6. Similitudes del adversario.

#### ***II.C.2.2.1 Sinopsis: “Prólogo”.***

El prólogo es la escena de final de la trama de “Octavio y Susana”. Es el momento en que Octavio (después de haber apuñalado al Jarocho) huye de los asesinos. Esta vertiginosa persecución obliga a Octavio a manejar de manera imprudente y es esta imprudencia la que lleva a desatar en un aparatoso accidente de autos.

Dentro del esquema de Truby (2007) y sus veintidós pasos, a esta misma secuencia se la puede calificar como la “lucha” que el personaje principal libra con su antagonista (representados por los asesinos del Jarocho) (véase la Figura 44).

---

<sup>6</sup> Se recomienda ver el análisis completo en la página 211, de la sección: Anexos.



Figura 44. Fotogramas: *Amores Perros* (Iñárritu, 2000).

#### II.C.2.2.2 Sinopsis: “Octavio y Susana”.

Está por demás explicar la trama de esta historia, sin embargo, se la puede resumir a través de detallar la intención de su protagonista: Octavio, un hombre que está enamorado de la esposa de su hermano, decide entrar al peligroso mundo de las peleas de perros y de esa manera enamorar a su cuñada, pero esto atraerá infortunios al protagonista, quien, más tarde que temprano, ve cómo se aleja su objetivo y su vida (véase Figura 45).



Figura 45. Fotogramas: *Amores Perros* (Iñárritu, 2000)

A esta trama se la puede desglosar en los veintidós pasos de Truby (2007), sin embargo, hay que recalcar que si bien no se cierra del todo el arco del protagonista (el personaje no ha aprendido una lección), está totalmente justificado un final con tales características (personaje que da vuelta sobre las cosas y no cambia), ya que, como se explicó en el capítulo de “narrativas modulares”, los personajes son muy similares a los personajes de las narrativas de “arte y ensayo”, seres con objetivos ambiguos que muchas veces no terminan ganando la partida u obteniendo lo que desean. Los personajes alrededor de esta trama también están desarrollándose en paralelo. Al principio sus tramas no tienen especial incidencia una con la otra, pero con el pasar de los eventos vemos cómo algunas sí chocan para converger en verdaderos parangones.

En la siguiente tabla se procederá a caracterizar al personaje principal, Octavio, de la trama “Octavio y Susana”, con relación a sus antagonistas.



Tabla 10

Análisis de los personajes de la trama: "Octavio y Susana"

Ítem	Observación
<b>1 Debilidades:</b>	Octavio está enamorado de su cuñada y eso no le deja avanzar, además, siente rencor contra su hermano por haberle robado a su amor platónico.
<b>2 Necesidades.</b>	<b>Necesidad Psicológica:</b> Saber que Susana estará bien con su hermano y él no abusará más de ella. <b>Necesidad Moral:</b> Dejar en paz a su cuñada; salir de la casa y no meterse en problemas con el matrimonio de su hermano y Susana.
<b>3 Deseo:</b>	Hacer pelear al perro, de esa forma puede conseguir dinero y dárselo a Susana, consiguiendo que ella se enamore de él.
<b>4 Valores:</b>	<b>Octavio:</b> Tranquilo en un inicio, ama a Susana, respeto sobre ella, quiere a su sobrino. <b>Jarocho:</b> Rencoroso, deshonesto, odio, ira, brutal . <b>El hermano:</b> Fuerza, ira, es brutal, rabia, posesivo.
<b>5 Poder, estatus y capacidad.</b>	<b>Octavio:</b> No tiene estatus, sólo es admirado y apoyado por su amigo. <b>Jarocho:</b> Es respetado en el mundo de las peleas, también es un hombre peligroso y "de mucho cuidado". <b>El hermano:</b> No tiene estatus, está en un empleo que odia. Ejerce el poder cuando roba farmacias con su amigo, a quien molesta constantemente.
<b>6 Similitudes del adversario.</b>	<b>Octavio y su hermano:</b> Comparten el mismo pasado ya que son hermanos, también quieren a Susana. Los dos poseen a Susana de forma física. <b>Octavio y El jarocho:</b> Los dos son peleadores de perros, ambiciosos, hedonistas. La única diferencia es que a Octavio sí le importa su perro.

Ítem	Observación
	Elaboración propia: Tabla para organizar y desglosar las características del personaje principal: Octavio, basado en el esquema de caracterización de personajes de Truby, J. (2007). <i>Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos</i> . Alba.

### II.C.2.2.3 Sinopsis: “Daniel y Valeria”.

Daniel es un hombre de negocios que lleva una vida aburrida y está cansado de su matrimonio. Convive con una mujer que ya no ama y teme perder a sus hijas. A pesar de ello, llega un momento en que deja a su esposa y se va a vivir con su amante, Valeria.

Valeria es una modelo consagrada y el mundo de la farándula está al pendiente de su vida amorosa; es por eso que mantiene oculto su amorío con Daniel. Sin embargo, en el momento en que Daniel ha dejado a su esposa la situación cambia tanto que ella está dispuesta a vivir con él (véase Figura 46).



Figura 46. Fotogramas: *Amores Perros* (Iñárritu, 2000).

En la siguiente tabla se procederá a caracterizar el personaje principal, Daniel, de la trama: “Octavio y Susana”, con relación a sus antagonistas.

Tabla 11

Análisis de los personajes de la trama: “Daniel y Valeria”

Ítem	Observación
<b>1. Debilidades:</b>	Un hombre inseguro y que necesita de una mujer joven para sentirse con vida.
<b>2. Necesidades:</b>	<b>Necesidad psicológica:</b> Dejar de engañar a su mujer o cortar por lo sano, no puede vivir ocultando un amorío. <b>Necesidad Moral:</b> Mientras más tiempo esté en esta relación, más daño les causará a sus hijas.

- 
- 3. Deseo:** Dejar a su esposa e irse con Valeria.
- 4. Valores:** El físico de las personas es lo más importante, ama a sus hijas, guarda las apariencias, realmente ama a Valeria.
- 5. Poder, estatus y capacidad:** **Daniel:** Es un hombre con posición económica alta, es publicista, y tiene influencia en el medio televisivo.  
**Esposa:** Mujer con dinero, un poco posesiva, también ama a sus hijas y a su marido.
- 6. Similitudes del Daniel y su esposa: Los dos aman a sus hijas. adversario.**
- 

Elaboración propia

Nota: Tabla para organizar y desglosar las características del personaje principal: Daniel y su esposa, basado en el esquema de caracterización de personajes de Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

#### ***II.C.2.2.4 Sinopsis: “El chivo y Maru”.***

El chivo es un vagabundo que transita por las calles de la ciudad de México en busca de basura que pueda reparar o vender. En el transcurso de la trama se observa que no es un simple vago, sino que también es un asesino a sueldo, y en otros tiempos también era padre, además de esposo de una mujer que acaba de morir (véase la Figura 47).



Figura 47. Fotogramas: *Amores Perros* (Iñárritu, 2000)

Las tramas de “Daniel y Valeria” y de “El Chivo y Maru” no son tramas complejas, por el poco tiempo en pantalla que tienen. Sin embargo, son micro historias cuya estructura narrativa es posible analizar valiéndose de los siete pasos del mismo Truby.

En definitiva, podemos decir que, a diferencia de *Pulp Fiction*, los personajes de las diferentes tramas están constantemente cruzándose el uno con el otro, dando una muestra de convivencia “diegética” (si se puede decir), y que no sólo están cruzándose, sino que a



momentos sus acciones tienen una repercusión tal que terminan por cambiar el rumbo de la trama del otro (véase la Figura 44).

En la siguiente tabla se procederá a caracterizar el personaje principal, el Chivo, de la trama “Octavio y Susana”, con relación a sus antagonistas.

Tabla 12

Análisis de los personajes de la trama: “El chivo y Maru”

Ítem	Observación
<b>1. Debilidades:</b>	Es un asesino, un hombre que sacrificó a su familia por sus ideales.
<b>2. Necesidades.</b>	<b>Necesidad psicológica:</b> Hacer las paces con su hija y convertirse en su padre. <b>Necesidad moral:</b> Dejar su vida delictiva.
<b>3. Deseo:</b>	Despedirse de su ex esposa.
<b>4. Valores:</b>	Desalmado, deshonesto, es un asesino a sangre fría, ama a su hija.
<b>5. Poder, estatus y capacidad.</b>	<b>El chivo:</b> no tiene estatus económico ni social, mata por dinero. Ejerce poder de forma violenta.
<b>6. Similitudes del adversario.</b>	<b>El chivo y Maru:</b> Padre e hija. Él la abandonó por una causa que creía justa.

Nota: Tabla para organizar y desglosar las características del personaje principal: El chivo y Maru, basado en el esquema de caracterización de personajes de Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

### II.C.2.3 Enumerar.

Enumerar y organizar la escena se ha convertido en un importante método para analizar las secuencias que componen cada trama de la película, sobre todo si lo que se quiere es ver, a detalle, cómo funciona la estructura de un filme.

A continuación, se presenta un gráfico en donde está ilustrado, de mejor forma, el paisaje narrativo de la trama “Octavio y Susana”.

Prólogo																				
Esc:	1	2	3	4	3A	4A	3B	4B	3C	4C	3D	4D	3E	4E	3F	4F	3G	5	4G	3H
Sec:																				
Esc:	4H	3I	4I	3J	4J	4K														
Sec:	Persecución y accidente.																			
Octavio y Susana																				
Esc:	6	7	8	9	6A	8A	6B	10	11	12	11A	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Tra.																				
Sec:	Presentación de personajes										Objetivo de Octavio									
Esc:	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
Tra.																				
Sec:	Octavio en busca de su objetivo																			
Esc:	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	53A	54A	1-4K				
Tra.																				
Sec:	Octavio en busca de su objetivo															Persecución y accidente.				
Esc:	55	56	57	58	59	58A	60													
Tra.																				
Sec:	El accidente de Valeria.																			

TOTAL:            **60** ESCENAS                            **6** SECUENCIAS                            **1** MÓDULOS



Preudio  
Octavio y Susana



El Chivo y Maru  
Daniel y Valeria

Las secuencias están ordenadas por el color según a la trama a la que pertenezcan. Sin embargo, si estas secuencias, están en la misma trama, se las diferencia con un mismo tono del color principal. Por ejemplo la secuencia llamada “Persecución y accidente” utiliza un color Azul y esta misma secuencia se repite en la trama de Octavio y Susana, entonces esa secuencia esta resaltada con el color de su secuencia.

Recordemos que hay tres tramas principales: Octavio y Susana; Daniel y Valeria; El Chivo y Maru. Todos marcados con sus respectivos colores.

Figura 48 Elaboración propia. Gráfico: Enumerar, de la película “Amores Perros” (Iñárritu, 2000).

### Prólogo.

El prólogo consta de cinco escenas y una secuencia llamada: “Persecución y accidente”. Sin embargo, estas escenas se dividen en sub escenas, por ejemplo: Esc. 3A; Esc. 4ª; etc., ya que, al ser una secuencia de persecución, su montaje es cada vez más y más rápido, por ende, sus escenas son más constantes y con menos tiempo en pantalla.

### Octavio y Susana.

La trama consta de 55 escenas y 6 secuencias, descritas a continuación:

1.) “Presentación de personajes”: en esta secuencia se presenta a los personajes principales, los cuales son Octavio, Susana, Ramiro, su madre, su amigo, el gordo y El Jarocho (más todos los personajes alrededor de la trama); así mismo, se presenta a personajes que están dentro de la diégesis (los cuales a momentos no parecen tener mayor incidencia



entre sus historias, hasta el momento del accidente), como por ejemplo, El chivo (vagabundo y asesino).

2.) “Objetivo de Octavio”: en esta parte se comprende mucho mejor cuáles son las intenciones de Octavio con Susana: separarla de Ramiro y fugarse con ella. También aparece Daniel, quien protagonizará la trama de “Daniel y Valeria”.

3.) “Octavio en busca de su objetivo”: esta secuencia abarca gran parte del desarrollo de la trama de Octavio, quien se lanza en busca de su objetivo, y por momentos lo saborea, como cuando se acuesta con su cuñada y empieza una racha de victorias consecutivas con su perro. Sin embargo, este sueño se ve empañado por la huida de su hermano y Susana; lo que hará que sus planes cambien.

4.) “Persecución y accidente”: esta es la secuencia de inicio de la película, la cual ha sido denominada como “Prólogo”. Sin embargo, debido a que esta secuencia ya fue vista, es sintetizada por el narrador, valiéndose de la cámara rápida. Los acontecimientos suceden de forma vertiginosa hasta antes del choque con los autos; acontecimiento que está reservado para la secuencia final.

5.) “El accidente de Valeria”: el accidente de Valeria puede ser denominado como el “Epílogo”, ya que es aquí en donde se responderán algunas preguntas que fueron planteadas al inicio de la película, tales como: ¿quién es la mujer del auto que chocó Octavio?, y ¿por qué perseguían a Octavio?

#### **II.C.2.4 Recomponer y Modelizar.**

El prólogo y la trama de “Octavio y Susana” está recompuesta, al igual que *Pulp Fiction* (1994), en un gráfico cartesiano con valores numéricos (de 1 hasta 5) en el eje X y con valores en minutos en el eje Y.

El prólogo de la película siempre será la secuencia de la persecución, debido a que con esta secuencia el narrador instala en la mente del espectador las preguntas claves para el desarrollo de la película, como: ¿quiénes son los jóvenes que van en el auto?; ¿por qué están



huyendo?; ¿qué los llevó a esa situación? Todas las respuestas a estas interrogantes se proporcionarán a lo largo de la película.

En la trama de “Octavio y Susana” se percibe cómo va creciendo la obsesión de Octavio por su cuñada, Susana, hasta el punto de llegar a involucrarse en peleas ilegales; pelear con su hermano; poseer a Susana; perder a Susana; matar a su rival; y casi morir en un accidente de autos.

Al mismo tiempo, se contempla el acoso de Valeria hacia Daniel; luego los problemas de Daniel con su esposa, para luego terminar separándose de su mujer y acabar con Valeria, quien al final sufren un accidente de tránsito.

Mientras tanto, El Chivo se presenta como un hombre que vive en la calle rodeado de muchos animales, y como un asesino sin escrúpulos que mata a un hombre a sangre fría; para luego concluir con el descubrimiento del fallecimiento de su ex esposa, a quien va a visitar en el funeral y es echado por su cuñada.

De esta manera, para el análisis mencionado, se hará uso de un típico gráfico cartesiano con valores numéricos (de 1 hasta 5) en el eje X, y con valores de minutos en el eje Y. El sentido de esto es recorrer la intensidad dramática a medida que se va desarrollando la historia y, adicionalmente, medir la incidencia de los 22 pasos en su línea de tiempo (tiempo de la película). Véase la siguiente Figura.

Pico de intensidad  
Dramática

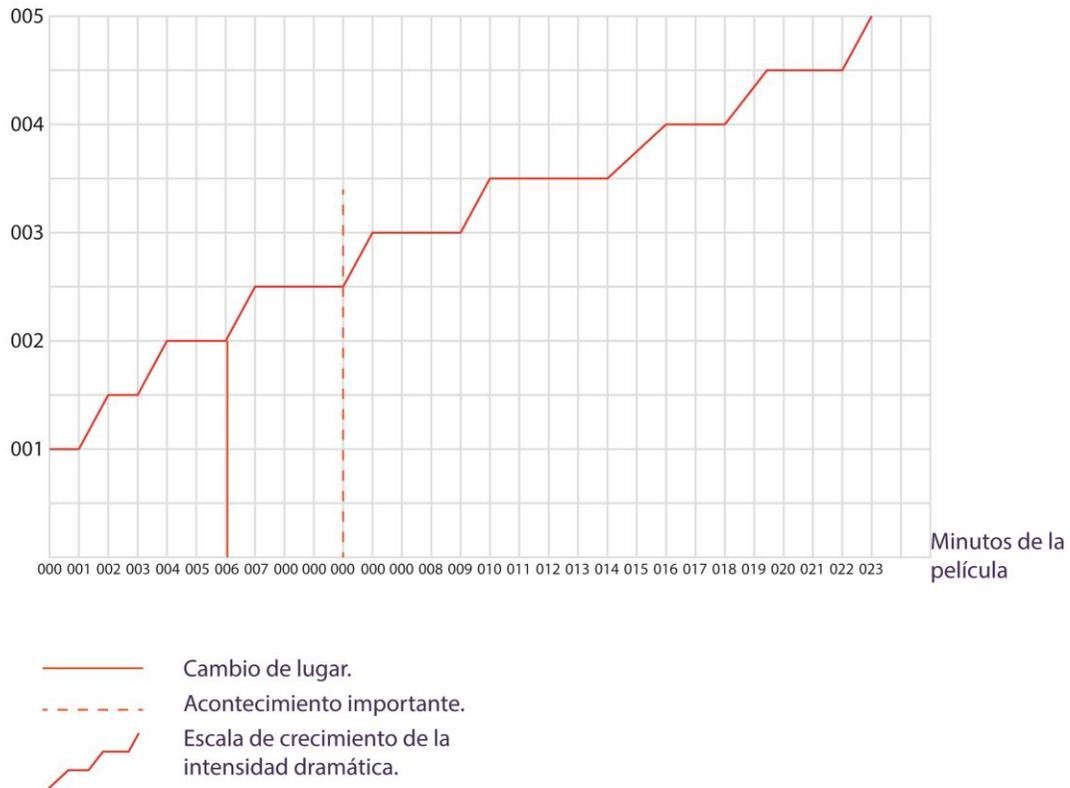


Figura 49 Elaboración propia. Cuadro explicativo de: Reconponer y Modelizar.

El código de Color es muy importante a la hora de interpretar los gráficos a continuación. Sobre todo porque estos colores representan a cada una de las tramas expuestas en la película.

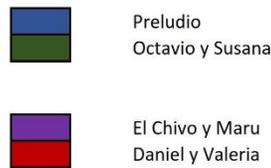


Figura 50 Elaboración propia. Cuadro explicativo de: Código de color.

El color nos dice que un personaje está atravesando la trama de otro personaje, Además de que nos explica cuál de los 22 pasos (de John Truby) se está desarrollando en ese instante.

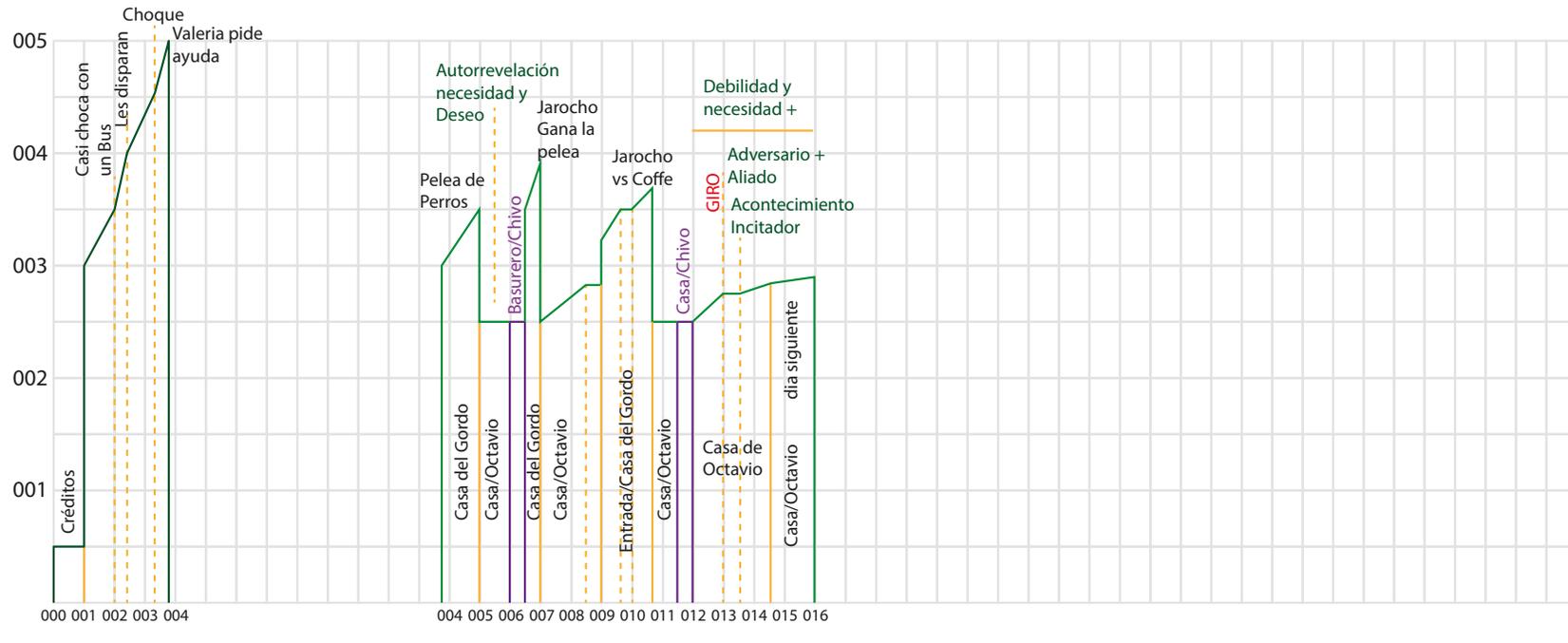


# PRÓLOGO

# I ACTO

## PERSECUCIÓN Y ACCIDENTE

## OCTAVIO Y SUSANA



Persecución y accidente

Presentación de personajes

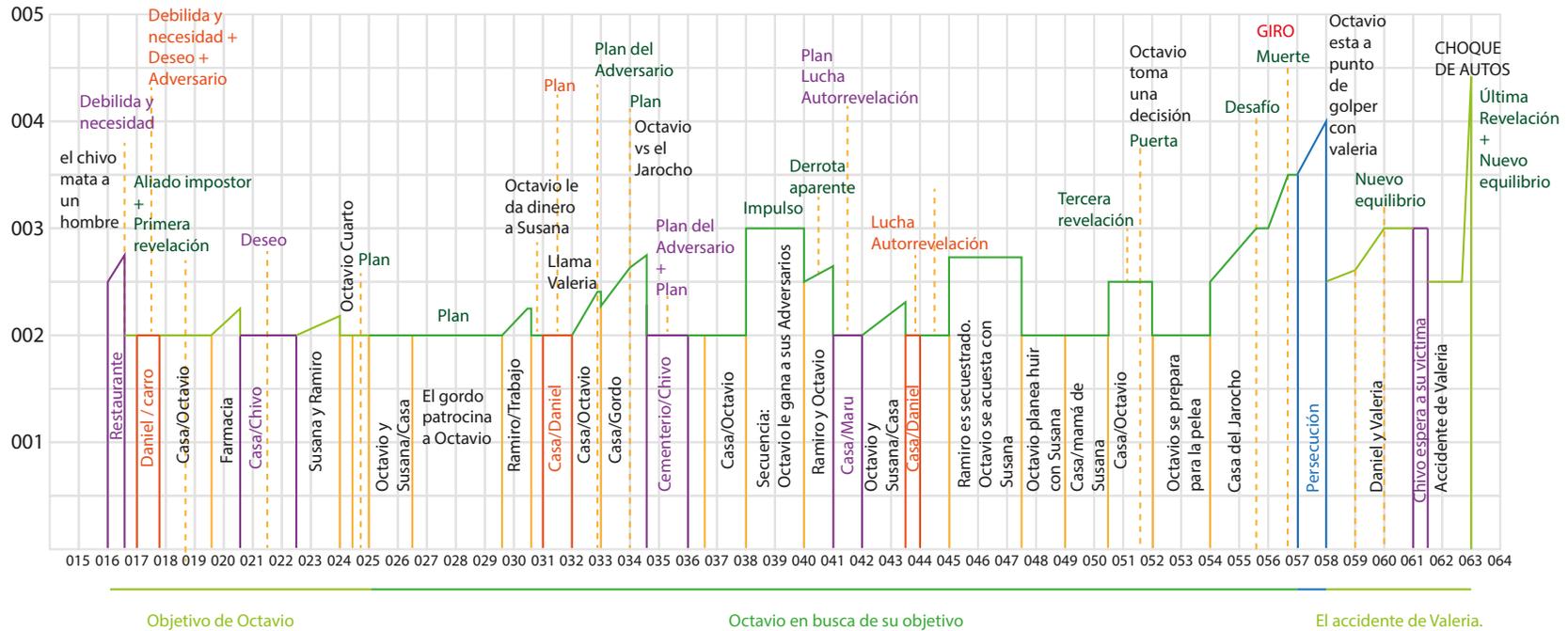
- 02:00 Octavio casi choca contra un bus.
- 02:50 Los asesinos del Jarocho disparan contra el carro de Octavio.
- 03:15 Octavio choca contra el Auto de Valeria.
- 03:30 Valeria, dentro del auto, pide ayuda.

- 05:00 Sara llega a su casa y deja escapar al Coffe.
- 06:10 El chivo, en la basura, recolecta objetos reutilizables.
- 06:36 El perro de Jarocho está a punto de ganar.
- 08:30 Ramiro insulta a Susana por dejar escapar al perro. Octavio la defiende (**Autorrevelación, necesidad y deseo**).
- 08:50 El Jarocho intenta pelear su perro con el perro del Chivo, pero este lo amenaza.
- 10:00 El Coffe se cruza en el camino del Jarocho.
- 10:30 El jarocho enfrenta su perro con el Coffe.
- 10:31 Octavio Recrimina a Susana por dejarse golpear (**Debilidad y necesidad**)
- 13:10 El jarocho llega a la casa de Octavio (**Acontecimiento Incitador**); (**Aliado**) y (**Adversario**).
- 14:50 Octavio Discute con Ramiro porque este no tiene dinero para su esposa. (**Adversario**).

Figura 51 Elaboración propia. Reconponer y Modelizar de la película "Amores Perros" (Iñárritu, 2000).

## II ACTO OCTAVIO Y SUSANA

## III ACTO OCTAVIO Y SUSANA



16:22 Chivo mata a un Hombre (Debilidad y necesidad)  
 16:45 Daniel, junto a su esposa e hijas, se nota cansado (Debilidad y necesidad)  
 Mira el cartel donde está Valeria (Deseo).  
 17:00 Valeria llama a Daniel pero contesta su esposa (Adversario).  
 21:27 El chivo se entera que su ex murió (Deseo)  
 24:30 Octavio le cuenta a su amigo que va a entrar en la pelea de perros (Plan)  
 30:29 Octavio le rompe la nariz a Ramiro (Impulso)

31:32 Octavio le da dinero a Susana (Plan)  
 32:32 Ramiro Golpea a Octavio (Impulso/Respuesta)  
 40:10 Ramiro amenaza a Octavio con la mitad de lo ganado (Derrota aparente)  
 41:00 El chivo a lo lejos mira a Maru, su hija. Ella sin saber quién es, lo mira y se va. (El plan); (Lucha, interna); (Autorrevelación).  
 50:25 Octavio se entera que Ramiro se llevó a Susana fuera de la ciudad (Tercera revelación)  
 51:00 Octavio toma una decisión (Puerta)

52:23 Valeria aparece por televisión.  
 55:30 El jarocho dispara al Coffe (Desafío).  
 56:38 Octavio apuñala al Jarocho (muerte). Giro antes de pasar el tercer capítulo.  
 59:00 Andrés lleva a Valeria al departamento (Revelacion)  
 61:00 El chivo vigila a un hombre (Nuevo equilibrio/ no hay)  
 63:00 Valeria es arrollada por Octavio (última revelación); (nuevo equilibrio).

Figura 52 Elaboración propia. Reconponer y Modelizar de la película "Amores Perros" (Iñárritu, 2000)



## **II.D Conclusiones finales**

En definitiva, las películas *Pulp Fiction* (Bender, Tarantino, 1994) y *Amores Perros* (Iñárritu, 2000), a pesar de ser dos tipos de narraciones parecidas en su estructura (y a las dos se las puede denominar como narraciones modulares del tipo anacrónicas), no es preciso decir que las dos narraciones sean iguales, ya que una de las cosas que las diferencia es su “estilo”, y en este caso particular es el ritmo el que marca la diferencia (vale recordar que Aumont et al. (1996) se referían al ritmo como el recurso que impone el narrador en vista de obtener un efecto en particular).

Así, es precisamente el estilo lo que separa a estas dos grandes películas. Si bien *Pulp Fiction* es un *thriller* con un desarrollo narrativo trepidante, carece de la profundidad de los personajes que tiene *Amores Perros*. Y, mientras que a *Pulp Fiction* se la puede ver una y otra vez, *Amores Perros* es una película con una trama un poco más intrincada porque el desarrollo de los personajes está dándose en el mismo momento en que se desarrolla la trama principal.

### **Los módulos**

Las dos películas tienen módulos vitales para las tramas, los cuales son visibles gracias a que sus autores las han dividido en capítulos (como si se tratara de un libro), los cuales contienen las diferentes tramas a desarrollar; por ejemplo, al inicio de cada capítulo hay un subtítulo que describen quiénes son los protagonistas de la trama a continuación: “Vincent Vega y la esposa de Marsellus Wallace”, o “El chivo y Maru”. Quienes se aventuren a jugar con sus partes pueden disponer de una combinación infinita.

### **Orden duración y frecuencia**

Tanto *Pulp Fiction* (1994) como *Amores Perros* (2000) hacen gala de no ser narraciones lineales, debido a que utilizan los recursos del *flashback* y *flashforward*. Sin embargo, este orden no es establecido por los personajes sino por el narrador. Es por eso que



casi nunca se ve decir a un personaje: “Recuerdas esa vez que me hiciste tal cosa...” para luego dar entrada a un recuerdo. Eso no sucede en este tipo de películas<sup>7</sup>.

La duración está ligada al tiempo y cómo éste está relacionado con lo que sucede en la diégesis. El caso de *Pulp Fiction* (1994) y *Amores Perros* (2000), se las puede denominar como narraciones de duración lineal. Sin embargo, éstas presentan una anomalía llamada “tiempo no vectorial”, sobre la cual se habló en el inciso: 2.2 *Relación entre Orden, Duración y frecuencia*, descrito por: Casseti et al. (1991). Básicamente, trata de fracturar el orden cronológico de los acontecimientos para crear una trama intrincada en la que se hace un poco complicado seguir su línea temporal. Sin embargo, esta temporalidad está marcada por un acontecimiento o un personaje. En el caso de *Pulp Fiction*, esta temporalidad está marcada por Vincent Vega, quien es el personaje que transita por casi todas las tramas de la película. Mientras que, en el caso de *Amores Perros*, esta temporalidad continua está marcada por el accidente de autos.

Adicionalmente, los dos relatos están dejando ver sus finales (unos más que otros) al inicio de la película, lo que genera la siguiente pregunta: ¿puede ser que haya dos tipos de “Orden” en estas películas? La respuesta es sí. Si se observa que el inicio de cada película es el final de la misma, se puede deducir que los eventos a continuación son la explicación del evento que se acaba de observar al inicio de la película, a esto se llama tiempo de orden circular, pues, los eventos a continuación están explicando el inicio de la película. En resumen, tanto *Amores Perros* (2000) como *Pulp Fiction* (1994) tienen dos tipos de “Orden”: Orden circular y Orden lineal vectorial<sup>8</sup>.

La frecuencia con la que se presenta (eventos relevantes para la trama) está mucho más marcada en *Amores Perros* ya que el accidente de autos está presente en todas las tramas de la película (por ese motivo se ve el accidente de autos repetirse una y otra vez, variando su perspectiva dependiendo de quién lo mira).

---

<sup>7</sup> Para profundizar sobre este tema, véase el capítulo I: 1.2 *Narrativa modular*.

<sup>8</sup> Para una explicación más detallada de este tipo, antes véase el capítulo II, Inciso: 2.2 *Relación entre Orden, Duración y frecuencia*.



## Contingencia

Otro punto importante es la “Contingencia”, descrita por Cameron en 2008, quien afirma que no es más que los posibles caminos que marca una trama. Por ejemplo, en el caso de *Amores Perros*, los caminos son múltiples con relación a los de *Pulp Fiction*, ya que Alejandro González Iñárritu hace gala de un montaje vasto con múltiples personajes desarrollándose en el mismo capítulo, es por eso que la trama que vendrá a continuación, puede ser cualquiera.

En definitiva, tanto *Pulp Fiction* como *Amores Perros*, son dos películas ricas narrativamente hablando, y sus características estructurales son muy similares. Sin embargo, el haber tenido la posibilidad de estudiarlas a detalle ha permitido conocer cómo están conformadas sus estructuras modulares, y esto, a su vez, ha abierto una puerta infinita de alternativas que, en el proyecto “Retorno”, se pueden emular.



## Capítulo III: Desarrollo del esquema modular aplicado al guion “Retorno”

(...) Yo descreo enormemente de las gentes que empiezan a escribir un guion y que creen que la historia es la que les dice cómo van a terminar el guion, porque es falso. Es el final, de la historia, el que le dice a uno como se va a organizar el guion. Porque finalmente un guion es como una vía de un tren. Y el tren, para poder armar esa vía, tiene que saber a dónde tiene que llegar (...) <sup>9</sup> (Garciadiego, 2012, 6:00)

Una de las máximas al iniciar esta investigación fue ese mismo punto que señalaba Paz Alicia Garciadiego (2012) en un conversatorio para Casa de América <sup>10</sup>, donde describía a la escritura de guion como la construcción de una vía de tren, que si no está terminada, no se sabe hacia dónde va a llegar. Por tal motivo es indispensable saber hacia dónde se dirige la historia; ¿cuáles son sus protagonistas?; ¿qué es lo que desean?; ¿cuál es el discurso que se quiere contar?, pero, sobre todo, ¿cómo será esa vía del tren?

Por esa razón es necesario crear una estructura lo suficientemente sólida (maleable, pero sólida) que permita establecer puntos de referencia, los cuales marcarán la ruta hacia dónde irá la historia y, sobre todo, cuál será el destino de sus protagonistas.

### III.A Caso de aplicación al guion “Retorno”

“Retorno” es un cortometraje escrito en 2017 que participó en 2018 en el *pitch* de la materia de “Laboratorio de guion para proyectos de graduación” -a cargo de la Docente Melina Wazhima-, perteneciente a la carrera de Cine y Audiovisuales. Sin embargo, al pasar las revisiones por parte del jurado calificador, este proyecto no alcanzó a ser seleccionado como parte de los cortometrajes para ser realizados al final de la carrera. A cambio, recibió

---

<sup>9</sup> Esta cita fue tomada de la charla dictada por la escritora Paz Alicia Garciadiego, en una conferencia que se titula: *Temas 'La chispa y el diablo. La elección de la historia (...)' por Paz Alicia Garciadiego*, del canal de Youtube “Casa de América”.

<sup>10</sup> “Casa de América” es un consorcio público con sede en España que lo que busca es estrechar lazos con Latinoamérica.

una mención honorífica y se lo alentó a continuar con su perfeccionamiento (véanse las siguientes Figuras).



Figura 53. Fotografía tomada en el Pitch de la carrera de Cine y Audiovisuales del 2018 para la materia de: “Laboratorio de guion para proyectos de graduación” a cargo de la Docente Melina Wazhima.

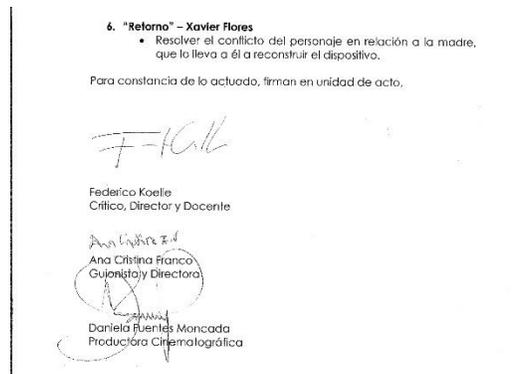


Figura 54. Acta de Deliberación entregada por el jurado: Federico Koelle, Ana Cristina Franco, Daniela Fuentes.

Desde ese entonces, el guion titulado “Retorno” ha pasado a ser un proyecto de investigación, el cual tiene como fin crear una estructura modular en la que repose un relato constituido por múltiples historias, y que, a su vez, se presente un reto mental para el espectador.

### **III.A.1 Proyecto Original**

#### **III.A.1.1 Sinopsis Corta.**



Un joven intenta comunicarse con su madre fallecida mediante un aparato al que él llama “máquina del tiempo”, sin embargo, no logra hacerla funcionar. Es por esta razón que la ayuda de sus amigos será muy importante para poner a trabajar la máquina. Así mismo, serán ellos quienes no sólo lo apoyarán con este cometido, sino que también lo ayudarán a superar la pérdida de su madre.

### **III.A.1.2 Valoración del proyecto.**

El proyecto de cortometraje “Retorno” claramente es una historia clásica que tiene como protagonista a una persona con un objetivo claro: comunicarse con su madre muerta, para advertirle sobre el acontecimiento que le ha quitado la vida. En el camino se suman más personajes (se pensó, incluso, en la posibilidad de crear un interés romántico entre sus coprotagonistas para desarrollar un conflicto entre ellos). Además, la narración de sus acontecimientos era de un orden cronológico lineal.

Esta idea resultaba óptima cuando se la pensó como un cortometraje de final de carrera, pues estaba planeado para desarrollarse a mitad del ciclo de estudios de la carrera de cine, y lo que buscaba era trabajar con personal reducido. Adicionalmente, la historia no era extensa ni necesitaba un desarrollo conceptual amplio por parte de la preproducción de la misma. Sin embargo, la búsqueda por encontrar un modo narrativo no lineal, ha hecho que el proyecto “Retorno” incorpore (a su cuerpo narrativo) dos historias más, para dar un total de tres; enriqueciendo así éstas al relato con nuevas tramas y conflictos entrelazados, los cuales enriquecerían, a su vez, a la narración.

Por esa razón, no hubiera sido factible trabajar con un formato de un tiempo tan limitado como el de cinco a diez minutos, en vista de lo cual se decidió transformar a "Retorno" de ser un proyecto de cortometraje, a uno de largometraje, con una duración estimada de dos horas. Por otro lado, las decisiones mencionadas han permitido al autor del proyecto el poder desarrollar las teorías investigadas de forma más amplia.

### ***III.A.2 Proyecto Nuevo***



El proyecto tendrá como base tres historias, con un mínimo de aparición en pantalla de 30 a 35 minutos cada una, cuyo tiempo total podrá variar según el desarrollo de las mismas. Estas tres tramas están relacionadas entre sí y despliegan una misma premisa, lo que hace que las historias estén estrechamente vinculadas una con otra. Además de que ya no tratará el tema de un joven y su máquina del tiempo, sino que tratará el tema de la pérdida y cómo ésta golpea a sus protagonistas. Estas historias están descritas a continuación.

### **III.A.2.1 Víctor y Diana.**

Tema: Víctor es un hombre amargado, quien lo ha perdido todo, incluso a su hijo; se ve obligado a recibir en su casa a su sobrina problemática. Entre los dos hay una lucha: él batalla por mantener el orden dentro de su casa, y mientras tanto, ella por desordenarlo. No obstante, las cosas cambian cuando los dos se enteran de que comparten experiencias parecidas.

Problema Moral: Víctor está lleno de amargura, la cual esconde siendo una persona egoísta con los demás; esa situación lo vuelve incapaz de sentir empatía por los otros.

Decisión Moral: Al darse cuenta de que su egoísmo no ayuda a la persona que más lo quiere, decide hacer lo que esté a su alcance por conseguir la libertad de su sobrina con relación a un ex novio manipulador.

#### ***III.A.2.1.1 Sinopsis.***

Víctor es un hombre estricto, a quien lo que más le importa es su hijo Sebastián (de quien espera lo mejor de la vida). Por ese motivo, Víctor ha marcado un camino estricto de estudios y de vida, para su hijo.

Sin embargo, ese camino ha sido truncado, ya que Víctor y su hijo han sufrido un accidente de tránsito, el cual, además de haberle provocado lesiones permanentes, también le ha quitado la vida a Sebastián. Es por este motivo que Víctor se ha convertido en un hombre amargado, un antisocial y un cascarrabias. Por otro lado, la vida de Víctor cambiará cuando su sobrina — a quien no ha visto desde hace mucho— llega a vivir con él.



Diana (sobrina de Víctor) es totalmente diferente a él: gusta de las personas y ama la vida. Sin embargo, ella también es una mujer que toma pésimas decisiones, y tiene malas amistades, incluido un ex novio delincuente.

No pasará mucho tiempo para que Víctor se entere (por medio del ex novio de su sobrina) que Diana vino a su casa porque la policía la buscaba, ya que estuvo relacionada a una banda de estafadores. Eso hace que la rabia de Víctor crezca, ya que él confió en Diana y, además, le confesó sus más íntimas emociones. En vista de lo sucedido, Víctor hecha a Diana de la casa, dejándola sola y a merced de su ex novio, quien aprovechará la situación para raptarla y obligarla a prostituirse nuevamente.

En un burdel, muy lejos de la ciudad, Diana está a punto de entrar a la habitación de un desconocido, pero en ese momento, se desata un tiroteo de tal magnitud que termina por meter a Diana y su ex novio en un en una situación en la que ella tendrá que tomar una decisión de vida o muerte.

El tiroteo termina y la policía, escoltando a Víctor, toma por resguardo a Diana, que ahora está dispuesta a confesarle un gran secreto. Ella formó parte de la banda que estafó a un hombre (Benjamín) que, por perseguirlos, terminó con el accidente que mataría a su primo Sebastián, hijo de Víctor.

### **III.A.2.2 Solo contra el Mundo.**

Tema: Benjamín es un *youtuber* famoso, pero egoísta y que sólo piensa en sí mismo. Un día, se ve involucrado en un accidente en donde lo pierde todo. Esta situación le obliga a salir de su ciudad y abandonar su estatus de “celebridad”. Sin embargo, encontrará en Irene (una joven que escapó de su casa) una oportunidad para cambiar.

Problema Moral: Benjamín no cree merecerse nada de lo que le está pasando. Piensa que todo el mundo se equivoca. Esa actitud hará que nadie crea en él y que las personas lo detesten.

Decisión Moral: Benjamín se ve reflejado en los abusos que Irene recibe por parte de su jefe. Esta situación hará que él deje de lado su arrogancia y decida ayudarla.



### ***III.A.2.2.1 Sinopsis.***

Benjamín es un mujeriego egoísta que ha logrado fama gracias a su canal de *Coaching Personal* en YouTube. Esta popularidad ha permitido que sea reconocido a nivel internacional.

Un día, Benjamín es amenazado por una persona anónima, quien le intimida con un chantaje: la divulgación de conversaciones y fotos de él y una menor de edad en una situación comprometedoras.

Al encontrar a la persona que lo está chantajeando, Benjamín se ve envuelto en una persecución furiosa de autos en donde, por accidente, golpea a un vehículo. En dicho accidente un joven pierde la vida y otro sale herido.

Al despertar en la celda de una prisión, Benjamín es acusado por homicidio involuntario. A pesar de ello, sale de ésta con estricta observación, mas la prensa lleva a cabo un linchamiento mediático contra él, pues el accidente ha dejado a un hombre hospitalizado, el cual, además, ha perdido un hijo.

Benjamín consigue un veredicto favorable, mas el acoso de la prensa y el repudio de la gente lo obliga a abandonar su carrera como *youtuber* e *influencer*. Así, se oculta en la casa de sus padres, con quienes no tiene una buena relación y siempre están instándole a que se marche de la casa.

Sumado a esto, Benjamín entra a trabajar en un restaurante en donde conoce a Irene (quien en realidad se llama Laura), una joven tímida y algo introvertida, quien labora en el mismo establecimiento. Así, Benjamín e Irene entablarán una relación de amistad muy fuerte.

Sin embargo, esta armonía termina cuando Benjamín se entera de que Irene está siendo, sistemáticamente, acosada (violada) por su jefe; al increpar a la chica, Benjamín descubre que ella es víctima de los chantajes del hombre, quien la amenaza con publicar los videos de él y ella teniendo sexo.

Benjamín no se atreve hacer nada, ya que su jefe es muy conocido en el barrio y mucha gente lo aprecia; por otro lado, el superior sabe quién es Benjamín y muy



posiblemente lo va a entregar a la justicia. Sin embargo, Benjamín, movido por el amor que tiene por Irene, decide elaborar un plan para escaparse con ella, siempre y cuando logren recuperar los videos y fotos por los cuales el jefe la chantajea.

Llegado el día, el plan de Benjamín se ejecuta tal cual ha sido concebido, más las cosas no funcionan del todo bien, ya que Irene es descubierta por su jefe, quien la toma de rehén y llama a la policía; es entonces cuando ella, llevada por el odio, empuja a su jefe y lo termina matando. Entonces, en ese momento, Benjamín, lleno de amor, encubre el accidente y se echa la culpa por el asesinato; deja huir a Irene y espera a la policía.

Al terminar la secuencia, un hombre de mediana edad llega al mismo restaurante donde trabajaban Benjamín e Irene. El hombre pregunta por su hija, que responde al nombre de Laura.

### ***III.A.2.3 Érase una vez un matrimonio.***

Tema: Simón es un pastor de una pequeña iglesia evangelista, se caracteriza por ser un hombre incapaz de decir lo que siente. Está insatisfecho con su vida y con las cartas que le han tocado. Vive frustrado con su matrimonio y con su esposa Lucía, a quien ama mucho, pero con quien se ha visto, últimamente, imposibilitado de acostarse.

Problema Moral: Simón no se ve como una figura de autoridad ni de respeto por parte de sus seguidores en la iglesia, ni de su familia. Sin embargo, tiene que fingir para conseguir lo que él cree que se merece. De alguna forma, sostener esta situación lo lleva a destruir su matrimonio y a perder a su familia.

Decisión Moral: Decide aparentar y engañar a los demás para obtener el puesto como nuevo ministro en la iglesia nueva.

#### ***III.A.2.3.1 Sinopsis.***

Simón es un padre de familia débil e inseguro, que además es un pastor evangelista muy poco respetado por los fieles de su iglesia, pero todo cambia cuando le llega la noticia de que será promovido a un templo mucho más grande, lo que lo emociona muchísimo. Por



supuesto, esta emoción no dura mucho ya que descubre que su esposa, Lucía, siente atracción por otro hombre.

Simón al darse cuenta de los sentimientos de Lucía, decide comprar su amor, hecho que Lucía acepta, aunque de muy mala manera; sin embargo, ella lo hace pensando en el bienestar de su hija.

Cada vez son más complicadas las pretensiones de Simón con su familia, hecho que le cuesta uno que otro dolor de cabeza. Además, su esposa cada día está más enamorada de su amante. A esta situación se suma el que uno de sus superiores está inmiscuyéndose en su vida privada, con el afán de verificar si es apto para el puesto al que se le recomienda.

La situación estalla cuando Laura, hija de Simón, al descubrir lo que sus padres están haciendo, toma la decisión de escapar con su novio. Este hecho hace que la esposa abandone a Simón para irse a vivir con su amante; posteriormente, la iglesia decide no darle el puesto que él quería, al enterarse el superior de Simón de la relación de Lucía y su amante.

Simón, cansado de que nada le esté saliendo bien, decide, a manera de venganza, ir a la casa de Lucía y su amante y acabar con todos y con todo, pero cuando está a punto de disparar, el ruido ensordecedor de dos autos despedazándose en la calle lo detiene.

Simón sale a la calle en ayuda de las personas atrapadas en los autos. Auxilia a alguien a salir de un carro destruido y lo pone a buen recaudo. Luego va al vehículo en donde yacen dos personas desmayadas. Él las saca del auto y ayuda rápidamente al más viejo, le aplica RCP y consigue que respire. Sin embargo, el joven no logra respirar y muere. En ese momento, Simón le da la extremaunción y cierra los ojos del hombre, la ambulancia llega y todo ha terminado.

Simón, consciente de lo que ha hecho, deja en paz a su esposa y se marcha en busca de su hija.

#### **III.A.3.4 Desarrollo de la Premisa para el largometraje Retorno.**

En palabras de Lagos Egri “es necesario tener una premisa: una que conduzca inevitablemente a la meta que espera alcanzar la obra” (1942, p. 37). Esto quiere decir que el



desarrollo de una premisa hará que, inevitablemente, las tramas de una película estén vinculadas a un discurso, el cual dirigirá el filme a una conclusión inevitable.

Por esta razón, la premisa de la película debe abarcar —según describe Lagos Egri (1942)—, tres características en particular: en primer lugar, la premisa tiene que denotar el carácter del personaje, por ejemplo: avaricioso, egoísta, amargado, etc. La segunda característica es mostrar el conflicto central. La última característica es la resolución —hacia dónde nos lleva el ser egoísta, avaricioso, amargado, etc.—. Un ejemplo de premisa es: La amargura conduce a que la felicidad se aleje.

### **III.A.3.5 Elección y conceptualización de la premisa.**

John Hartley dice: “(...) el conocimiento creativo se basa en un saber derivado de la experiencia humana, y puede verse como una restauración de lo que tanto tardó en erradicarse en el dominio del conocimiento, es decir, la subjetividad” (como se cita en Carrillo Quiroga, 2009, p. 230). Dicho de otra manera, uno de los factores importantes que guiará a elegir una premisa sobre las otras, lo constituyen las experiencias psicológicas del propio autor, las cuales forman parte del discurso que se quiere denotar en la obra.

El proyecto de largometraje “Retorno” se caracteriza por ser un *thriller* de suspenso psicológico en donde la carga dramática está fuertemente vinculada a las elecciones que hacen sus personajes. En el caso de esta película (“Retorno”), los personajes están unidos por la desgracia, pero sobre todo por la pérdida de empatía hacia los demás, haciendo de ellos seres egoístas, incapaces de ponerse en los zapatos del resto. Sin embargo, el amor y la empatía hacia quienes los rodean, los llevará a encontrar un sentido más profundo y positivo para enfrentar la vida y, de esa forma, abandonar el egoísmo y amargura para abrirse al amor.

En definitiva, se decantó por una premisa que hable del amor como una fuerza motora, capaz de quebrantar al egoísmo, incluso, de la persona más parca.

La premisa reza de esta forma: El amor por los demás nos lleva a superar nuestra propia amargura. Esta premisa será la que guíe, de ahora en adelante, el camino de los personajes.



### III.A.3.6 Arquetipos de personajes en el cine.

Antes de continuar a la caracterización de personajes, vale revisar la calificación que hace Truby (2007) de los múltiples tipos de arquetipos empleados en el mundo del cine. Véase la tabla a continuación.

Tabla 13

*Arquetipos de Personajes.*

N°	Arquetipo
1.	<b>El rey o padre:</b> Quien gobierna sobre su familia. Los conduce con sabiduría y autoridad hacia su individualidad. <b>Debilidad:</b> Puede obligar a los suyos a seguir sus normas sin permitirse evolucionar.
2.	<b>La reina o Madre:</b> Arquetipo de cuidado y protección. <b>Debilidad:</b> Puede caer en la manipulación con tal de no dejar partir a los suyos.
3.	<b>El viejo/a, sabio/a, mentor/a o maestro/a:</b> Es el arquetipo del conocimiento. <b>Debilidades:</b> Puede ser que acepte un pensamiento o idea que no es el suyo.
4.	<b>El guerrero:</b> Es quien lucha por lo correcto. <b>Debilidades:</b> Sin embargo, su pensamiento rígido lo hace caer en defensa de lo incorrecto.
5.	<b>Mago o Chaman:</b> Equilibra y controla la fuerza que está más allá de los sentidos <b>Debilidades:</b> Puede crear un mundo especial donde el ejerce el control.
6.	<b>El embaucador:</b> Es una persona astuta y hábil con las palabras. <b>Debilidades:</b> Se convierte en un mentiroso patológico.



---

7. **Artista o Clown:**

Es un creador, muestra la excelencia de una sociedad

**Debilidades:** Puede ser que lo que crea, solo él o ella tienen el control.

8. **El amante:**

El que da amor, cariño y comprensión

**Debilidades:** Puede obligar al otro a quedarse.

9. **El rebelde:**

El que se revela contra el sistema.

**Debilidades:** Por lo general no tiene propuestas y termina por destruir el sistema o la sociedad.

---

Elaboración propia.

Fuente: Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

De estos arquetipos se elegirán algunos, con el fin de colocarlos luego según la caracterización de los personajes para, de esa manera, tener una perspectiva ampliada del carácter de cada personaje.

### III.A.3.7 El conflicto.

Conocer cuál será el conflicto a desarrollarse entre los personajes de la trama es importante, ya que éste mismo mostrará las debilidades y necesidades de los personajes que se desarrollan en la historia.

Así mismo, una de las estrategias empleadas al momento de construir el conflicto es la llamada: “Oposición de las cuatro esquinas” de Truby (2007), quien piensa a este modelo como un esquema de 4 puntos (véase la Figura 55).

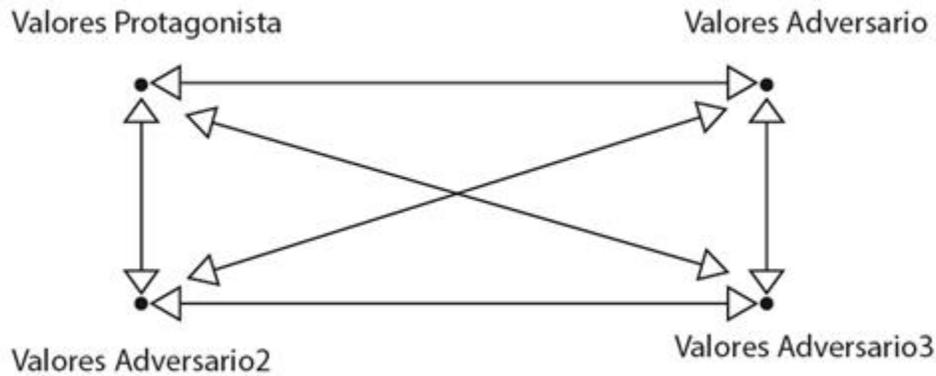


Figura 55. Oposición de las cuatro esquinas (Truby, 2007).

Este modelo no sólo confronta al protagonista con el adversario, sino que también lo pone en lucha con los otros personajes —quienes gozan de valores contrarios a sus rivales— e, incluso, con sus aliados. En otras palabras, la “Oposición de las cuatro esquinas” lo que quiere es poner en conflicto no sólo al protagonista con el antagonista, sino que también a los personajes que lo rodean, por este motivo éstos no solo están en conflictos con sus rivales directos, sino que también con sus aliados (véase la Figura 55).

### III.A.3.8 Caracterización de los personajes.

Para la construcción del conflicto entre los personajes primero se los tiene que caracterizar por sus: debilidades; deseos; necesidades; variación del problema moral; cambio del personaje principal; valores; poder; estatus y capacidad; similitud de los adversarios y problema moral y justificación. Estos elementos han sido descritos por Truby (2007) para construir el conflicto entre los personajes principales. Véase en las siguientes tablas.

#### III.A.3.8.1 Víctor y Diana.

##### Personajes

Protagonista: Víctor

Adversario impostor: Diana

Adversario: ex novio de Diana



Tabla 14

Trama Víctor y Diana.

---

**Víctor (Padre)**

---

1. **Debilidades:** Agresivo, desafiante, dice las verdades de forma peyorativa, decidido a alejar a las personas a su alrededor, no confía en nadie, le molestan las personas que hablan de sus emociones, no puede superar la pérdida de su hijo y eso le impide salir de su casa. Vive de forma rígida según sus criterios morales.

**Necesidades.**

2. **Necesidad psicológica:** Debe aprender a no sentir lastima por sí mismo; dejar marchar la memoria de su hijo y permitirse avanzar.

**Necesidad moral:** Ponerse en los zapatos de los otros, no guardarse sus emociones y confiar en la gente por más duro que le parezca.

3. **Deseo:** En un principio quiere sacar a su sobrina de la casa, luego la busca para que vuelva.

---

**Ex novio de Diana (Rebelde, Embaucador)**

---

1. **Debilidades:** Ha vivido la desilusión del desamor de sus padres, por eso no confía en nadie excepto en él mismo. Rebelde sin causa, sólo quiere el bienestar para sí mismo. Manipulador.

2. **Necesidades.**

**Necesidad psicológica:** Dejar de justificar sus acciones por errores que cometieron sus padres.

**Necesidad moral:** Debe aprender a amar a las personas que confían en él.

3. **Deseo:** Reconquistar a Diana y manipularla con el fin de que esté a su lado.

---

**Diana (Artista o Clown)**

---

1. **Debilidades:** Antepone las emociones de los demás a las suyas propias. Sigue mucho a su corazón más que a su razón. Oculta sus emociones negativas y se culpa del divorcio de sus padres. Pasional.

2. **Necesidades.**



**Necesidad psicológica:** Lidar mejor con las presiones estresantes. Evaluar mucho más las situaciones que la rodean. Preocuparse por sus emociones y por lo que ella en realidad quiere.

**Necesidad moral:** El divorcio de sus padres no es su culpa y se merece algo mejor que su ex novio.

3. **Deseo:** Ayudar a su tío a salir de su aislamiento y alejarse de sus problemas personales, entre ellos, de su ex novio.

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

#### 4. Variación del problema Moral

Tabla 15

Variación del problema Moral (Trama: Víctor y Diana).

Personaje	Observación
<b>Víctor:</b>	Se vale de la brutal verdad con tal de no lidiar con las emociones de los demás ni con las suyas.
<b>Exnovio:</b>	Justifica sus acciones negativas valiéndose del discurso de una niñez mala, proporcionada por unos malos padres.
<b>Diana:</b>	Se desvive por las personas que no la valoran porque cree muy dentro que se lo merece.

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

#### 5. Cambio del personaje de Víctor



Tabla 16

Cambio del personaje de Víctor (Trama: Víctor y Diana).

Ítem	Observaciones
<b>Debilidades:</b>	Amargura, cinismo, rabia, soledad.
<b>Cambio:</b>	Templanza, empatía, madurez, amor.
<b>Creencias:</b>	Cree en un mundo brutal, deshonesto, trágico, e incluso duda del amor de los otros.
<b>Cambio de creencias:</b>	Sus creencias cambian cuando Diana le demuestra un amor desinteresado. Aprende a escuchar a los demás y a no imponer sus valores.
<b>Deseo:</b>	Quiere sacar a Diana de su casa y acabar con su optimismo inmaduro. Luego quiere liberar a Diana de su ex novio, quien la está utilizando.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 6. Valores:

Tabla 17

Valores (Trama: Víctor y Diana).

Personaje	Valores
<b>Víctor:</b>	Fuerza, verdad dolorosa, ira, amargura, decepción, honesto, odia las mentiras, rígido con sus valores morales.
<b>Exnovio:</b>	Manipulador, cínico, egoísta, cruel.
<b>Diana:</b>	Cariño, amor, amistad, bondad, valentía, lucha por las causas justas salvo la suya, respeto a los demás, tan bien es manipuladora, pero en pequeña escala.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.



## 7. Poder, estatus y capacidad.

Tabla 18

*Poder, estatus y capacidad (Trama: Víctor y Diana).*

Personaje	Poder, estatus y capacidad
<b>Víctor:</b>	Víctor vive cómodamente. Tiene poder sobre su propiedad y sobre su sobrina, quien es menor.
<b>Exnovio:</b>	Tiene estatus sobre sus amigos, vende cosas robadas y tiene poder sobre Diana.
<b>Diana:</b>	Perdió su estatus económico cuando huyó de su casa. Tiene poder sobre Víctor cuando la necesita.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 8. Similitud de los adversarios.

Tabla 19

*Similitud de los adversarios (Trama: Víctor y Diana).*

Personaje	Similitudes
<b>Víctor y Exnovio</b>	Los dos comparten visiones del mundo similares. Ellos ven al mundo como un lugar cruel y desprovisto de esperanzas.
<b>Diana:</b>	Comparte un pasado y la relación buena con su primo fallecido.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 9. Problema moral y justificación.



Tabla 20

*Problema moral y justificación (Víctor y Diana).*

<b>Personaje</b>	<b>Problema moral y justificación</b>
<b>Víctor:</b>	Justifica su cinismo valiéndose de datos objetivos y de verdades a medias, ya que basa sus teorías en el lado más egoísta del ser humano.
<b>Exnovio:</b>	Justifica su egoísmo desde el discurso moralista de que las personas “buenas” son las peores porque no saben lo que es ser rechazado por la sociedad.
<b>Diana:</b>	Justifica sus malas decisiones por su falta de amor propio. Todavía se echa la culpa de lo que le sucedió a su primo, ya que fue ella quien participó en el chantaje a Benjamín e indirectamente provocó el accidente que mató a Sebastián, su primo.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

### **III.A.3.8.2 Solo contra el Mundo.**

#### **Personajes**

**Protagonista:** Benjamín

**Adversario principal:** Don Roberto

**Aliado/a:** Irene (Laura)

**Aliados impostores:** Los padres de Benjamín

Tabla 21

*Trama: Solo contra el Mundo.*

<b>Benjamín (Artista, El embaucador, Amante)</b>	
<b>1. Debilidades:</b>	Es un hombre al que le importa mucho su aspecto físico; egoísta, no se interesa por los sentimientos de los demás. Es mentiroso y mujeriego.



---

2. **Necesidades.**

**Necesidad psicológica:** Enfrentar sus miedos; no debe importarle lo que piensan sus padres y la gente de él.

**Necesidad moral:** Dejar de pensar sólo en sí mismo y pensar más en los demás. Así conseguirá que la gente lo quiera por quien es en verdad y no por su fama.

3. **Deseo:** Huir, escapar de sus responsabilidades.

---

**Don Roberto (padre)**

1. **Debilidades:** Machista, cobarde, cruel y manipulador, se aprovecha de las debilidades de las personas y saca provecho de eso. Además, se ve a sí mismo como un hombre justo y constantemente se está colocando como ejemplo de valores como la honestidad y el trabajo duro. De pequeño, su madre lo castigaba mucho. Está luchando constantemente con sus deseos.

2. **Necesidades.**

**Necesidad psicológica:** Entender que el mundo está hecho de belleza y que esa belleza también es imperfecta. Dejar atrás el fantasma de su madre.

**Necesidad moral:** Dejar de engañarse a sí mismo y ponerse en los zapatos de los demás. Empatizar genuinamente con la situación de Benjamín e Irene sin juzgar ni imponer un castigo.

3. **Deseo:** Llevar por el camino “derecho” a Benjamín e Irene, y para eso necesita saber cuáles son sus debilidades.

---

**Irene (El rebelde, amante)**

1. **Debilidades:** Es una mujer impulsiva, y también ingenua. Se enteró de que su padre (Simón) desapareció, y su madre (Lucía) está en el hospital, de lo que se culpa a sí misma. Siente que lo que le pasa es un castigo por haber escapado de su casa, de esto se aprovecha su jefe.

2. **Necesidades.**

**Necesidad psicológica:** Dejar de culparse como la persona que provocó el desastre de sus padres.

**Necesidad moral:** No tiene que pagar por la culpa de otros sólo porque las cosas no han ido como ella quisiera.




---

### 3. Deseo: Ocultarse y pasar desapercibida.

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

### 4. Variación del problema Moral.

Tabla 22

Variación del problema Moral (Trama: Solo contra el Mundo)

Personaje	Observación
<b>Benjamín:</b>	Benjamín siente que el mundo le debe algo, está lleno de rencor. Oculta su verdadera identidad por no enfrentar el odio de las personas. No oculta su pasión por decirles a los demás que hacer.
<b>Don Roberto:</b>	Manipula a las personas a su conveniencia, las castiga si no hace lo que él quiere, es amable y cariñoso cuando ellas son sumisas ante él.
<b>Irene (Laura):</b>	Se preocupa por los demás. Sin embargo, nadie se preocupa por ella.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

### 5. Cambio del personaje de benjamín.

Tabla 23

Cambio del personaje de benjamín (Trama: Solo contra el Mundo)

Ítem	Observación
<b>Debilidades:</b>	Altanero, egoísta, mujeriego, hedonista, cobarde.
<b>Cambio:</b>	Humilde, empático, valiente, maduro, mesurado.
<b>Creencias:</b>	Cree que el mundo le debe algo, cree en sí mismo, pero de forma narcisista.
<b>Cambio de creencias:</b>	Cree que el mundo no le debe nada, cree en el amor, la amistad, pero sobre todo en la lealtad de las personas.




---

**Deseo:** Ayudar a Irene y enviarla a donde están sus padres.

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 6. Valores.

Tabla 24

Valores (Trama: Solo contra el Mundo)

Personaje	Valores
<b>Benjamín:</b>	Estar por encima de todos, ama el dinero, superior a los demás, carácter fuerte, duro con sus objetivos.
<b>Don Roberto:</b>	Manipulador, nada tolerante, no puede amar a nadie, cree firmemente en la justicia celestial. Responsable con sus finanzas, honesto con el manejo del dinero, odia las mentiras, pero, sobre todo, es un “justiciero”.
<b>Irene (Laura):</b>	Su autoestima está muy baja, lo que la vuelve más: pasional, amorosa, cariñosa; pero también es valiente, lucha por causas justas y odia la injusticia.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 7. Poder, estatus y capacidad.

Tabla 25

Poder, estatus y capacidad (Trama: Solo contra el Mundo)

Personaje	Poder, estatus y capacidad
<b>Benjamín:</b>	Antes del accidente: tiene estatus como celebridad y posee poder sobre sus seguidores. Después del accidente: carece de estatus o poder.



Personaje	Poder, estatus y capacidad
<b>Don Roberto:</b>	Tiene estatus económico y tiene poder sobre las personas que trabajan para él.
<b>Irene (Laura):</b>	Ni estatus, ni poder.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 8. Similitud de los adversarios.

Tabla 26

*Similitud de los adversarios (Trama: Solo contra el Mundo)*

Personajes	Similitud de los adversarios
<b>Benjamín y su Don Roberto:</b>	Los dos son arrogantes y testarudos.
<b>Benjamín e Irene:</b>	Los dos ocultan sus identidades.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 9. Problema moral y justificación.

Tabla 27

*Problema moral y justificación (Trama: Solo contra el Mundo)*

Personajes	Problema moral y justificación
<b>Benjamín:</b>	Cree que todo lo que le está pasando es por culpa del accidente, pero no se da cuenta que las personas que lo rodeaban no lo apreciaban por quién era, sino por su fama; no puede darse cuenta de que el accidente puede ser un milagro. Además, se aprovecha de su fama para acostarse con mujeres jóvenes.



---

**Personajes****Problema moral y justificación**

**Don Roberto:** Justifica sus manipulaciones, ya que él mismo se ve como una figura paterna a quien todos deben obedecer. Está luchando constantemente con sus deseos, que no puede dominar.

**Irene (Laura):** Se culpa a sí misma como la causante de la destrucción del matrimonio de sus padres. No confía en las personas. Justifica su actitud sumisa porque cree que se lo merece.

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

**III.A.3.8.3 Érase una vez un matrimonio.****Personajes**

**Protagonista:** Simón

**Adversario principal:** Lucía

**Aliado impostor:** Ministro

**Adversario impostor:** Su hija

Tabla 28

Trama: *Érase una vez un matrimonio*.

---

**Simón (Padre, Mago o Chaman)**

---

1. **Debilidades:** Débil, cobarde, incapaz de decir lo que siente. Está insatisfecho con su vida y con las cartas que le han tocado. Vive frustrado con su esposa.
  2. **Necesidades.**

**Necesidad psicológica:** Dejar de escuchar a los demás y comenzar a escucharse a sí mismo. Aceptarse con sus defectos y limitaciones.

**Necesidad moral:** Debe abandonar a las personas que no aportan nada en su vida. Dedicar y dedicarse a crecer en lo que más ame.
-



3. **Deseo:** Obtener el puesto en la nueva iglesia; no dejar que su esposa y a su hija se interpongan.

---

**Lucía (Madre, Rebelde)**

---

1. **Debilidades:** Insegura, es incapaz de expresar lo que siente, sin embargo, cuando lo hace, causa daño a los demás.
2. **Necesidades.**  
**Necesidad psicológica:** No guardarse sus sentimientos ni emociones, ya que eso a la larga la va a perjudicar.  
**Necesidad moral:** Decir lo que siente sin miedo, ya que, si lo hace a tiempo, evitará estar en una relación vacía.
3. **Deseo:** Irse de su casa y vivir un idilio con su amante.

---

**Ministro (Maestro, Padre)**

---

1. **Debilidades:** Hombre terriblemente dogmático. Duro con su familia. Obedece a pie de la letra sus creencias religiosas. Incapaz de ver los problemas que están sucediendo con su familia. No le gustan los cambios, ya que creen que traen inestabilidad y confusión a la congregación.
2. **Necesidades.**  
**Necesidad psicológica:** Aceptar los cambios como una forma de avanzar en sus creencias religiosas.  
**Necesidad moral:** No juzgar a las personas valiéndose de dogmas arcaicos; permitirles reflexionar por sí mismos.
3. **Deseo:** Que el buen nombre de la comunidad religiosa no se vea manchado con los problemas de Simón (quien pertenece a la misma congregación).

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

#### 4. Variación del problema Moral



Tabla 29

Variación del problema Moral (*Érase una vez un matrimonio*).

Personajes	Observación
<b>Simón:</b>	Simón está frustrado con su vida y esta frustración lo convierte en un hombre capaz de irse por encima de los demás con tal de conseguir lo que quiere, incluso si esto lo vuelve un ser despreciable.
<b>Lucía:</b>	Lucía es una mujer sumisa incapaz de mostrar sus sentimientos, sus molestias se las guarda hasta tal punto que tiene que explotar de forma irracional. Puede pasar, del amor a sus seres queridos, al abandono de aquellos.
<b>Ministro:</b>	Es duro y estricto. Obedece firmemente los mandatos divinos y se ve como un instrumento de Dios; todos los que estén en contra de ese mandato merecen su desprecio.
<b>Laura:</b>	Mujer progresista, no concibe tener que convivir con un padre religioso y una madre sumisa.

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 5. Cambio del personaje de Simón.

Tabla 30

Cambio del personaje de Simón (*Érase una vez un matrimonio*).

Personajes	Observaciones
<b>Debilidades:</b>	Cobarde, tímido, miedoso e incapaz de revelarse ante Dios y la iglesia, nunca se ha atrevido a buscar sus propios intereses.
<b>Cambio:</b>	Frío, calculador, agresivo, egoísta; pero cambia otra vez después del choque, a: bondadoso, compasivo, descubre el amor por su familia y deja ir el rencor y la frustración.




---

<b>Creencias:</b>	Nada bueno trae el odio, el rencor y la frustración. A cambio, el amor y la ayuda a los demás vence el egoísmo y la amargura.
<b>Cambio de creencias:</b>	Todo este tiempo ha estado buscando algo que él no quería. Lo que en realidad él quiere es poder tomar sus decisiones sin pasarlas por el estricto ojo del dogmatismo religioso.

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 6. Valores.

Tabla 31

Valores (*Érase una vez un matrimonio*).

---

Personajes	Valores
<b>Simón:</b>	Amable, débil, ama a su esposa e hija. También: cobarde, miedoso y egoísta.
<b>Lucía:</b>	Amable, débil, ama a su hija, no es sincera consigo misma, dura con sus deseos.
<b>Ministro:</b>	Estricto, duro, rencoroso, no es amable, pero cree en la justicia y el amor divino.
<b>Laura:</b>	Ingenua, ama a sus padres, cree en el amor, es débil ante la vida, es honesta y leal.

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 7. Poder, estatus y capacidad.

Tabla 32

Poder, estatus y capacidad (*Érase una vez un matrimonio*).

---

Personajes	Poder, estatus y capacidad
------------	----------------------------

---




---

<b>Simón:</b>	Mantiene un estatus en la iglesia, sin embargo, muy pocos lo respetan. Tiene cierto poder sobre su esposa, que dura hasta que él cambia.
<b>Lucía:</b>	Muy poco estatus ya que éste depende mucho de su marido, sin embargo, sí tiene poder sobre él cuando le pide el divorcio.
<b>Ministro:</b>	Hombre respetado en su iglesia; mantiene un poder sobre Simón, ya que es él quien decide su ascenso.
<b>Laura:</b>	No tiene estatus, tiene poder sobre su padre ya que él la necesita.

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 8. Similitud de los adversarios.

Tabla 33

*Similitud de los adversarios (Érase una vez un matrimonio).*

---

Personajes	Similitud de los adversarios
<b>Simón y Lucía:</b>	Se aman, pero sus intereses personales no les permiten expresarlo.
<b>Simón y El Ministro:</b>	Los dos pertenecen a la misma congregación religiosa. El superior compartió la misma situación que Simón cuando era joven: tener que decidir entre la familia y la religión (en este caso también se podría ver como una carrera profesional).

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

## 9. Problema moral y justificación.

Tabla 34

*Problema moral y justificación (Érase una vez un matrimonio).*

---

Personajes	Problema moral y justificación
------------	--------------------------------

---




---

<b>Simón:</b>	Simón justifica su imposibilidad de actuar como quisiera, porque sus creencias dogmáticas lo obligan a desenvolverse de forma diferente a como es; un hombre sin ambiciones.
<b>Lucía:</b>	Justifica su victimismo porque no es capaz de luchar por sí misma haciendo valer sus emociones y sentimientos.
<b>Ministro:</b>	La vida no está para ser disfrutada; para él, “la vida es una prueba que Dios nos ha enviado a superar y si conseguimos atravesarla, el reino de Dios nos será dado”. Así es como justifica su dureza y rigidez el ministro.
<b>Laura:</b>	Laura está a travesando la adolescencia, por eso muchas de sus acciones están dominadas por darles la contraria a sus padres. Su padre no ha sido una figura fuerte y su madre siempre ha sido sumisa, esas dos situaciones han hecho que ella odie a sus papás, porque se cree muy diferente a ellos.

---

Elaboración propia.

Nota: basado en Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

### 3.2 Esquema de entramado de escenas.

Una vez definido el carácter de los personajes, lo siguiente será definir el orden, la duración y el tiempo de la película valiéndose de la teoría de Cassetti et al. (1991), quienes en su libro *Cómo analizar un film*, definen dichos elementos. Véase la siguiente tabla.

Tabla 35

*Esquema de entramado de escenas.*

---

<b>Ítem</b>	<b>Concepto</b>
<b>Orden:</b>	El orden hace referencia a la manera en cómo estarán ubicadas las acciones y fenómenos dramáticos en el tiempo. Este tiempo se divide en tres formas: el tiempo circular, el tiempo cíclico y el tiempo lineal.

---



---

El tiempo circular es, básicamente, justificar el inicio de la película. Mientras que el tiempo cíclico también regresa a un inicio, pero este final no es el mismo, más bien es un final que se parece al inicio de la película; en otras palabras, es un final que regresa al estado inicial de la película. Por último, tenemos el tiempo lineal, que es el tiempo normal (por llamarlo de alguna forma), es un tiempo que presenta sus fenómenos como causa y efecto. Sin embargo, esta linealidad puede ser alterada en su secuencia cronológica sistemática; a este fenómeno se lo conoce como el tiempo no vectorial, que es la fragmentación del tiempo lineal.

**Duración:** No sólo hace alusión al periodo temporal de un momento en particular, sino lo es también de toda una película. Se la puede clasificar en dos tipos: la duración real y la duración aparente.

**Frecuencia:** Hace referencia al número de veces que algo puede ser representado. Existen tres tipos de frecuencia: simple y múltiple; iterativa; y repetitiva. La primera frecuencia se refiere a mostrar un evento las veces exactas que ha sucedido. La segunda frecuencia hace referencia a la repetición de un evento varias veces. Y la última frecuencia hace referencia (al igual que la frecuencia iterativa) a la repetición constante de un evento; sin embargo, este evento puede ser visto de diferentes perspectivas.

---

Elaboración propia.

Fuente: Casetti et al. (2007). *Como analizar un film*. Paidós.

Para este relato se ha escogido el tiempo lineal, en su clasificación no vectorial; o, dicho con otras palabras, se va a generar un desfase en la linealidad de la película, montándola, no de forma cronológica, sino acrónica. Esto quiere decir que el inicio del filme se mostrará al final de éste, y así sistemáticamente con varias partes de la película, de manera que su orden esté modificado. Sin embargo, hay que hacer una acotación a este punto: el largometraje "Retorno", el cual también está basado las estructuras estudiadas (las de *Amores Perros* y *Pulp Fiction*), toma el tiempo circular de éstas (que tienden a mostrar el final de la película al inicio de la misma) para complejizar la trama del filme. En otras palabras, el largometraje contará con dos tipos de tiempos irregulares, por un

lado, el lineal no vectorial (que desfasa el tiempo cronológico de la película), y por el otro, el tiempo circular (que regresa la historia al mismo punto en donde empezó la película), de manera que se garantizará la no linealidad de la narración.

En cuanto a la duración de la película, ésta será del tipo aparente, que es el tiempo percibido por los sentidos. Sin embargo, el tiempo, de los acontecimientos transcurridos en la película, será de dos meses.

En cuanto a la frecuencia: para este punto fue muy importante la película *Amores Perros* (2000), ya que se descubrió que la frecuencia de ésta es múltiple porque está mostrando un acontecimiento importante varias veces. En este caso es el accidente, por lo que se mostrará múltiples veces, pero desde una sola perspectiva.

En resumen, el largometraje “Retorno” y su relación entre orden, duración y frecuencia, se realizará de la siguiente manera:

Tabla 36

*Retorno y su relación entre: Orden, Duración y frecuencia*

Parámetro	Descripción
Orden:	Tiempo circular y lineal no vectorial.
Duración:	Aparente.
Frecuencia:	Múltiple.

Elaboración propia.

Nota: Clasificación del largometraje *Retorno* dentro de los parámetros: Orden, Duración, Frecuencia, señalados por Cassetti et al. (1991).

### III.A.3.9 La temporalidad continúa.

La temporalidad continua, explicada por Cameron (2008), es el tiempo en donde las historias convergen en un punto en común; por ejemplo, en *Amores Perros* (2000), la temporalidad continua es el accidente de Octavio (véase la Figura 56), mientras que la temporalidad continúa de *Pulp Fiction* (1994), es la presencia de Vincent Vega (véase la Figura 57). En otras palabras, la temporalidad continua es la que marca un tiempo común entre las tramas de la película.

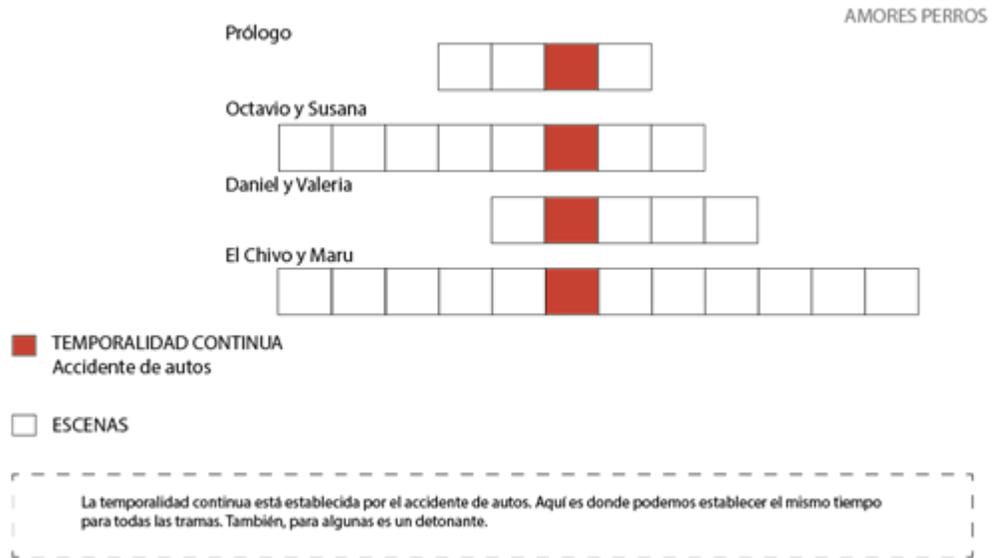


Figura 56 Elaboración propia. Temporalidad Continua por Personaje. “Amores Perros” (Iñárritu, 2000).

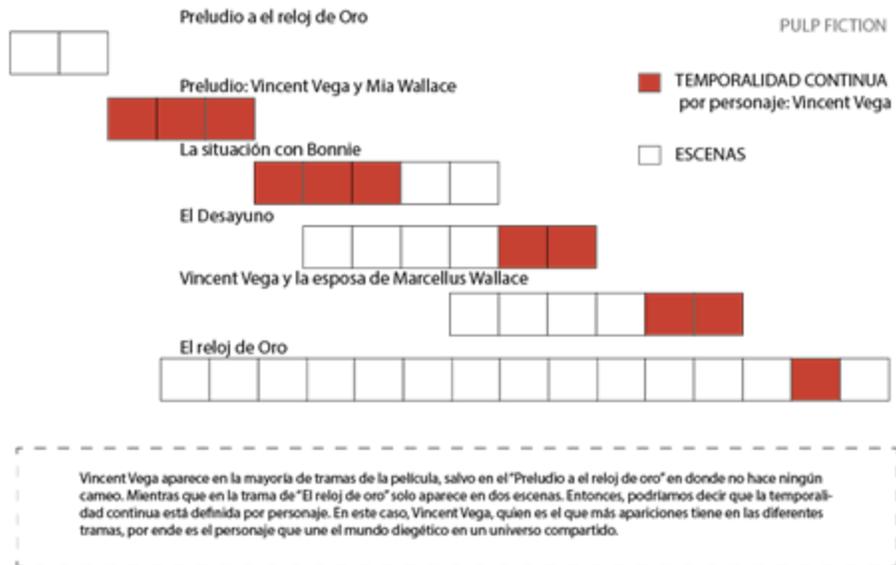


Figura 57 Elaboración propia. Temporalidad Continua por personaje. “Pulp Fiction” (Bender, Tarantino, 1994)

Para el proyecto “Retorno” se decantó por una estructura muy parecida a la de *Amores Perros* (2000); sin embargo, la temporalidad continúa; a pesar de que el accidente de autos

es un acontecimiento importante en la historia, no una temporalmente a las tramas adyacentes, sino que ésta se encuentra marcada por la aparición de dos personajes. El primero es Simón (protagonista de la trama: “Érase una vez un matrimonio”) y la otra es: Laura (coprotagonista en la trama: “Solo contra el mundo”). Véase el gráfico a continuación.

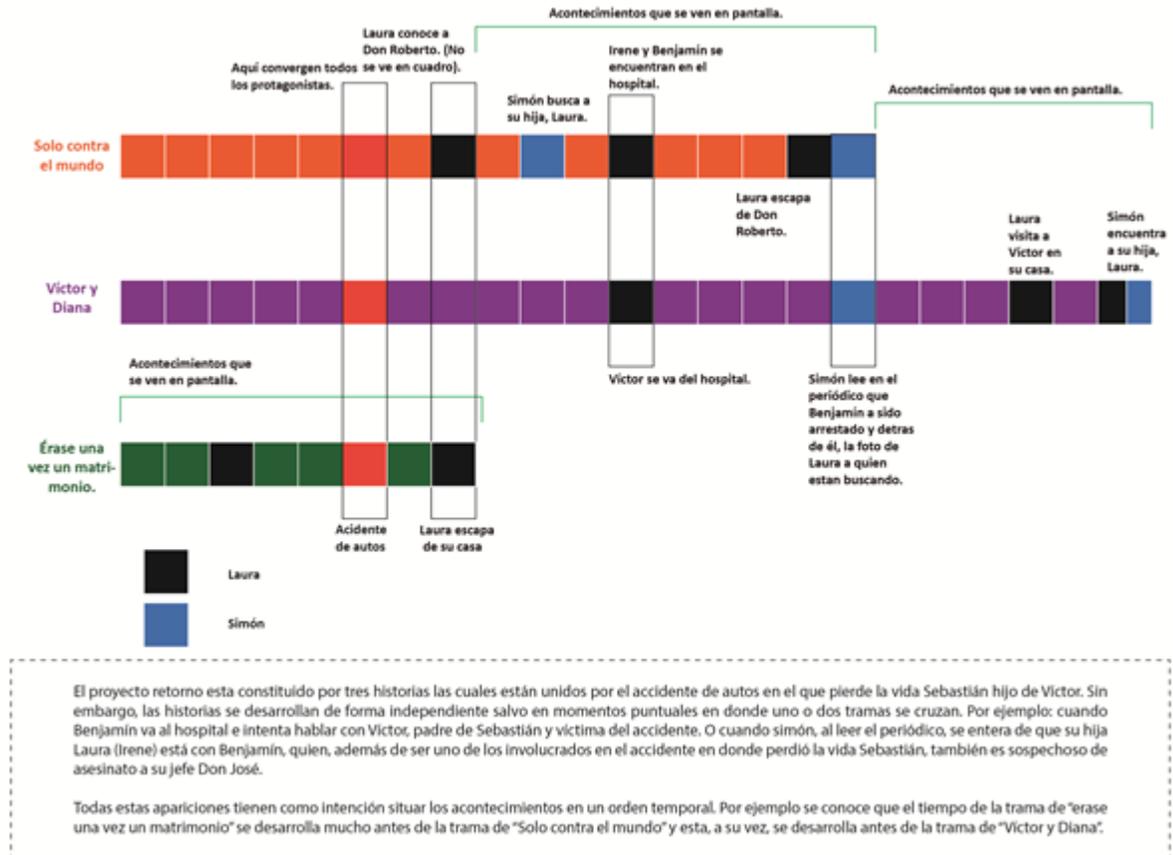


Figura 58 Elaboración propia. Temporalidad Continua por personaje para el largometraje “Retorno”.

Los personajes de Simón y Laura se encuentran apareciendo constantemente en las otras tramas. Sin embargo, es Laura la que está interactuando con todos los protagonistas de las tramas colindantes. Y es gracias a eso que se puede hilar una continuidad temporal entre las tramas.

### III.A.3.10 El relato

El relato es una parte fundamental de una narración, ya que, y como lo explican Aumont et al. (1996), es el “cómo” de una historia. A este “cómo” se lo traduce a la “forma”, y la forma en la cual se basó este proyecto está apoyada en un Diente de León (véase la siguiente Figura).

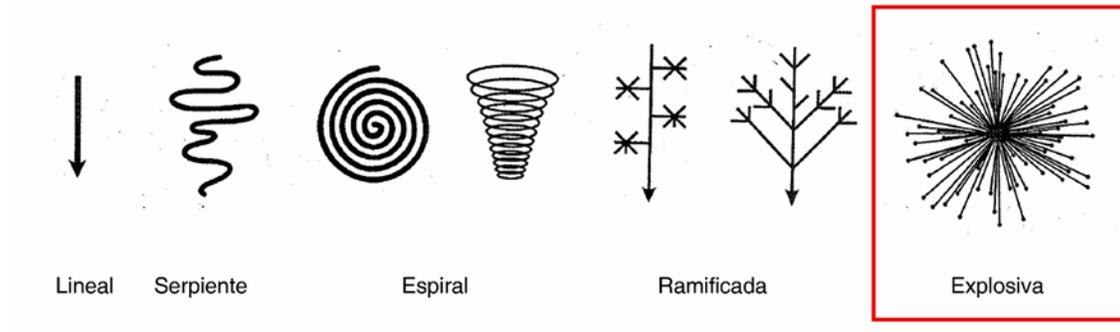


Figura 59 El cuerpo narrativo (Truby, 2007)

Este tipo de gráfico fue creado por Truby (2007) para su libro *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*, con la intención de darle forma a lo que él llamaría “cuerpo narrativo de una historia” (p. 20); definiendo así el movimiento de la misma como un relato con forma explosiva.

En el proyecto “Retorno”, la forma dice que la película tiene aristas, sin embargo, estas aristas (individuales), convergen o parten de un mismo punto en común; en este caso ese punto en común es el accidente de Víctor y su padre. En este accidente está involucrado Simón, quien es la persona a la que casi atropella Benjamín, el mismo que está involucrado en el accidente de auto en el que pierde la vida Sebastián.

Así entonces, se deduce que el accidente, además de proporcionar un punto en común con los personajes, también es el punto en donde las historias se lanzan.

### III.A.3.11 Los tres Actos.

Se utiliza la estructura de los tres actos como una estructura macro en el que descansará la película y, de esa forma, poder hilar cada una de las tramas. Además, cada trama está diferenciada por un color en particular: el color negro para el prólogo de la película; el naranja para la trama de “Solo contra el mundo”; el morado para la trama de “Víctor y Diana”; y, por último, el color verde para la trama de “Érase una vez un matrimonio”. De esta forma, se garantizará su diferenciación en el esquema final de la película.

Prólogo	Primer Acto	Segundo Acto	Tercer Acto
Accidente de Víctor y Benjamín.	<b>Intro para el capítulo 1</b>  Presentación de la situación de Benjamín.  I Nudo <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">X</span>  • Benjamín recibe un mensaje de un tipo chantajeándolo con fotos comprometedoras.	<b>Capítulo 1</b> <b>Solo contra el mundo</b>  Capítulo 2 Víctor y Diana  II Nudo <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">X</span>  • Simón, por fin encuentra a Laura. Además termina reconciliándose con ella.	<b>Capítulo 3</b> <b>Érase una vez un matrimonio.</b>  Desenlace  • Simón salva a Benjamín y a Víctor, pero el padre muere... • Simón arroja la pistola por un desahogue. • Regresa a su casa y libera a su esposa.

Figura 60 Elaboración propia. Guion “Retorno”. Paradigma de estructura dramática. Syd Field (1979).

Tenemos el prólogo de la película elaborada al modo de lo que explica Cameron (2008), el que estas películas se caracterizan por mostrar el final de la película, al inicio de la misma. Así, en este caso, el inicio de la película muestra a Simón a punto de suicidarse hasta que el estrepitoso choque de autos entre Víctor, Sebastián y Benjamín, lo disuade de no hacerlo.

Por supuesto que este inicio lo que intenta, al igual que *Pulp Fiction* (1994), y *Amores Perros* (2000), es crear preguntas en el espectador tales como: ¿por qué este hombre intentaba suicidarse?; ¿quiénes son los implicados en el choque? Y, ¿qué tienen que ver uno con el otro?



El primer acto está conformado por la introducción del personaje principal, Benjamín, de la trama “Solo contra el mundo”. Benjamín, después del accidente — el cual da pie al inicio de la película— se encuentra en una situación mala. Se ve el juicio posterior al accidente; el linchamiento mediático; y el encarcelamiento. Al final, Benjamín es puesto en libertad e intenta retomar su vida normal. Sin embargo, recibe un mensaje de una persona que está intentando chantajearlo con fotos comprometedoras. Este evento es el primer nudo de la película, que da la entrada al segundo acto.

El segundo acto está conformado por dos historias que son la continuación del capítulo I, “Solo contra el mundo”, y en el capítulo II, “Víctor y Diana”. Esta trama tiene como protagonista a Víctor y Diana: el primero perdió a su hijo en el mismo accidente que da inicio a la película y que (posteriormente) lleva a juicio a Benjamín. Mientras que Diana (sobrina de Víctor) intenta acercarse a su tío.

El segundo nudo es el encuentro de Simón y su hija Laura, quien, tras huir del restaurante donde trabajaban ella y Benjamín, se radicó en un pueblo en las afueras de la ciudad. Sin embargo, su padre logra dar con ella.

El tercer acto es la trama llamada “Érase una vez un matrimonio”; esta trama se caracteriza por cerrar algunos hilos argumentales de las tramas anteriores adyacentes como, por ejemplo: ¿qué obligó a Benjamín a manejar de esa forma tan imprudente?; ¿quién es Irene?; ¿quiénes son los padres de Irene?; ¿quién era el padre de Víctor?, y, por último, ¿por qué se dio el accidente?

Este capítulo se caracteriza porque debería estar ubicado en el primer Acto (en su orden cronológico), sin embargo, su estructura modular ha permitido intercambiar su ubicación y colocarla al final; con esto lo que se quiere lograr es crear una revelación al público, tan fuerte, que su final sea delirante (como es el caso de *Pulp Fiction*, cuando Vincent y Jules entran, por “casualidad”, en la misma cafetería que está a punto de ser asaltada por los bandidos enamorados, vistos al inicio de la película).

### III.A.3.12 Estructura modular, aplicando los 22 pasos de John Truby (2007).

Para este punto, es necesario describir a detalle cuales son las acciones de los personajes y también cuales son los pasos — en referencia a la estructura narrativa de los 22 pasos de Truby (2007) — a seguir en cada momento del relato. En otras palabras, las siguientes tablas proporcionan a detalle cuáles son los momentos fundamentales de la película “Retorno”.

#### Prólogo

Tabla 37

*Prólogo: Accidente de Víctor y Benjamín.*

Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"><li>• Simón intenta suicidarse, pero es detenido por un accidente de autos</li></ul>	<p>Una mujer (Lucía), en un sótano, pide a gritos que le dejen salir.</p> <p>Mientras tanto, en otra habitación, un hombre (Simón) sentado en un sofá con una pistola en la mano, intenta dispararse en la boca.</p> <p>No obstante, es detenido por el estrépito choque de dos autos. El hombre sale de su casa y ayuda a las personas involucradas, en el accidente, a recuperarse, pero, una de ellas muere.</p>	<p><b>19. Lucha</b></p> <p><b>20. Autorrevelación</b></p> <p><b>Lucha:</b> Se ve parte de la lucha de los personajes. Simón ha encerrado a su esposa y está a punto de suicidarse.</p> <p><b>Autorrevelación:</b> la revelación de Simón se da cuando rescata a las personas del accidente. Entonces, se da cuenta de que no puede seguir más con las mentiras y que estas decisiones erróneas lo han llevado a ser alguien que no es... (pero esta revelación no está del</p>



Situación	Descripción	Pasos
		todo clara ya que falta la “decisión Moral” y el “nuevo equilibrio”, aun así, se la observa luego).

Elaboración propia.

Nota: Esquema apoyado en la “estructura narrativa de los 22 pasos” de Truby (2007) para definir la secuencia de acciones que se desarrollaran en el largometraje *Retorno*.

## Acto I

### Capítulo I

Tabla 38

#### Capítulo I, Introducción: Solo contra el mundo.

Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Benjamín enfrenta a la ley.</li> </ul>	Benjamín, esposado, en frente de un juzgado, afronta los cargos que le son imputados por matar a un hombre en un accidente.	<b>1. Autorrevelación, necesidad y deseo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>La prensa lo destroza.</li> </ul>	Un programa de TV amarillista hace una reseña de Benjamín como un hombre sin valores, mujeriego y egoísta. Adicionalmente, hablan un poco de Víctor y su hijo (a	<b>2. Fantasma</b> <b>3. Debilidad y necesidad.</b>



Situación	Descripción	Pasos
	quienes muestran como víctimas).	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Benjamín es liberado y sale de la cárcel.</li> </ul>	Benjamín paga una fianza enorme. Sale liberado y es enviado a su casa. En su casa descubre que su vida ya no es la de antes.	

### Nudo

Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Benjamín recibe el mensaje de un tipo chantajeándolo con fotos comprometedoras.</li> </ul>	Benjamín, después de haber sido expulsado de un supermercado, ya que lo reconocieron y se negaron a venderle (razón por la cual se lió a golpes con el dueño), recibe un mensaje anónimo de alguien que lo quiere chantajear. En ese momento decide escapar de la ciudad, a donde sus padres.	<p><b>3. Debilidad y necesidad.</b></p> <p><b>4. acontecimiento incitador.</b></p> <p><b>Observaciones:</b> En este mensaje hay fotos de Benjamín con el torso desnudo, seguido por fotos de él y una mujer muy joven (el rostro de ella está pixelado).</p>

Elaboración propia.

Nota: Esquema apoyado en la “estructura narrativa de los 22 pasos” de Truby (2007) para definir la secuencia de acciones que se desarrollaran en el largometraje *Retorno*.

**Acto II**

Tabla 39

*Capítulo I. Solo contra el mundo*

<b>Situación</b>	<b>Descripción</b>	<b>Pasos / Observaciones</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Benjamín se esconde donde sus padres</li></ul>	Benjamín está en casa de sus padres ocultándose de todos.	<b>5. Deseo:</b> Ocultarse hasta que todo se calme.
<ul style="list-style-type: none"><li>Mientras tanto, Víctor permanece en cuidados intensivos en el hospital.</li></ul>	Víctor, en la habitación de un hospital, está siendo atendido por los médicos.	<b>Observación:</b> Mostrar el drama de Víctor.
<ul style="list-style-type: none"><li>El padre de Benjamín no quiere que Benjamín se quede en su casa.</li></ul>	Benjamín no sabe cómo lidiar con el quehacer en la casa de sus padres y está constantemente quejándose y haciendo rabietas de cosas sin sentido. Es entonces que, al cometer un error, su padre le pide que se vaya, más la madre insistirá en que se quede solo con la condición de que consiga un trabajo.	<b>6. Aliado impostor:</b> El padre de Benjamín no lo soporta; siempre lo censura y acusa de no haberse quedado en casa haciendo lo que por generaciones debía hacer: ocuparse de ellos y de la finca. <b>6. Aliado: Su madre</b>



Situación	Descripción	Pasos / Observaciones
<ul style="list-style-type: none"><li>• Simón cierra la iglesia.</li></ul>	Simón cierra la Iglesia y vende algunas cosas. Toma su auto y se marcha.	<b>Observación:</b> Simón toma la decisión de dejarlo todo e ir a buscar a su hija Laura (quien se hace llamar Irene).
<ul style="list-style-type: none"><li>• Benjamín entra a trabajar en un restaurante, propiedad de un hombre misterioso que es muy respetado en su ciudad.</li></ul>	La madre de Benjamín, entra en el cuarto de éste y le da la noticia de que tiene una entrevista de trabajo en un restaurante. En la entrevista, Benjamín conoce a Don Roberto, un hombre de facciones duras y sin miedo a decir lo que piensa de Benjamín. Don Roberto contrata a Benjamín por sus padres, y promete llevarle por el camino correcto (desconociendo la verdadera situación del muchacho).	<b>7. Adversario: Don Roberto</b> <b>8. Adversario impostor: No hay</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Benjamín conoce a Irene.</li></ul>	Benjamín, en la cocina del restaurante, conoce a Irene (Laura), una mujer de 16 años. Benjamín	<b>6. Aliados:</b> Irene es su aliada.



Situación	Descripción	Pasos / Observaciones
	intenta no hacerse notar, pero para Irene no pasa desapercibido.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Simón busca a su hija.</li></ul>	Simón camina por las calles de la ciudad y, con una fotografía en la mano, se la enseña a cada dueño de negocio donde entra.	<b>Observación:</b> Luego del accidente está en busca de su hija Laura.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Benjamín se hace amigo de Irene.</li></ul>	Benjamín es muy torpe en el restaurante con los pedidos de los comensales, incluso rompe algunos platos (ya que las noticias sobre el accidente lo han distraído), acto que es severamente reprendido por su jefe, quien, como castigo, le da las llaves para que sea el encargado de cerrar todo. Irene ayuda a recoger los platos a Benjamín.	<b>9. Deseo cambiado</b> <b>Primera revelación:</b> Ahora Benjamín trabajará hasta muy tarde. <b>Decisión:</b> Mejorar en su trabajo. <b>Móvil:</b> si no perderá el poco respeto de su padre.



Situación	Descripción	Pasos / Observaciones
<ul style="list-style-type: none"><li>• Víctor, en el hospital, recuerda a su hijo.</li></ul>	Víctor mira por la ventana caminar a un grupo de jóvenes. Esa escena, al mirar a uno de ellos, le recuerda a su hijo.	<b>Observación:</b> Mostrar un poco la soledad y tristeza del personaje de Víctor.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Benjamín descubre la doble vida de su jefe.</li></ul>	Benjamín, al ser el último en salir, se percata que en la oficina de su jefe hay ruidos dentro. Al acercarse descubre los gemidos de una mujer y un hombre, claramente hay dos personas teniendo relaciones sexuales. Benjamín se va.	<b>Revelación:</b> Su jefe oculta algo <b>Deseo:</b> No cambia. <b>Móvil:</b> El mismo de antes.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Benjamín intenta visitar a Víctor</li></ul>	Benjamín va al Hospital, pero no se atreve a pasar de la puerta de entrada. Sin embargo, logra llegar al <i>lobby</i> , pero sale porque cree que lo han reconocido.	



Situación	Descripción	Pasos / Observaciones
<ul style="list-style-type: none"><li>Benjamín e Irene son amigos</li></ul>	<p>Benjamín, al llegar temprano a su trabajo, descubre que hay un papel en su casillero, en donde dice que (el remitente anónimo) sabe quién es Benjamín en realidad. También le cita por la noche, luego del trabajo para hablar.</p> <p>Benjamín termina pronto y sale para su cita, al llegar, descubre que es Irene la persona quien le escribió esa nota, pero ella no lo quiere chantajear, sólo quiere hacerle ver que su secreto estará a salvo con ella y que quiere ayudarlo con su jefe. Benjamín acepta su amistad, pero está un poco escéptico.</p>	<p><b>Revelación:</b> Irene le dice a Benjamín que sabe quién es, pero esto no le importa a ella, ya que sólo quiere ser su amiga (en realidad ella lo admira).</p> <p><b>Decisión:</b> No confía mucho en Irene y se andará con cuidado con ella.</p> <p><b>10. Plan</b></p>
<ul style="list-style-type: none"><li>Benjamín ya no está solo</li></ul>	<p>Benjamín, ayudado por Irene, va mejorando en su trabajo y cada día que</p>	<p><b>11. Plan del adversario.</b></p> <p><b>12. Impulso</b></p>



Situación	Descripción	Pasos / Observaciones
	pasa se vuelve un mejor empleado. Esta amistad con Irene a Don Roberto no le gusta, por ese motivo comienza a investigarlo.	
<ul style="list-style-type: none"><li>Benjamín e Irene unen lazos</li></ul>	Un día Irene decide contarle a Benjamín que ella se escapó de la casa. Entonces él decide a su vez contarle que se siente culpable del accidente de autos y quiere visitara a Víctor para disculparse. Entonces ella decide ayudarlo.	
<ul style="list-style-type: none"><li>Benjamín visita a Víctor</li></ul>	Benjamín, junto con Irene, visitan a Víctor, pero él ya no está en el hospital. Sin embargo, conversa con Diana, sobrina de Víctor, pero ella lo echa ya que recuerda quien es él (el mismo tipo con el que se acostó aquella noche de	<b>13. ataque del Aliado:</b> Irene está convencida de las buenas intenciones de Benjamín.



Situación	Descripción	Pasos / Observaciones
	<p>copas). Ella lo increpa y los hecha de la habitación.</p> <p>Sin embargo, es consolado por Irene. Ella lo alienta a seguir intentando buscar las disculpas de Víctor.</p>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Don Roberto le dice que sabe quién es</li></ul>	<p>El jefe, justo cuando Benjamín cierra el local, le dice que sabe quién es él, y que no le gusta la amistad que tiene con Irene; le dice que se aleje de ella y lo chantajea con contar a la policía que Benjamín rompió su orden de no salir de la ciudad.</p>	<p><b>14. Derrota aparente</b></p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Benjamín vuelve a escuchar los gemidos</li></ul>	<p>Benjamín está constantemente evitando a Irene, es increpado por ella y éste le dice que se aleje. Sin embargo, una noche, justo cuando Benjamín está a punto de cerrar, escucha los</p>	<p><b>15.Segunda revelación</b></p> <p><b>Revelación:</b> Benjamín se entera que la persona que se acuesta con Don Roberto es Irene</p> <p><b>Decisión:</b> Increpar a Irene y pedirle explicaciones</p>



Situación	Descripción	Pasos / Observaciones
	gemidos de vuelta en la oficina de su jefe, mas esta vez Benjamín está decidido a grabarlo, pero cuando se acerca a la puerta descubre que, la mujer que está con su jefe, es Irene...	<b>Móvil cambiado:</b> Benjamín ama a Irene.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Simón encuentra el rastro de su hija.</li></ul>	Simón se encuentra con Diana y esta le dice que vio a su hija con Benjamín, pero que no sabe dónde vive, sólo que la vio en el hospital.	<b>16. Revelación al público.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Benjamín se entera del secreto de Irene</li></ul>	Benjamín increpa a Irene y le obliga a explicarle lo que vio la noche anterior; ella se niega, pero él pone la grabación. Al final, ella termina revelándole su secreto. En realidad, ella se llama Laura y se escapó de su casa; Don Roberto la acogió, pero al enterarse de que ella se fugó de su casa	<b>17. Tercera revelación y decisión</b> <b>Revelación:</b> Irene es abusada por su jefe <b>Decisión:</b> Escapar con Irene, recuperar los videos de ella y meter a la cárcel a su jefe. <b>Móvil cambiado:</b> Ama a Irene y quiere que su jefe pague por los maltratos que le da.



Situación	Descripción	Pasos / Observaciones
	comenzó a abusar sistemáticamente de ella y la tiene amenazada con los videos que él grabó teniendo relaciones sexuales. Por esa razón no vuelve a casa.	
<ul style="list-style-type: none"><li>Benjamín e Irene deciden robar las grabaciones</li></ul>	Benjamín le pide a Irene que le robe la llave de la caja fuerte (donde guarda las grabaciones su jefe). Ella, cuando cae la noche, seduce a Don Roberto para robarle la llave; mientras lo distrae, Benjamín va a abrir la caja fuerte (que es donde guarda los videos el jefe). Sin embargo, es descubierto, y es en ese momento cuando Don Roberto saca un arma y amenaza a Benjamín con dispararle, para luego matar a Irene y culpar a Benjamín, más cuando está a punto de disparar	<p><b>18. Puerta, desafío, visita a la muerte.</b></p> <p><b>Puerta:</b> Robar la llave esa misma noche</p> <p><b>Desafío:</b> Irene tiene que distraer a Don Roberto.</p> <p><b>Muerte:</b> Irene lo acuchilla por la espalda.</p> <p><b>19. Lucha</b></p>



Situación	Descripción	Pasos / Observaciones
	es acuchillado, por la espalda, por Irene.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Benjamín se sacrifica.</li> </ul>	<p>Benjamín, al ver que los dos están en problemas, decide echarse la culpa de lo sucedido y dejar huir a Irene. Sin embargo, cuando ella se va, Benjamín toma las grabaciones sexuales de Don Roberto y se las entrega a la policía, mas él también es tomado preso.</p>	<p><b>20. Autorrevelación. Psicológica:</b> Ya no le debe nada a nadie, está en paz consigo mismo y ahora es un hombre de bien.</p> <p><b>Moral:</b> Él también ha sido un abusador, pero tiene la posibilidad de redimirse, ayudar a su amiga a huir de la cárcel.</p> <p><b>21. Decisión Moral:</b> Se echa la culpa por su amiga y por el amor que le tiene.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Irene</li> </ul>	<p>Irene de lejos mira como la policía se lleva a Benjamín, este la mira de lejos... Sonríe...</p>	<p><b>22. Nuevo Equilibrio de Benjamín (el nuevo equilibrio de Irene se verá en la trama siguiente).</b></p>

Elaboración propia.

Nota: Esquema apoyado en la “estructura narrativa de los 22 pasos” de Truby (2007) para definir la secuencia de acciones que se desarrollaran en el largometraje *Retorno*.



## Capítulo II

Tabla 40

### Capítulo II: Víctor y Diana

Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"><li>• Víctor, en silla de ruedas, cuida que nadie entre a su jardín.</li></ul>	Víctor, en su casa enciende, los aspersores de agua para ahuyentar a las palomas.	<b>1. Autorrevelación, necesidad y deseo.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• El teléfono suena.</li></ul>	En la casa de Víctor el teléfono suena constantemente.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Un repartidor toca la puerta de Víctor.</li></ul>	Víctor, con la puerta cerrada de su casa, atiende a un repartidor de comida.  Víctor no quiere abrir la puerta al repartidor y le desliza el dinero por debajo de la puerta, no sin antes molestarlo con él por llegar tarde.	<b>3. Debilidad y necesidad.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Diana llama a Víctor.</li></ul>	El teléfono vuelve a sonar en la casa de Víctor, pero esta vez salta la grabadora. Diana habla	



Situación	Descripción	Pasos
	por medio de la grabadora del teléfono y le pregunta que como esta él; le dice que pasó por el hospital, pero que él ya se había ido, también intenta decirle lo de su encuentro con Benjamín, mas desiste de su intención.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Víctor ojea unas fotos.</li></ul>	Víctor ojea unas fotos de él y su hijo.	<b>2. Fantasma.</b>
<b>Giro</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Diana se queda en casa de su tío Víctor.</li></ul>	Diana toca a la puerta de entrada de la casa de Víctor y le pide que le deje quedarse con él ya que ella está estudiando y promete irse en cuanto consiga departamento.	<b>4. Acontecimiento incitador.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Víctor intenta sacarle de la casa, pero Diana no se deja.</li></ul>	Víctor, en su casa, intenta mantener todo como antes, pero Diana es una mujer extrovertida y divertida así que los problemas empiezan cuando ella pone la	<b>5. Deseo:</b> Mantener su sobrina a raya. Y que obedezca las leyes de la casa. <b>6. Aliados:</b> No hay



Situación	Descripción	Pasos
	música a alto volumen, deja la cocina desordenada, y se sienta constantemente en el césped de la casa.	
<ul style="list-style-type: none"><li>El exnovio de ella acecha la casa.</li></ul>	Una mañana, Víctor se percata de que hay un hombre (20-22 años) acechando la casa.	<b>7. Adversario:</b> El exnovio. <b>8. Adversario impostor:</b> Su sobrina, porque no cree conveniente que Víctor sepa cuál es su pasado.
<ul style="list-style-type: none"><li>Víctor enfrenta al exnovio de Diana.</li></ul>	Víctor, al ver que el tipo está constantemente viniendo a la casa, llama a la policía y lo aleja (por un tiempo), sin embargo, regresa. Diana se da cuenta de que su tío no descansará hasta saber quién es ese tipo, así que decide decirle la verdad (pero a medias).	<b>9. Deseo cambiado y motivo.</b> <b>Primera revelación:</b> Diana revela a su tío que ese tipo es su exnovio, pero miente acerca del por qué está obsesionado con ella. <b>Decisión:</b> Enfrentar al ex de Diana y amenazarlo para que desaparezca y que no moleste su tranquilidad. <b>Móvil:</b> Víctor no se deja amedrentar por nadie.
<ul style="list-style-type: none"><li>Víctor y el ex novio de Diana.</li></ul>	Víctor, en el lugar donde siempre se esconde el exnovio de Diana, lo espera, y cuando llega lo enfrenta y le advierte que no vuelva por el lugar, y	<b>10 Plan.</b>



Situación	Descripción	Pasos
	que si lo vuelve a ver le avisará a la policía. Este acepta, no sin antes advertirle sobre su sobrina. Le dice que ella no es una persona de confiar.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Diana lo convence de salir de la casa.</li></ul>	Mientras tanto, en la casa las cosas mejoran un poco. Diana está agradecida con Víctor y le prepara una sorpresa. Esta sorpresa conmueve a Víctor y las cosas marchan mejor. También le ayuda a perder el miedo a salir de la casa, además le acompaña a su rehabilitación.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Irene trabaja en el <i>call center</i> de un restaurante de comida rápida.</li></ul>	Irene, en su trabajo, recibe una nota con una flor. Irene le extraña, pero no le da mucha importancia.	<b>Observación:</b> esto es parte de la trama: Érase una vez un matrimonio.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Víctor siente cada día más</li></ul>	Víctor habla de sus sentimientos con Diana y	



Situación	Descripción	Pasos
cariño por su sobrina.	poco a poco le va tomando cariño.	
<ul style="list-style-type: none"><li>A Víctor le llegan mensajes de un desconocido</li></ul>	<p>Un día a Víctor le llegan mensajes de un desconocido diciendo que su sobrina tiene problemas con la ley. Víctor increpa a Diana, pero ella se molesta por darle crédito a esos mensajes. Víctor desiste. Sin embargo, fotos de ella desnuda le hacen dudar de las intenciones de su sobrina.</p>	<b>11. Plan del adversario</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Víctor investiga a su sobrina. Se entera de que ella no está estudiando, sino que se está viendo con su ex novio y que le está dando dinero.</li></ul>	<p>Víctor consigue que un investigador siga a su sobrina y le grabe videos de lo que ella hace fuera de la casa. Entonces alguien llama a la puerta, es un oficial con una notificación para Diana.</p>	<b>12. Impulso.</b> <b>13. Ataque del aliado: No hay.</b>



Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"><li>Víctor echa a Diana de su casa.</li></ul>	<p>Diana regresa a su casa feliz esperando que el dinero que le dio a su ex sirva para alejarlo, pero Víctor la recibe con las fotos del celular. Ella no niega las fotos, pero le explica que su ex no paraba de acosarle, pero Víctor le enfrenta y le pide la verdad, ella no confiesa. Entonces Víctor le enseña la notificación de la policía sobre estafas a un hombre rico. Diana, por no meter en problemas a su tío, lo niega.</p> <p>Víctor enojado la echa de la casa, ya que también sabe que ella le mintió con sus estudios.</p>	<p><b>14. Derrota aparente.</b></p> <p><b>15. Segunda revelación:</b> No hay.</p> <p><b>16. Revelación del público:</b> Las personas que chantajeaban a Benjamín eran Diana y su ex.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>Víctor y las palomas.</li></ul>	<p>Víctor, en su casa, se encuentra otra vez solo, la amargura le invade nuevamente, le molesta que no suene el teléfono y que las palomas estén</p>	<p><b>17. Tercera revelación y deseo:</b> Está disfrazada como una decisión moral, ya que el protagonista se da cuenta que está comportándose como el ex novio de Diana y que su</p>



Situación	Descripción	Pasos
	<p>en su césped; sin embargo, cuando quiere encender los aspersores alguien llama a su casa. Irene (Laura) vino a visitar a Víctor y le deja una carta de Benjamín en donde éste se disculpaba por lo sucedido. Además, le cuenta su historia, Víctor entiende el sentido de esta carta y se arrepiente de haber echado a su sobrina.</p>	<p>amargura ha alejado a la única persona que le quería.</p> <p><b>Observación:</b> Se utilizan las palomas echadas con el agua como una metáfora.</p> <p><b>Ataque del Aliado:</b> La visita de Laura puede ser tomada como el ataque del aliado, ya que ella le deja ver el error que cometió con Diana.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Víctor descubre la verdad de Diana.</li> </ul>	<p>Víctor descubre el modus operandi del ex novio de Diana (es una agencia de acompañantes para gente rica, en otras palabras, trata de blancas enmascarada). Víctor toma el teléfono y hace una llamada.</p>	<p><b>Revelación:</b> Víctor se entera que su sobrina estuvo en el negocio de la prostitución.</p> <p><b>Decisión:</b> Llama a la policía, la cosa es muy complicada.</p> <p><b>Móvil:</b> Quiere salvar a su sobrina.</p> <p><b>20. Autorrevelación:</b> Víctor se ha portado como un imbécil sin compasión con la persona que más lo necesitaba.</p> <p><b>21. Decisión moral:</b> Hará todo lo que esté a su alcance por recuperar a su sobrina.</p>



Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Flashback</i> de Diana y su ex novio.</li></ul>	<p>Diana y su novio se aman. Sin embargo, su novio se mete en problemas constantemente, es por este motivo que Diana tiene que ayudarlo a chantajear a un hombre famoso (Benjamín); sin embargo, las cosas salen mal y se ven envueltos en un accidente de auto en el que está envuelto su tío (Víctor) y su primo (Sebastián), dejando como saldo, la muerte de éste último. Entonces Diana abandona a su ex, y se va para el hospital donde está su tío para contarle la verdad, pero no le encuentra, más bien se encuentra con Benjamín, quien está acompañado de Irene (Laura).</p>	<b>Revelación al público.</b>



Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Presente</b></li></ul>	<p>Diana está secuestrada por su ex, quien la obliga a prostituirse (ella no escapa porque está encadenada). Sin embargo, en el momento que un tipo intenta violarla, en una de las habitaciones, se escucha un ruido, son disparos. Entonces, alguien, de improviso, abre la puerta de una patada y dispara contra el tipo que estaba encima de Diana. El tipo se marcha. Diana mueve al hombre muerto, le quita la llave y se va a esconderse (en el fondo se escucha más disparos y gritos).</p>	<p><b>18. Puerta, desafío y visita a la muerte.</b></p> <p><b>Puerta:</b> Diana aprovecha la confusión para escapar.</p> <p><b>Desafío:</b> Salir sin que la maten.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Lucha</b></li></ul>	<p>Diana está en un cuarto, algo oculta, mas, escucha que otra persona entra (es su ex novio). Ella guarda silencio, sin embargo, la puerta es abierta de forma</p>	<p><b>19. Lucha.</b></p> <p><b>Muerte:</b> Decide asfixiar a su novio para salvar su vida.</p>



Situación	Descripción	Pasos
	<p>violenta. Diana está debajo de un escritorio.</p> <p>El ex novio de Diana ruega por su vida a un hombre que claramente es el mismo que estafó tiempo atrás, éste sin piedad ejecuta al ex. Al caer al piso, éste todavía está vivo. En el piso, el ex novio ve a Diana, intenta decir su nombre, pero ella, sin que nadie lo vea, le tapa la boca y lo asfixia.</p>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Víctor y Diana.</li></ul>	<p>Se escucha a lo lejos llegar a la policía. La policía revuelve todo el lugar y encuentran a Diana debajo de la mesa sollozando, la sacan y la conducen a donde Víctor, quien, junto con la policía, aguardaba. En ese momento Diana le dice la verdad a su tío, pero su tío en vez de molestarle, le abraza.</p>	<p><b>20. Autorrevelación:</b> Diana no se debe a nadie y es libre, por fin, para poder elegir qué vida quiere llevar.</p> <p><b>21. Decisión moral:</b> Decirle la verdad sobre el accidente que mato a su primo Sebastián y en el que ella estuvo involucrada.</p>



---

Situación	Descripción	Pasos
-----------	-------------	-------

---

<ul style="list-style-type: none"><li>Diana sale libre y se va con su tío Víctor lejos de la ciudad.</li></ul>	Víctor y Diana se embarcan en una aventura.	<b>22. Nuevo equilibrio.</b>
--	---	------------------------------

---

**Segundo Nudo**

---

<ul style="list-style-type: none"><li>Mientras tanto...</li></ul>	Un tipo sigue a Irene. Ella, asustada, responde con un golpe en el estómago para derivarlo en el suelo él grita su nombre... - ¡LAURA! Laura voltea y ve a su padre en el piso. Ella lo ayuda a levantarse y sonrío... lo abraza. Simón dice: Perdón...	<b>22. Nuevo equilibrio:</b> Este es el nuevo equilibrio, pero de la trama de: “Érase una vez un matrimonio”. También de la trama de “Solo contra el mundo”, ya que cierran todos los hilos.
---	--	--

---

Elaboración propia.

Nota: Esquema apoyado en la “estructura narrativa de los 22 pasos” de Truby, J. (2007), para definir la secuencia de acciones que se desarrollaran en el largometraje *Retorno*.

**ACTO III****Capítulo III***Tabla 41**Acto III: Érase una vez un matrimonio.*

<b>Situación</b>	<b>Descripción</b>	<b>Pasos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Status Quo</i> Simón.</li> </ul>	Simón, en su iglesia, habla sobre la avaricia y cómo ésta ha acabado al hombre. La iglesia está casi vacía.	<b>1. Autorrevelación, necesidad y deseo.</b> <b>2. Fantasma:</b> No hay.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de Benjamín.</li> </ul>	Benjamín está dando una de sus conferencias masivas, y es ovacionado por mucha gente.	<b>Observación:</b> Es la presentación de la trama de: Solo contra el mundo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simón a la salida de la iglesia.</li> </ul>	Cuando sale Simón de la iglesia descubre que su carro no tiene ruedas.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Benjamín a la salida de la conferencia.</li> </ul>	Al salir de la conferencia lo espera una limosina llena de mujeres. Benjamín se va con sus amigos y unas mujeres muy atractivas.	



Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simón y su familia.</li> </ul>	<p>Simón, en su casa, ya de noche, intenta tener sexo con su mujer, pero ella no puede, le dice que siente dolor y que mejor pare. Simón se molesta y se va para el baño. En el baño, Simón, se masturba.</p> <p>Al día siguiente, en el comedor de su casa, Simón intenta hablar con su hija (Laura) pero ella no le presta atención. Está distraída con su celular.</p>	<p><b>3. Debilidad y necesidad.</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de Víctor y su hijo.</li> </ul>	<p>Víctor en el auto, le dice a su hijo, Sebastián, que ya todo está listo para su ingreso en la universidad (que Víctor escogió.).</p>	<p><b>Observación:</b> Es la presentación de la trama de Víctor y Diana.</p>

#### Giro

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simón es asaltado</li> <li>- Benjamín recibe un mensaje</li> <li>- Víctor se entera de</li> </ul>	<p>Simón, en el auto, discute con su esposa Lucía, ella le pide un tiempo separados para arreglar las cosas, lo cual no le gusta nada a Simón, ya que piensa que ella está con otro.</p>	<p><b>Acontecimiento incitador.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Benjamín recibe un mensaje de una persona anónima chantajeándolo.</li> <li>• Víctor se entera que su hijo ha sido aceptado en</li> </ul>
--	--	---



Situación	Descripción	Pasos
que su hijo se irá lejos.	<p>Al llegar a su trabajo (un local de publicidad), Simón, es asaltado por dos tipos, pero, al resistirse, es golpeado por uno de ellos y va a parar al hospital. Su mujer intenta lidiar con las deudas y facturas, está muy frustrada; sumado a eso, el carácter de Simón es más tosco, una noche discuten.</p> <p>Mientras tanto, Benjamín recibe un mensaje de una persona anónima chantajeándolo con revelar fotos de él y una joven (menor de edad) teniendo relaciones sexuales.</p> <p>Al mismo tiempo, Víctor descubre una carta de aceptación para estudiar fuera del país, dirigida a su hijo Sebastián.</p>	la universidad y que tendrá que viajar lejos.



Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"><li>• Simón conoce a Carlos.</li></ul>	<p>En el hospital, Simón y su esposa discuten. El médico le dice que tiene que quedarse un poco más porque le tienen que vigilar su diabetes.</p> <p>En la habitación está Carlos, un hombre un poco descarado que no para en halagos a Lucía por su belleza.</p>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Un amigo visita a Simón.</li></ul>	<p>Un amigo de Simón lo visita en el hospital y le entrega una carta. Simón abre la carta y se entera de que uno de los ministros está a punto de jubilarse y que él está siendo considerado para el puesto de ministro y, además, oficiará como ministro y pastor en una iglesia más grande. Esto lo pone tan feliz que sale en busca de su esposa, al no encontrarla se da por rendido, más en una habitación al fondo escucha ruidos. Simón, al</p>	<p><b>4. Acontecimiento incitador.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Simón tiene la oportunidad de cambiar su suerte.</li></ul>



Situación	Descripción	Pasos
	inspeccionar, se percata de que la persona ahí dentro es su esposa y su compañero, Carlos, este la abraza fuertemente mientras Lucía llora.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Víctor no quiere que su hijo se vaya lejos.</li></ul>	Víctor increpa a su hijo y le pide una explicación de por qué no quiere estudiar en la universidad que él le eligió.	<b>Observación:</b> Es la trama de Víctor y Diana.
<ul style="list-style-type: none"><li>• El trato de Simón y su esposa.</li></ul>	Al día siguiente su esposa, consternada y un poco avergonzada, decide pedirle un tiempo porque sabe que su matrimonio ya no funciona. Sin embargo, Simón le dice que no lo hará, ya que, si se va, sus aspiraciones se irán al caño. A cambio, Simón le chantajea con la felicidad de su hija, ya que en el nuevo trabajo a él le pagarán más y así podrán pagar la universidad de la	<b>5. Deseo:</b> Conseguir el nuevo puesto en la iglesia a toda costa. <b>6. Aliados:</b> Ninguno.



Situación	Descripción	Pasos
	muchacha. Lucía acepta, pero a regañadientes.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Benjamín no quiere llamar a la policía y quiere arreglar el problema con el chantajista.</li> </ul>	Benjamín, en su arrogancia, quiere hacerse cargo del problema comprando el silencio del chantajista.	<b>Observación:</b> Es la trama de: Solo contra el mundo.
<ul style="list-style-type: none"> <li>La llegada del ministro a la casa de Simón.</li> </ul>	Simón sale del hospital y continúa las mentiras. Cuando llega el ministro de la iglesia (Superior), éste se queda a vivir en la casa de él, aludiendo que su misión es asegurarse de la capacidad como líder de Simón, quien acepta. Simón para que su hija se comporte la recompensa con dinero, además de que acepta todos sus chantajes.	<p><b>7. Adversario:</b> El padre Superior.</p> <p><b>8. Aliado impostor:</b> Su esposa, ya que le traerá problemas. También su hija, ya que ella lo chantajea por dinero.</p> <p><b>9. Deseo cambiado y motivo.</b></p> <p><b>Primera revelación:</b> El ministro se quedará en su casa.</p> <p><b>Decisión:</b> Pagar a su hija, controlar a su esposa y asegurarse de que su farsa dure lo suficiente como para obtener el puesto.</p> <p><b>Móvil:</b> Simón está harto de ser un don nadie y esta es su oportunidad.</p>



Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"><li>La familia perfecta de Simón.</li></ul>	<p>Simón se deja ver, frente al ministro, como un hombre amoroso, intachable, pero sobre todo como un hombre que ama a su familia.</p> <p>Sin embargo, cada vez que Simón se distrae, Lucía se ve con su amante.</p> <p>Simón oficia una misa para que la pueda evaluar el ministro, sin embargo, éste hace malos comentarios sobre su desempeño. En ese momento, la hija de Simón llama y le dice que está en la cárcel y que le ayude. Simón se disculpa con el ministro y lo deja ir solo, mientras él va a la cárcel a ver a su hija.</p>	<p><b>10. Plan.</b></p> <p><b>11. Plan del adversario:</b> Lucía está viendo a su amante a espaldas de Simón. Hace lo que dijo que no iba hacer. Juega con fuego.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>Lucía y Carlos.</li></ul>	<p>Mientras, el ministro vuelve a casa y se encuentra con una situación particular: ve a Lucía besarse con un</p>	<p><b>15.Segunda Revelación:</b></p> <p>La revelación es para el ministro, quien no soporta que la mujer de Simón lo traicione.</p>



Situación	Descripción	Pasos
	hombre que no es Simón, situación que le molesta muchísimo.	Él lo ve como un acto inmoral que debe ser castigado.
<ul style="list-style-type: none"> <li>El ministro revela la verdad a Simón.</li> </ul>	El ministro increpa a Simón y lo impulsa a seguir a su esposa y le dice que, si no lo hace, el puesto que él quiere se esfumará para siempre. Simón persigue a su esposa y se entera que Lucía vive una doble vida con su amante, situación que lo enoja.	<p><b>12. Impulso.</b></p> <p><b>14. Derrota aparente.</b></p> <p><b>Observación</b></p> <p>El ministro es un machista, egoísta, pero sobre todo es un tipo que odia las personas que no hacen lo que él cree que está bien. Además, está dispuesto a darle el puesto a Simón si muestra carácter en esta situación.</p> <p><b>16. Tercera revelación: No hay</b></p> <p><b>17. Revelación al público: No hay</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Simón y Lucía discuten y se revelan cosas.</li> </ul>	Simón, muy enojado, espera a Lucía, ésta cuando llega, es llevada al cuarto por su esposo, donde discuten de forma muy airada, Lucía le pide el divorcio, pero él no acepta, y la llama “puta”. Lucía le responde con un	<p><b>18. Puerta, desafío y visita a la muerte.</b></p> <p><b>Puerta:</b> Va por el arma.</p> <p><b>Desafío:</b> No quiere que su esposa lo arruine todo.</p>



Situación	Descripción	Pasos
	golpe, él la empuja. Laura escucha todo detrás de la puerta. Simón está muy enojado en ese momento, así que va para su cuarto y toma una pistola.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Simón golpea a Lucía.</li></ul>	Simón increpa a Lucía y le exige que deje a Carlos, a lo que ella se niega, entonces él la apunta con la pistola y amenaza con dispararle, es entonces cuando Laura interviene y permite escapar a su madre. Simón se suelta de su hija, la empuja y sale detrás de Lucía.	<p><b>Muerte:</b> Simón está decidido a matar a su esposa.</p> <p><b>Decisión:</b> Simón está más decidido que antes, y busca obtener el puesto, así sea pasando por sobre su familia.</p> <p><b>Móvil:</b> Es un hombre egoísta.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Laura se va de la casa.</li></ul>	Laura, después de ver lo sucedido, toma el teléfono y llama a su novio. Este llega y se la lleva. Laura, antes de salir, golpea al ministro en la ingle.	<p><b>Revelación Añadida.</b></p> <p><b>Revelación:</b> Laura se ha ido de la casa.</p>



Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"><li>Víctor y su padre discuten en el carro.</li></ul>	<p>Víctor en medio de una fiesta (en su casa) celebra la graduación (de secundaria) de su hijo; sin embargo, Sebastián, ha llegado ebrio. Entonces, Víctor, en primer lugar, lo regaña por su estado, y lo obliga a no pisar el césped de la casa para luego tomarlo del brazo, subirle al auto y salir de ahí.</p> <p>En el auto, Víctor le reclama el por qué no le contó lo de la universidad en el exterior. Sebastián se arma de valor y le dice que se va a ir lejos para que él ya no decida sobre su vida, incluso hay gritos y, cuando el semáforo cambia a verde, ellos avanzan, pero....</p>	<p><b>19. Lucha:</b> Entre Víctor y Sebastián.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>Benjamín sigue a su chantajista.</li></ul>	<p>Benjamín deja un maletín en el lugar donde le dijo el estafador. El estafador llega y se lleva el maletín, a cambio deja una caja en</p>	<p><b>19. Lucha.</b> Entre Benjamín y el ex novio de Diana.</p>



Situación	Descripción	Pasos
	el lugar de éste. Sin embargo, cuando Benjamín revisa la caja, no hay nada. Benjamín, muy enojado, empieza a seguir al estafador en su carro. Se desata una persecución entre los autos y cuando Benjamín intenta cruzar la calle, el semáforo cambia de color.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Simón entra a la casa de Lucía y su amante.</li></ul>	<p>Simón entra en la casa de Lucía y Carlos, entonces dispara en la pierna de Carlos, quien cae al suelo, Lucía en cambio le da un golpe a Simón con una silla y lo desarma, éste responde con una patada. Simón encuentra la pistola, y obliga a Lucía a entrar en un armario. Entonces, Simón apunta a Carlos con la pistola, éste se encuentra desmayado en el suelo. En ese momento Simón, sentado</p>	<b>19. Lucha.</b>



Situación	Descripción	Pasos
	en el sofá, se lleva la pistola a su boca y está dispuesto a dispararse.	
<ul style="list-style-type: none"><li>El accidente.</li></ul>	<p>Simón, exhausto, sentado en un sofá, con una pistola en la mano, intenta dispararse en la boca. Sin embargo, es detenido por el estrépito del choque de dos autos. Simón sale de su casa y ayuda a las personas involucradas en el accidente a recuperarse, pero, Sebastián (hijo de Víctor muere...).</p>	<p><b>20. Autorrevelación:</b> Simón comprende que su egoísmo lo ha convertido en un tipo cruel, que solo piensa en sí mismo y que por sus frustraciones ha perdido a su esposa e hija.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>La decisión de Simón.</li></ul>	<p>Simón, al ver que la ambulancia se acerca, toma una decisión fundamental en su vida, guía a los paramédicos a la casa de Lucía y Carlos y ayuda a llevarlos al hospital. Mientras se llevan a su esposa, le promete ir a visitarla.</p>	<p><b>21. Decisión</b> <b>22. Nuevo equilibrio:</b> El nuevo equilibrio está la trama de Víctor y Diana.</p>



Situación	Descripción	Pasos
<ul style="list-style-type: none"><li>Laura se va de la ciudad</li></ul>	<p>Laura, en una gasolinera, sale del baño, se dirige al auto que está estacionado al frente de la cafetería.</p> <p>Al subirse su novio, le dice si está decidida a irse lejos con él, ella le responde que sí.</p>	

Elaboración propia.

Nota: Esquema apoyado en la “estructura narrativa de los 22 pasos” de Truby, J. (2007) para definir la secuencia de acciones que se desarrollaran en el largometraje *Retorno*.

### ***III.A.3 Construcción gráfica del largometraje Retorno***

Si bien es necesario la construcción de la película en forma de tabla, también se ha visto la necesidad de un apoyo visual, por razones de que un gráfico, que especifique como es el movimiento dramático de la película, también se lo puede utilizar como una guía visual para ubicar los acontecimientos que se suscitan en un largometraje.

Es por eso que se asumido la tarea de construir la película paso a paso, esperando que sea una guía para quien lea este trabajo de investigación, ya que, como se ha visto, en casos anteriores en los que se ha reconstruido las películas *Amores Perros* (2000) y *Pulp Fiction* (1994), los refuerzos visuales han sido de mucha ayuda a la hora de comprender cómo es que un filme está construido: con sus subidas y bajadas de ritmo; con sus personajes interactuando uno con el otro; e, incluso, un gráfico que es muy apropiado porque da la posibilidad de situar en qué momento las tramas se cruzan unas con otras.

El procedimiento es igual a la reconstrucción de las películas de referencia. El largometraje “Retorno” está construido en un gráfico cartesiano con valores numéricos (de 1

hasta 5) en el eje X y con valores en minutos en el eje Y; el tiempo de duración de la película en pantalla es de 120 minutos (véase la Figura 61).

También fue necesario identificar cada trama con colores para que fuera mucho más sencilla su identificación en la película o en tramas adyacentes.

La trama “Solo contra el mundo” se identifica con el color naranja, mientras que la trama “Víctor y Diana” se identifica con el color morado. La última de las tramas “Érase una vez un matrimonio” lleva el color verde. Véase el gráfico a continuación.



Figura 61 Elaboración Propia. Gráfico explicativo de la estructura modular para el largometraje “Retorno”.

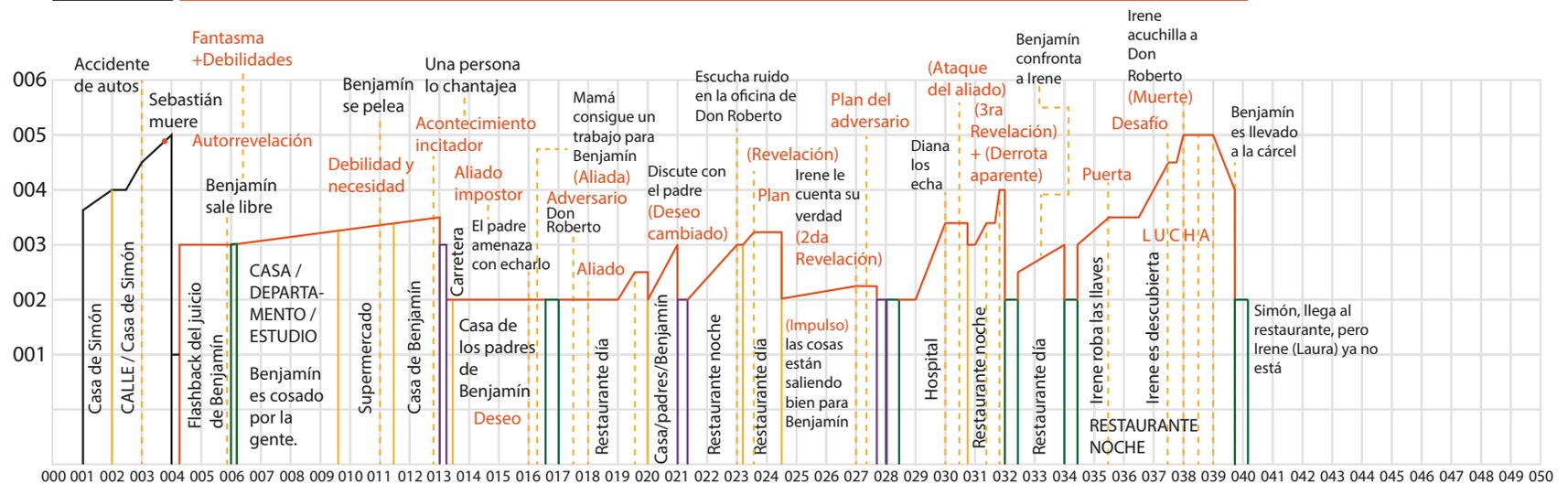


I ACTO

II ACTO

PRÓLOGO

SOLO CONTRA EL MUNDO



- 01:00 Simón golpea a su ex y dispara al amante.
- 03:00 Simón está a punto de dispararse, pero es detenido por el accidente.
- 04:00 Créditos / Títulos
- 06:00 En la radio del carro hablan del accidente de Víctor y Benjamín. Mientras tanto, Simón cierra la iglesia y se va.
- 11:00 Benjamín es expulsado de un supermercado (Debilidad y necesidad)
- 12:50 Benjamín recibe un mensaje en donde están unas fotos de él y una mujer desnudos (Acontecimiento incitador)(Nudo).
- 13:00 Víctor, en el hospital se desconecta los sueros y monitores. Pelea con las enfermeras.
- 13:20 Benjamín se ha ido a la casa de sus padres para esconderse de todos (Deseo).
- 16:00 El padre de Benjamín lo amenaza con echarlo de la casa (Aliado impostor).
- 16:10 Por la noche, la mamá de Benjamín, le indica que, Benjamín, tiene una cita de trabajo en un restaurante (Aliada).
- 16:20 Simón conoce a Diana (sobrina de Víctor) y la lleva en su auto a la ciudad.
- 17:00 Benjamín, en el restaurante, conoce a Don Roberto (Adversario)
- 19:30 Benjamín tira los platos al suelo y es regañado por Don Roberto. Sin embargo conoce a Irene, quien le ayuda (Aliada).
- 20:59 (Deseo cambiado) Benjamín discute con su jefe por la paga, este le menos precia y le dice que sabe quién es.
- 21:00 Víctor, yace sedado en una cama del hospital.
- 23:30 Benjamín encuentra una nota en su casillero (Revelación).
- 24:00 Irene sabe quién es Benjamín, sin embargo no tomará represalias. Ella es su aliada y lo ayudará en el restaurante (Plan). Mientras conversan son vistos por Don Roberto (Plan del Adversario).
- 24:00 (Impulso) Mientras las cosas le van mejor a Simón en el trabajo en su vida cotidiana

- (Familiar), Don Roberto husmea e intenta saber que esconde Simón con Irene. Entonces, Don Roberto, cuando abre el casillero de Irene, ilegalmente, se apodera de su diario privado.
- 27:00 Irene le cuenta que se escapó de la casa, más se guarda algunos detalles. (2da Revelación).
- 27:45 Víctor comienza su rehabilitación.
- 28:00 Simón, comienza la búsqueda de su hija, dejando fotos de ella por toda la ciudad.
- 30:00 Diana al enterarse quien es Benjamín lo expulsa de la habitación en donde estuvo Víctor, quien se acaba de ir a su casa, porque su terapia ha terminado.
- 31:50 Benjamín, por orden de Don Roberto asiste a su trabajo por la noche (fuera de su horario), más se entera que Irene se acuesta con Don Roberto (Derrota aparente) y (3ra revelación)
- 32:00 Simón se vuelve a encontrar con Diana, este le confiesa que está buscando a su hija y le muestra una foto, en ese momento ella la reconoce y le dice que busque en el hospital.
- 33:10 Irene le confiesa todo a Benjamín ya que este se comporta de forma indiferente.
- 35:30 Irene, valiéndose de la seducción, le roba las llaves donde Don Roberto tiene las grabaciones de ella (Puerta).
- 37:00 Irene es descubierta por don Roberto, quien rápidamente desmantela el plan de los dos. (Desafío).
- 38:00 Irene, molesta y llena de odio (ya que sabe que si sale con las suyas nunca la dejará en paz), apuñala a don Roberto. (Muerte).
- 38:30 Benjamín sabe que Irene irá a la cárcel. (Autorrevelación)
- 39:00 (Decisión) Benjamín se echa la culpa y deja huir a Irene. Sin embargo Benjamín se queda con las grabaciones para utilizarlas en contra de su jefe (Nuevo equilibrio)
- 40:00 Simón llega al restaurante y se entera de lo sucedido.

Figura 62 Elaboración propia. Estructura modular. Acto I, II del largometraje "Retorno".

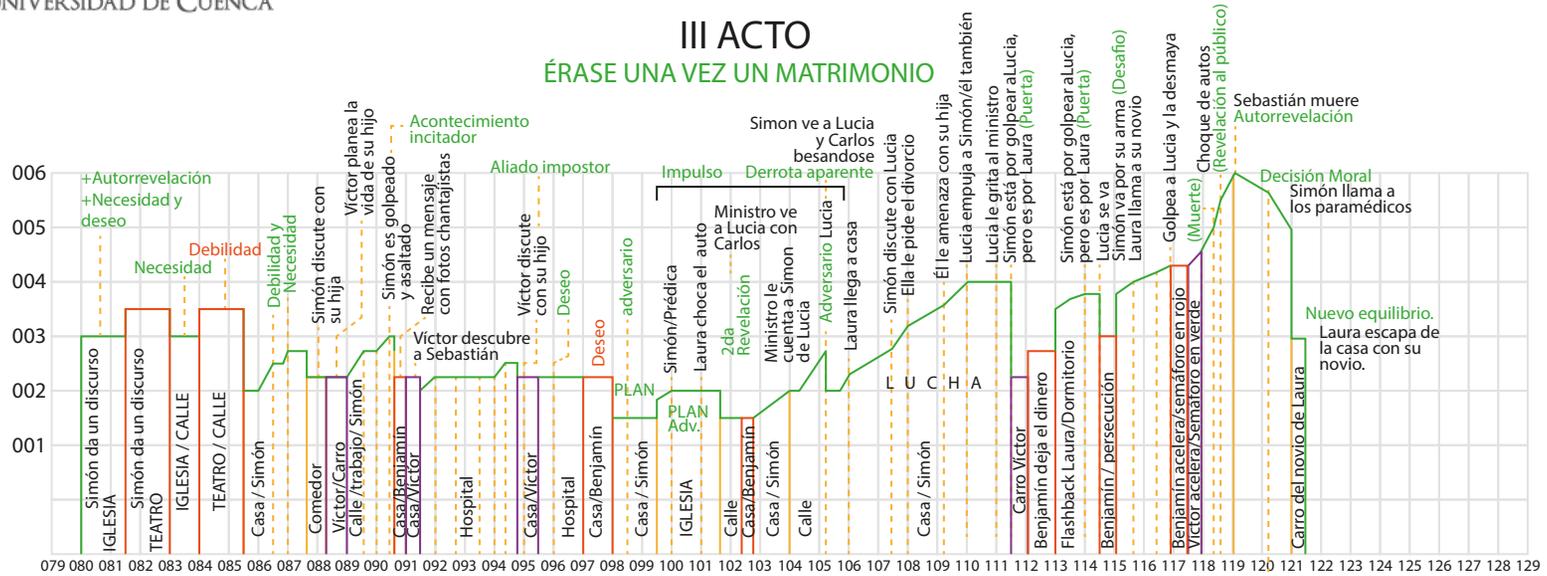
## II ACTO VÍCTOR Y DIANA



- |       |   |       |   |
|-------|---|-------|---|
| 40:20 | Víctor enciende los aspersores para ahuyentar a las palomas ( <i>Debilidad</i> ).   | 62:00 | Diana se encuentra con su exnovio de la casa por mentirle ( <i>Derrota aparente</i> ).  |
| 41:00 | Suena el teléfono.  | 63:30 | Víctor recibe las fotos de Diana y su ex intercambiando dinero.   |
| 41:20 | Tocan la puerta es el repartidor de pizzas  | 64:30 | Cuando Diana llega Víctor la increpa con las fotos recibidas. Ella niega la situación, pero en ese momento le llega fotos de ella y Benjamín desnudos ( <i>Revelación añadida</i> ).  |
| 43:00 | Víctor discute con el repartidor por llegar tarde ( <i>Autorrevelación+ Debilidad y necesidad</i> ).  | 65:50 | Diana, con sus cosas sale de la casa, en ese momento es raptada por unos tipos enmascarados.  |
| 43:30 | Vuelve a sonar el teléfono y contesta la grabadora. Diana al otro lado de la línea le pregunta si está bien ( <i>Fantasma</i> ) le dice que estuvo en el hospital, pero... calla.   | 66:00 | Irene viene a disculparse con Víctor por parte de Benjamín. ( <i>Ataque del Aliado</i> ) y ( <i>Revelación al público</i> ).  |
| 44:00 | Diana aparece en la casa de Víctor sin ser invitada y le pide quedarse en la casa porque está estudiando en la ciudad ( <i>Adversario impostor</i> ).   | 69:10 | Víctor toma el teléfono y llama a la policía y pide que investiguen al ex de Diana, ya que se acordó de su nombre cuando él le echo por espiar su casa) y cree que eso le puede ayudar  |
| 45:00 | A un inicio Víctor se niega pero accede.  | 70:00 | <i>Flashback</i> de Diana y su ex. Desde que se conocieron; pasando por el chantaje a Benjamín hasta el accidente de su tío, que es cuando ella se va porque se sentía culpable.  |
| 48:00 | Víctor le pone reglas   | 72:00 | Diana es obligada a prostituirse  |
| 49:00 | Víctor cada día es más estricto con Diana, pero ella no lo obedece ( <i>Impulso</i> )   | 74:00 | Diana, maquillada y con un vestido corto aguarda en una habitación. <i>Puerta</i>   |
| 52:00 | Diana ayuda a que se recupere su tío ( <i>Derrota aparente</i> ).   | 75:00 | Diana, en la habitación, casi es violada por un tipo enorme.  |
| 52:30 | Víctor descubre que alguien la vigila   | 76:00 | Sin embargo los disparos afuera espantan al tipo, quien sin poder ponerse el pantalón cae, y en ese preciso momento, entra un tipo, con un arma, y lo mata, Diana se esconde. <i>Decisión</i>   |
| 53:00 | Irene, quien trabaja en el call center de un restaurante, recibe la nota de un admirador.   | 77:00 | Afuera es un caos, es entonces que el Ex, de Diana, entra a la habitación donde está Diana, pero antes de esconderse es ejecutado. ( <i>Autorrevelación</i> )   |
| 55:00 | Víctor embosca al tipo que los espía y se entera que es el exnovio de Diana ( <i>Adversario</i> ).  | 77:30 | Diana al ver que su novio está a punto de hablar (con su último aliento) decide asfixiarlo con sus manos. ( <i>Muerte</i> ) y ( <i>Decisión moral</i> ).  |
| 56:00 | (Deseo cambiado) Víctor se entera que el ex de Diana es un tipo de cuidado ( <i>Primera revelación</i> ).   | 79:00 | Irene tiene la sensación de que es seguida por alguien, pero, cuando esta persona se acerca, es recibido con un golpe por parte de Irene. Esta, al salir corriendo, escucha una voz conocida que dice: "Laura" la persona en el piso es su padre. |
| 58:00 | Diana cada día está más conectada con su tío, incluso, le organiza una fiesta sorpresa.   |       |   |
| 59:00 | Diana le ha hecho un marco para la foto de él y Sebastián (su hijo muerto). Víctor se enoja y se va.  |       |   |
| 59:30 | Irene recibe un ramo de rosas, en este hay una carta en el que dice: "Feliz cumpleaños".  |       |   |
| 60:00 | Víctor, para disculparse le entrega algo a Diana, algo que perteneció a su hijo Sebastián. Los dos se abrazan.  |       |   |
| 61:00 | Víctor recibe un mensaje sospechoso, en ellos ponen en duda el amor de Diana hacia él, ya que no paran de exhibirla, incluso, uno de ellos (mensajes), afirma que ella no está estudiando. Sin embargo cuando Víctor confronta a Diana ella lo niega rotundamente. Víctor le escucha. ( <i>Plan del adversario</i> ). |       |   |

Figura 63 Elaboración propia. Estructura modular. Acto II del largometraje "Retorno".

### III ACTO ÉRASE UNA VEZ UN MATRIMONIO



- |        |                                |        |   |        |  |
|--------|--------------------------------|--------|---|--------|--|
| 079:00 | Simón da un discurso (IGLESIA) | 081:30 | Simón encuentra su auto sin llantas (Necesidad)   | 106:30 | Simón espera a Lucía en la casa, cuando llega la lleva a la habitación y discute con ella. Entonces Lucía le pide el divorcio.   |
| 082:00 | Simón da un discurso (TEATRO)  | 84:30  | Benjamín entra en una limosina llena de mujeres (Debilidad)   | 107:00 | Él le dice que le va a contar todo a su hija si insiste con la idea de divorcio y le exige terminar con Carlos.  |
| 083:00 | IGLESIA / CALLE                | 86:00  | Simón intenta acostarse con su esposa (Debilidad)   | 108:00 | Lucía empuja a Simón, y Simón le regresa el empujón.   |
| 084:00 | TEATRO / CALLE                 | 87:10  | Simón se masturba en el baño (Necesidad)  | 109:10 | Lucía sale de la habitación y le dice al ministro que todo es una farsa.   |
| 085:00 | Casa / Simón                   | 89:30  | Lucía le pide el divorcio y Simón es asaltado (Acontecimiento incitador)  | 110:00 | Simón está apunto de golpearla hasta que su hija la detiene. (Puerta)  |
| 086:00 | Comedor                        | 91:00  | Benjamín recibe un mensaje de él teniendo relaciones con una mujer muy joven.   | 111:30 | Víctor, para no hacer escándalo en la calle, sube a su hijo al carro y salen de la casa. Discuten.   |
| 087:00 | Victor/Carro                   | 91:10  | Victor encuentra una carta en donde dice que su hijo aprobó en una Universidad fuera del país.  | 112:00 | Benjamín deja el dinero donde se pactó.  |
| 088:00 | Calle / trabajo / Simón        | 92:00  | Simón discute con su esposa   | 113:00 | Flashback: Laura en su dormitorio escucha toda la discusión de sus padres  |
| 089:00 | Casa/Benjamín                  | 93:00  | Carlos (el tipo que comparte la habitación de hospital) detiene la discusión de Simón y su esposa.  | 114:00 | Y cuando su padre estuvo, punto de golpear a su mamá, ella sale y lo detiene. Entonces... Lucía se va.   |
| 090:00 | Casa/Benjamín                  | 93:30  | Un amigo de Simón viene a Visitarlo   | 114:30 | Benjamín al ver que el chantajista no le ha entregado lo que tenía que darle se ve envuelto en una persecución.  |
| 091:00 | Casa/Victor                    | 94:00  | Le entrega una carta en donde dice que simón está siendo observado para un ascenso en la congregación.  | 115:00 | Simón al ver va en busca de su esposa no sin antes ir por un arma. (Decisión).   |
| 092:00 | Hospital                       | 94:40  | Simón encuentra a Lucía y Carlos abrazados (simón desconfía)  | 116:30 | Mientras tanto Laura llama a su novio.   |
| 093:00 | Casa/Victor                    | 95:00  | Victor le pide una explicación a su hijo por una carta recibida.  | 117:00 | Benjamín persigue el auto que lleva al chantajista sin embargo el semáforo ha cambiado a rojo, pero el acelera.  |
| 094:00 | Hospital                       | 96:00  | Simón le dice a Lucía que un observador (Ministro) va a venir a observarlo y quiere que ella todavía no le deje (Deseo) hasta que la farsa termine. (Aliado impostor) | 117:30 | Víctor termina la discusión son su hijo decidiendo que se va hacer lo que él quiere. El semáforo se pone verde este arranca.   |
| 095:00 | Casa/Victor                    | 97:00  | Benjamín no hace caso a su manager y decide comprar el silencio del chantajista.  | 118:00 | Simón entra en la casa de Lucía por sorpresa. Carlos intenta detenerlo, pero Simón le dispara en la pierda. Entonces forcejea con Lucía y esta cae al suelo desmayada. Simón sin más que hacer se pone la pistola en la boca (Muerte) y está a punto de disparar, pero el ruido del choque autos (Revelación al público) le disuaden de hacerlo. |
| 096:00 | Hospital                       | 98:30  | Llega el ministro (Adversario) y se queda en casa de Simón. Mientras tanto la familia finge ser la mejor. (Plan).   | 119:00 | Al morir Sebastián (hijo de Víctor) Simón comprende que estuvo mal (Autorrevelación).  |
| 097:00 | Casa/Victor                    | 100:00 | Simón ofrece una misa a pedido del ministro (Al ministro no le ha gustado).   | 120:10 | Entonces, decide ayudar a su esposa y su nueva pareja. Sin embargo al llegar a su casa su hija se ha desaparecido. (Decisión Moral)  |
| 098:00 | Hospital                       | 101:00 | Laura llama a su padre diciéndole que está en la cárcel y que quiere que le ayude. Simón acepta y sale en busca de ella.  | 121:00 | Laura, en el carro de su novio, se va de la ciudad. (Nuevo quilibrio)  |
| 099:00 | Casa/Simón                     | 101:50 | Mientras va rumbo a casa de Simón. El ministro descubre a Lucía con otro hombre (Carlos). Los ve besarse. (Revelación).   |        |  |
| 100:00 | IGLESIA                        | 102:10 | Benjamín pacta la entrega de dinero a cambio de las fotos que lo están chantajeando.  |        |  |
| 101:00 | Calle                          | 103:00 | El ministro, en la casa de Simón le cuenta lo que vio y le advierte a Simón que si no hace algo, el puesto no será nunca para él. (Derrota aparente);(Plan cambiado). |        |  |
| 102:00 | Casa/Benjamín                  | 106:00 | Simón sigue a Lucía y la descubre con Carlos. Simón está muerto de Celos.   |        |  |

Figura 64 Elaboración propia. Estructura modular. Acto III del largometraje "Retorno".



## Conclusiones

La presente monografía analizó el papel que juegan las narrativas modulares a la hora de construir un relato no lineal. Así mismo, se diferenció entre narrativas canónicas y narrativas modulares, para entender sus ventajas y desventajas a la hora de constituir una historia. Luego se estudió un conjunto de obras cinematográficas de ficción, caracterizadas por ser narraciones modulares del tipo anacrónicas. Por último, se aplicó lo aprendido a la estructura del guion “Retorno”, dando como fin un relato modular que cuenta tres historias y que comparten un mismo mundo diegético.

A partir de los estudios de David Bordwell acerca de tipos de narraciones en el cine de ficción, se diferenció a las narrativas modulares de las narrativas clásicas, para concluir que las narraciones modulares no son del todo narraciones modernas ya que su utilización ha estado presente desde mucho antes en la historia. Y un ejemplo de ese argumento es *Intolerancia* (1916) de David Wark Griffith, la cual es reconocida por su narrativa episódica y por contar con múltiples historias en un mismo relato. Sin embargo, Warren Buckland y Allan Cameron brindarían una retórica convincente para ubicar a las narraciones modulares como relatos contemporáneos, idóneos para ser replicados en el proyecto, debido a que la complejidad de dicha retórica no sólo se limita a un entrelazado de sus historias (lo que sucede en *Intolerancia*), sino que, la disposición de sus eventos se realiza de tal manera que éstos se encuentran mezclados, convirtiéndola en un modelo desconcertante para el espectador y que trasciende en complejidad, frente a sus antecesores.

Por tal motivo, se analizó la clasificación de tipos modulares hecha por Cameron, y se escogió el tipo modular anacrónico, ya que este modelo prestaba las “facilidades” estructurales para entrelazar tres historias distintas (con una misma premisa). Así mismo (el modelo anacrónico) rompe con el orden cronológico del espacio tiempo de la película, lo que la convierte en una narración no lineal y por ende, en un relato desafiante para el público.

Por esta razón, y con la intención de conocer más a fondo la estructura modular (y cómo esta, opera en el fuero interno de un guion literario), fue necesario analizar películas como *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino y *Amores Perros*, de Alejandro González Iñárritu —filmes destacados por ser del tipo modular anacrónico—, para concluir que dichas obras están entrelazando sus historias por medio de la contingencia, caminos propuestos por la narración para crear múltiples enlaces de éstas. Así



mismo, dichos caminos están planteados en varios segmentos de las diferentes historias a desarrollar, lo que les permite justificar ese salto temporal en las mismas. Estos resultados fueron de gran provecho, ya que se podía contar con una herramienta importante a la hora de entrelazar sus módulos en el momento de crear la estructura del cortometraje.

Para finalizar se aplicó una estructura modular anacrónica al guion del cortometraje “Retorno”, que tiene como base tres historias diferentes, pero similares en su premisa. Por otro lado, lo que no se pudo obtener es una estructura modular anacrónica para un cortometraje, ya que, al ser tres historias diferentes, el profundizar en cada una de ellas se convirtió en un problema, porque el contar varios sucesos en un espacio pequeño de tiempo podría provocar que las historias no sólo no sean creíbles, sino que se corría el riesgo de que sean vacías y con falta de contenido, así que se optó por convertir el cortometraje en un largometraje; ya que de esa manera se daba la posibilidad (al autor de la monografía) de profundizar y de explorar a fondo el modo narrativo modular que, en definitiva, era lo que se quería lograr.

En resumen, se logró crear una estructura modular que en su base sostiene tres historias complementarias, pero que pueden ser vistas sin un orden cronológico en particular. A esto se puede adicionar que el estudio de los modos canónicos hegemónicos ha posibilitado enriquecer el relato a escalas muy detalladas. También, apoyado en referentes fílmicos destacados, se obtuvo las herramientas necesarias para construir un modelo que se apegue a las especificaciones del relato, para, de esa manera, conseguir, mediante la disposición de sus eventos, un relato que se presente como un reto (al espectador) de cómo debería estar estructurada una película con múltiples historias que, además, es compleja en su estructura narrativa, y que rompe con la linealidad.



## Referencias Bibliográficas

- Aristóteles. (trad. 2000). *ARISTÓTELES POÉTICA*. Barcelona, España: Icaria.
- Aumont, J. Bergala, A, Marie, M. y Vernet, M. (1996). *Estética del cine. Espacio Fílmico, montaje, narración, Lenguaje*. Barcelona, España: Paidós.
- Balló, J. y Pérez, X. (1995) *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona, España: Anagrama.
- Bonilla, D. (2005). *La estructura como narrativa. El uso de algoritmos estadísticos para el control de una narrativa hipermedia no lineal*. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n49/bienal/Mesa%2011/DiegoBonillaUSA.pdf>
- Bonilla, D. (2003). *A Space of Time*. Recuperado de <https://www.hypermedia.online/a-space-of-time>
- Borwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, España: Paidós.
- Butor, M. (1968). *Inventory*. New York. EEUU: Simon & Schuster.
- Casa América. (2012, 21 de febrero). *Temas 'La chispa y el diablo. La elección de la historia (...)'* por Paz Alicia Garcíadiego [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-AfHJSenp8s>
- Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. [Narraciones modulares en el cine contemporáneo]. Hampshire : Palgrave Macmillan.
- Canet, F. y Prósper, J. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid, España: Síntesis.



Carrillo Quiroga, Perla. (2015). *La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales*. Revista mexicana de investigación educativa, 20(64), 219-240. Recuperado en 13 de julio de 2020, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662015000100011&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662015000100011&lng=es&tlng=es).

Casetti, F. y Di Chio, F. (2007). *Como analizar un film*. Barcelona, España: Paidós.

Chion, M. (1999) *Como se escribe un guion*. Recuperado de <https://www.yumpu.com/es/document/view/62233859/como-se-escribe-un-guion-michel-chion>

Conde Aldana, J. (11). Cine y modularidad - De rompecabezas temporales y otros enigmas audiovisuales. Revista La Tadeo (Cesada a Partir De 2012), (76). Recuperado a partir de <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/RLT/article/view/32>

Cortazar, J. (1963). *Rayuela*. Buenos Aires, Argentina: Pantheon Books.

Deleuze, G. Guattari, F. (1980) *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos. Valencia.

Echeverri, A. (2011). *Una tendencia narrativa en el cine contemporáneo: el modo indie*. En foco. 1 (36). 34-38. Recuperado de [http://media.eictv.org/enfoco\\_digital/ENFOCO36.pdf](http://media.eictv.org/enfoco_digital/ENFOCO36.pdf)

Egri, L. (2009). *El arte de la escritura dramática. Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas* (trad. Peláez, Silvia). Tauschtone; UNAM. (Original publicado en 1942).

Field, S. (1995) *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid, España: Plot.



Field, S. (2015) *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones* (trad. Marta Heras). Titivilus.

Francois, J., Gaudreault, A., (1990). *El relato cinematográfico*. Paris, Francia:Paidos.

Guash, A. (2009). *Autobiografías visuales del archivo al índice*. Siruela: España

Herrera. R. (2015). *Érase unas veces... Filiaciones narrativas en el arte digital*. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=4vVsDQAAQBAJ&pg=PT47&dq=Cameron+\(2008\),+narrativas+modulares&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwit8aXQ1-3eAhXlzVkKHd0hA5gQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Cameron%20\(2008\)%2C%20narrativas%20modulares&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=4vVsDQAAQBAJ&pg=PT47&dq=Cameron+(2008),+narrativas+modulares&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwit8aXQ1-3eAhXlzVkKHd0hA5gQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Cameron%20(2008)%2C%20narrativas%20modulares&f=false)

Mckee, R. (1997). *El guion*. Barcelona: Alba editorial.

Metz, C. (2002) *Ensayos sobre la significación en el cine (dos volúmenes)*, Barcelona, España: Paidós.

Manovich. L., (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Madrid, España: Paidós.

Santos, J. (2018). *Contarse a sí mismo: de On kawara a Sol Lewitt*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://clavoardiendo-magazine.com/columnas-series/autobiografias-visuales/contarse-a-si-mismo-de-on-kawara-a-sol-lewit/>

Lewitt, S. (1980). *Autobiography*. Michigan: Multiples.

Tarkovski, A. (1986). *ESCULPIR EN EL TIEMPO Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid, España: Rialp.

Truby, J. (2007). *Anatomía del Guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona, España: Alba.



UNED Cursos MOOC/COMA. (2018, 29 de Junio). *Sesión 7: Los estructuralismos I: Román Jakobson y El círculo lingüístico de Praga*. [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=NLmT5SIjmc0>

Warren, B. (2004). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. [Puzzle Films: La narración compleja en el cine contemporáneo]. Oxford: Blackwell.

El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla. (13 de Agosto del 2019). EN EL ESTRENO DE “ÉRASE UNA VEZ EN HOLLYWOOD” RECORDAMOS LOS 25 AÑOS DE “PULP FICTION” (1994). [Imagen adjunta] [Actualización de estado]. Facebook. <https://www.facebook.com/587617294672145/photos/a.592799107487297/1999493633484497/>

### Referencias Filmográficas:

Sokúrov, A. (Director). (2002). *El arca rusa*. [película]. The State Hermitage Museum.

Tykwer, T. (Director). (1998). *Corre, Lola, corre*. [película]. X-Filme Creative Poo.

Eisenstein, S. (Director). (1925). *El acorazado Potemkin* [película]. Mosfilm.

Bonilla, D. (Director). (2003). *A Space of Time* [película].

Gondry, M. (Director). (2004). *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* [película]. Focus Features.

Noe, G. (Director). (2002). *Irreversible* [película]. Les Cinémas de la Zone, StudioCanal.

Fincher, D. (Director). (1995). *Se7en, los siete pecados capitales*. [película]. New Line Cinema.



Avildsen, G., (Director). (1976). *Rocky* [película]. United Artists.

Resnais, A. (Director). (1961). *El año pasado en Marienbad* [película]. Cineriz.

Egoyan, A. (Director). (2002). *Ararat*. [película]. Miramax.

Bergman, I.(Director). (1957). *Fresas Salvajes*. [película]. Svensk Filmindustri.

Figgis, M., (Director). (2000). *Time Code*. [película]. Screen Gems.

Jarmusch. J., (Director). (1991). *Night on Earth*. [película]. Fine Line Features.

Griffith, D.W. (Director). (1915). *El nacimiento de una nación* [película]. David W. Griffith Corp.

Griffith, D.W. (Director). (1916). *Intolerancia* [película]. David W. Griffith Corp.

Iñárritu. A. G. (Director). (2000). *Amores Perros*. [película]. Altavista Films / Zeta Film.

Greenaway, P. (Director). (1985). *A Zed and Two Noughts*. [película]. Artificial Eye / Film Four International / Allarts Enterprises / British Film Institute.

Eisenstein, S. (Director). (1924). *La huelga* [película]. Unión Soviética: Mosfilm.

Tarantino, Q. (Director). (1994). *Pulp Fiction*. [película]. Miramax.

Fellini, F. (Director). (1963). *8½*. [película]. Cineriz / Francinex.

Pollet, JD. (Director). (1963). *Méditerranée*. [película]. Les Films du Losange.

Nolan, C. (Director). (2000). *Memento*. [película]. Newmarket Films, Team Todd

## Anexos

Texto de apertura																																			
Preludio al reloj de Oro																																			
Esc:	1	2																																	
	29	30																																	
Sec:	Butch y el capitán																																		
Vincent Vega y Jules																																			
Esc:	3	4	5	6	7	8	9																												
	2	3	4	6	6	7	8																												
Sec:	V. y J. discuten sobre Mia Wallace						V. y J. Recuperan el maletín																												
La situación con Bonnie																																			
Esc:	9A	9B	10	11	12	13	14	15			13	14			16	17	18	19	20	21															
	8A	8B	48	49	50	51	52	53	51A	52A	51B	52B	51C	52C	54	55	56	57	58	59															
Sec:	Vincent mata a Marvin														Sr. Lobo se hace cargo																				
Esc:	22	23	24	25	26	27			28																										
	60	61	62	63	64	65	1A	1B	1C	1D																									
Sec:	Sr. Lobo se hace cargo						Vincent y Jules vs los bandiso enamorados																												
El Desayuno																																			
Esc:	28																																		
	1																																		
Sec:	La decisión de los bandidos enamorados																																		
Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace																																			
Esc:	29	30	31	32	33	34			33-34			35	36	37					36-37																
	9	10	11	12	13	14	13A	14A	13B	14B	15	16	17	16A	17A	16B	17B	16C	17C	16D															
Sec:	Butch y Marsellus			Vincent y Lance								Vincent y Mia en la cita																							
Esc:			36-37		38	39	40	39	41	42				41-42			43	44		43-44															
		17D	16E	17E	16F	18	19	20	19A	21	22	21A	22A	21B	22B	21C	23	24	23A	24A	23B														
Sec:	Vincent y Mia en la cita				Mia y su sobredosis				Vincent salva a Mia Wallace																										
Esc:				43-44						45		44		46	44	47	48																		
		24B	23C	24C	23D	24D	23E	24E	23F	24F	25	24G	24H	26	24I	27	28																		
Sec:	Vincent salva a Mia Wallace																																		
El reloj de Oro																																			
Esc:	49	50	51	52	50	53	54	55	55		56	57	58	59	60	59	58	61	62	63															
	31	32	33	34	32A	35	36	37	37A	37B	38	39	40	41	42	41A	40A	43	44	45															
	Butch estafa a Marsellus														Butch intenta recuperar su reloj																				
Esc:	64	63	64	65																															
	46	45A	46A	47																															
	Butch y Marsellus son rehenes																																		

TOTAL: 65 ESCENAS 15 SECUENCIAS 4 MÓDULOS

	Texto de apertura
	Preludio a el reloj de Oro
	Vincent Vega y Jules
	La situación con Bonnie
	El Desayuno
	Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace
	El reloj de Oro

Las secuencias están ordenadas por el color según a la trama a la que pertenezcan. Sin embargo, si estas secuencias, están en la misma trama, se las diferencia con un mismo tono del color principal. Por ejemplo la trama “La situación con Bonnie” utiliza un color verde, entonces, usamos, para diferenciar las secuencias, un verde más claro o más oscuro. Recordemos que hay tres tramas principales: Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace; La situación con Bonnie; El reloj de Oro.

Figura 65 Elaboración propia. Enumerar y Ordenar. Código de Color de la película Pulp Fiction (1994)



Película: *Pulp Fiction*

Director: **Quentin Tarantino.** Productor: **Lawrence Bender y Danny DeVito.** Año: **1994** Narrativa: **Modular**

Tabla 42

Estratificar: Película *Pulp Fiction* (1994)

---

**Prólogo (Desayuno)**

---

**ESCENAS: 0** “Pulpa: una masa de materia suave, húmeda y sin forma. Revista o libro de contenido oscuro; impreso, característicamente, sobre papel no procesado.”

**ESCENAS: 1 ESCENA1. /INTERIOR. / RESTURANTE. / DIA.**

Dos bandidos amantes, (Pumpkin y Honey Bunny) beben café en una cafetería de la ciudad. Discuten sobre lo molesto y complicado que es robar hoy en día una licorera. Es entonces que a uno de ellos se le ocurre robar esa misma cafetería. En ese mismo momento, se abalanzan con sus armas amenazando a las personas dentro de la cafetería.

**1.Debilidad y Necesidad**

**2.Deseo**

**3.Adversario: lo administradores y comensales (Falsos adversarios)**

**4.Plan**

---

**Preludio: Vincent Vega y Jules**

---

**ESCENAS: 7 ESCENA2. / INTERIOR. /CARRO. / DIA.**

Vincent y Jules hablan de Europa y los franceses. Y de como el sistema métrico del país repercute en el nombre de alguna comida.

**ESCENA3. / EXTERIOR. /CALLE. / CAJUELA DEL CARRO. /DÍA.**

Vincent y Jules tomas sus armas de la cajuela del auto.

**1.Debilidad y necesidad**  
**2. Deseo: matar**

**ESCENA4. / EXTERIOR. /CALLE. /DÍA.**

Vincent y Jules caminan al edificio y hablan de Mía Wallace (esposa de su jefe)

**ESCENA5. / INTERIOR. / LOBBY EDIFICIO. /DIA.**

Vincent y Jules Hablan de Marcellus (su jefe) y lo celoso que es con su esposa. Jules le revela que, Marcellus, lastimó a un hombre por celos.

**ESCENA6. / INTERIOR.  
/ASCENSOR./ DIA.**

Jules le revela a Vincent por qué Marcellus atacó al tipo que salió con Mía.

**ESCENA7. / INTERIOR.  
/PASILLO DEL  
EDIFICIO. / DIA.**

Vincent y Jules Discuten si los motivos de Marcellus eran o no válidos. Esta escena termina con la Revelación de Vincent a Jules sobre su próxima salida con Mía Wallace. La Puerta se Cierra.

**1. Debilidad y necesidad**

**ESCENA8. / INTERIOR.  
/DEPARTAMENTO.  
/DIA.**

Vincent y Jules increpan a los jóvenes del departamento. Encuentran el maletín. Matan a todos los que están dentro salvo uno.

**3. Adversario: 4 jóvenes.**

**4. Plan: llevar armas**

**5. Lucha.**

**6. Autorrevelación.**

**7. Nuevo equilibrio.**

---

**Vincent Vega y la esposa de Marcellus Wallace**

---

**ESCENAS:56 ESCENA9. / INTERIOR.  
/BAR. / DÍA.**

Butch recibe dinero de parte de Marcellus Wallace y llegan a un acuerdo. Butch perderá su pelea.

**Revelación Añadida:  
Butch acodó perder la  
pelea.**

**3. Debilidad y Necesidad  
Revelación.**

**ESCENA10. /  
EXTERIOR. / ENTRA  
DEL BAR. / DÍA.**

Vincent y Jules llegan al bar de Marcellus Wallace

**ESCENA11. /  
INTERIOR. / BAR. /  
DÍA.**

Vincent y Butch tienen un contratiempo, pero no llegan a más. Butch abandona el bar

**1. Autorrevelación y  
necesidad.**

**2. Fantasma: No se ve**

**3. Deviliad y necesidad**

**4. Acontecimiento  
incitador.**

**5. Deseo.**

**Revelación Añadida:  
Vincent y Butch  
comparte la misma  
Diégesis.**

**ESCENA 12. /  
INTERIOR. /SALA,  
CASA DE LANCE. / DÍA.**

La esposa de Lince habla sobre perforaciones con su amiga. Mientras tanto Lance invita a pasar a Vincent a su "Oficina".



**ESCENA13. /  
INTERIOR. /  
DORMITORIO CASA  
DE LANCE. / DÍA.**

Vincent le compra heroína a Lance, para luego inyectársela.

**6. Aliado y Aliados**

**1. Debelidad**

**2. Deseo**

**ESCENA13B. /  
INTERIOR. /  
DORMITORIO CASA  
DE LANCE. / DÍA.**

Detalle de la inyección.

**ESCENA17. /  
INTERIOR. /  
HABITACION, CASA  
DE MARCELLUS. /  
NOCHE.**

Detalle de los labios de Mía Wallace. Llama a Vincent.

**7. Adversario**

**ESCENA17B. /  
INTERIOR. /  
HABITACION, CASA  
DE MARCELLUS. /  
NOCHE.**

Mía le pide a Vincent que se prepare una copa

**ESCENA14. /  
EXTERIOR. /  
CARRETERA, AUTO. /  
NOCHE.**

Vincent conduce su auto bajo los efectos de las drogas.

**ESCENA14B. /  
EXTERIOR. /  
CARRETERA, AUTO. /  
NOCHE.**

Primer plano del rostro de Vincent.

**ESCENA16A. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE  
MARCELLUS. / NOCHE.**

Vincent busca el Intercomunicador.

**ESCENA16C. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Vincent se prepara una copa.

**ESCENA13A. /  
INTERIOR. /  
DORMITORIO CASA  
DE LANCE. / DÍA.**

Detalle de la cuchara de metal y fosforera.

**ESCENA15. /  
EXTERIOR. / ENTRA  
CASA, MARCELLUS. /  
NOCHE.**

Vincent llega a la casa de Marcellus y entra.

**ESCENA17A. /  
INTERIOR. /  
HABITACION, CASA  
DE MARCELLUS. /  
NOCHE.**

Mía sentada frente a varias pantallas, vigila a Vincent.

**ESCENA17C. /  
INTERIOR. /  
HABITACION, CASA  
DE MARCELLUS. /  
NOCHE.**

Mía continúa vigilando a Vincent.

**ESCENA14A. /  
EXTERIOR. /  
CARRETERA, AUTO. /  
NOCHE.**

Vincent maneja su auto.

**ESCENA16. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Vincent espera a Mía en la sala.

**ESCENA16B. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Vincent encuentra el Intercomunicador.

**ESCENA16D. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Vincent se toma un trago



**ESCENA17D. /  
INTERIOR. /  
HABITACION, CASA  
DE MARCELLUS. /  
NOCHE.**

Mía se prepara una línea de cocaína.

**Debilidades y  
necesidades del  
adversario**

**ESCENA18. /  
EXTERIOR. / AFUERAS  
DEL RESTAURANTE. /  
NOCHE.**

Vincent y Mía llegan al restaurante y entran. A Vincent no le parece una buena idea. Mía insinúa que Vincent tiene la mente cuadrada. Entonces Vincent cede y entran al restaurante.

**9.Deseo Cambiado:**

**10. Plan**

**11. Plan del Adversario**

**ESCENA21. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Vincent y Mía entran a la casa bailando, luego Vincent va al baño, mientras Mía pone música.

**14.Derrota aparente**

**ESCENA16E. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Vincent da un sorbo a su trago

**ESCENA19. /  
INTERIOR. /  
RESTAURANTE. /  
NOCHE.**

Vincent y Mía ocupan un auto y ordenan la comida. Mientras esperan conversan un poco, luego Mía va al baño.

**12.Impulso**

**ESCENA22. /  
INTERIOR. / BAÑO,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Vincent en el baño prepara su despedida.

**ESCENA17E. /  
INTERIOR. /  
HABITACION, CASA  
DE MARCELLUS. /  
NOCHE.**

Mía da una jalada a la línea de cocaína.

**ESCENA20. /  
INTERIOR. / BAÑO DEL  
RESTAURANTE. /  
NOCHE.**

Mía inhala cocaína por la nariz

**12.Impulso**

**ESCENA21AG. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Mía Baila

**ESCENA16F. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Mía llega a la sala y se va con Vincent.

**ESCENA19A. /  
INTERIOR. /  
RESTAURANTE. /  
NOCHE.**

Mía y Vincent hablan sobre el hombre que Marcellus casi mata por culpa de ella. Mía se molesta con Vincent y a cambio le obliga a entrar a un concurso de baile.

**12.Impulso**

**ESCENA22A. /  
INTERIOR. / BAÑO,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Vincent continúa planeando su salida.



**15. Segunda revelación**

**ESCENA21B. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Mía encuentra las drogas de Vincent

**ESCENA22B.  
INTERIOR. / BAÑO,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Vincent ya tiene un plan para salir.

**ESCENA21C. /  
INTERIOR. / SALA,  
CASA DE MARCELLUS.  
/ NOCHE.**

Prepara una línea de heroína e inhala, sin embargo, cae al piso con un sobredosis para luego ser encontrada por Vincent.

**ESCENA23. /  
EXTERIOR. / AUTO,  
CALLE. / NOCHE.**

Vincent, con Mía desmayada, llama a Lance.

**16. Revelación al público.**

**ESCENA24. /  
INTERIOR. / SALA  
CASA DE LANCE. /  
NOCHE.**

Lance mira la televisión

**ESCENA23A. /  
EXTERIOR. / AUTO,  
CALLE. / NOCHE.**

Vincent todavía sigue al teléfono.

**ESCENA24A. /  
INTERIOR. / SALA  
CASA DE LANCE. /  
NOCHE.**

Lance por fin contesta el teléfono.

**ESCENA23B. /  
EXTERIOR. / AUTO,  
CALLE. / NOCHE.**

Vincent le advierte que pronto llegará a su casa.

**ESCENA24B. /  
INTERIOR. / SALA  
CASA DE LANCE. /  
NOCHE.**

Lance escucha...

**ESCENA23C. /  
EXTERIOR. / AUTO,  
CALLE-NOCHE**

Vincent le explica brevemente la situación: Le dice que tiene a una mujer desmayada con una sobredosis.

**ESCENA24C. /  
INTERIOR. / SALA  
CASA DE LANCE. /  
NOCHE.**

Lance se reusa a que la traiga.

**ESCENA23D. /  
EXTERIOR. / AUTO,  
CALLE. / NOCHE.**

Vincent insiste

**ESCENA24D. /  
INTERIOR. / SALA  
CASA DE LANCE. /  
NOCHE.**

exclamación

**ESCENA24F. /  
INTERIOR. / SALA**

**ESCENA23E. /  
EXTERIOR. / AUTO,  
CALLE. / NOCHE.**

Vincent vuelve a insistir  
**ESCENA25. /  
INTERIOR. / SALA Y  
JARDÍN. / NOCHE.**

**ESCENA24E. /  
INTERIOR. / SALA  
CASA DE LANCE. /  
NOCHE.**

Lance no quiere ayudar  
**ESCENA24G. /  
INTERIOR. /**

**ESCENA23F. /  
EXTERIOR. / AUTO,  
CALLE. / NOCHE.**

Vincent no cede.  
**ESCENA24H. /  
INTERIOR. / SALA**

**CASA DE LANCE. / NOCHE.**

Lance cuelga el teléfono, mientras que Vincent choca en la entrada de su casa.

**18 Puerta, desafío, visita a la muerte.**

**Puerta**

**ESCENA26. / INTERIOR. / HABITACION DE OBJETOS, CASA DE LANCE. / NOCHE.**

Lance busca la jeringa y su libro de medicina

Lance sale de su casa y pide a Vincent que se vaya. Sin embargo, Vincent amenaza a Lance con contarle a Marsellus que él no le ayudó. Entonces los dos meten a Mía a la casa.

**18. Desafío  
18. Muerte**

**ESCENA24I. / INTERIOR. / SALA CASA DE LANCE. / NOCHE.**

Lance se inclina junto a Mía y le da la inyección a Vincent. Vincent inyecta a Mía despertándola de forma muy escandalosa.

**19.Lucha**

**DORMITORIO. / NOCHE.**

Le esposa de Lance grita, está muy molesta.

**ESCENA27. / EXTERIOR. / AUTO, CALLE. / NOCHE.**

Vincent y Mía, en el auto, van a su casa.

**CASA DE LANCE. / NOCHE.**

Vincent y Lance colocan a Mía en el piso.

**ESCENA28. / EXTERIOR. / ENTRADA A LA CASA DE MARCELLUS. / NOCHE.**

Vincent deja en casa a Mía y prometen no volver a hablar del tema nunca.

**Última revelación:  
20. Autorrevelación.  
21. Decisión Moral  
22. Nuevo Equilibrio**

**PRELUDIO A EL RELOJ DE ORO****ESCENAS:2 ESCENA29. / INTERIOR. / CASA DE BUTCH. / DÍA.**

Butch, un niño de 7 años recibe la visita del capitán Knoons quien le entrega el reloj de oro de su padre muerto en la guerra; este al tomarlo se despierta ya como adulto.

**1. Debilidad y necesidad.  
2.Deseo: Entregar el reloj a Butch  
3.Adversario**

**ESCENA30. / INTERIOR. / CAMERINOS. / NOCHE.**

Butch viste una bata y usa guantes de boxeo en sus manos. Al ser llamado golpea sus guantes y sale al cuadrilátero.

**7. Nuevo equilibrio para Butch. (Capitán Butch)**

**4. Plan****5. Lucha.****6. Autorrevelación****7. Nuevo equilibrio (Capitán Knoons)****2. Fantasma****EL RELOJ DE ORO**

<b>ESCENAs:24</b>	<b>ESCENA31. / EXTERIOR. / CALLEJON, CALLE. / DÍA.</b>	<b>ESCENA32. / INTERIOR. / TAXI. / NOCHE.</b>	<b>ESCENA33. / INTERIOR. / PASILLO. / NOCHE.</b>	<b>ESCENA34. / INTERIOR. / CAMERINO. / NOCHE.</b>
	Butch salta por la ventana a un contenedor de basura.	La conductora arranca el taxi y sale disparada por las calles de la ciudad.	Vincent junto a otro asesino camina por el pasillo del coliseo, donde se dio la pelea. Tocan una puerta y esta se abre.	Marcellus junto al boxeador muerto deja pasar a uno de sus matones y le ordena buscar a Butch.
	<b>ESCENA32A. / INTERIOR. / TAXI. / NOCHE.</b>	<b>ESCENA35. / INTERIOR. / CABINA, TELEFÓNICA. / NOCHE.</b>	<b>ESCENA36. / EXTERIOR. / CALLE. / DÍA.</b>	<b>6. Adversario ESCENA37. / INTERIOR. DEPARTAMENTO. / NOCHE.</b>
	Esmarelda le pregunta a Butch sobre lo que se siente haber matado a un hombre.	Butch habla con su apostador por teléfono.	El taxi se detiene frente a un conjunto de departamentos, fuera de la ciudad.	Butch entra al departamento y despierta a su novia le dice que todo está resuelto, ella se alegra. Al terminar la noche los dos hacen el amor.
	<b>1. Autorrevelación, necesidad y deseo</b>	<b>2. Debilidad y necesidad</b>		
	<b>ESCENA37A. / INTERIOR. / DEPARTAMENTO, BAÑO / NOCHE.</b>	<b>ESCENA37B. / INTERIOR. / DEPARTAMENTO. / NOCHE.</b>	<b>ESCENA38. / INTERIOR. / DEPARTAMENTO. / DÍA.</b>	<b>ESCENA39. / INTERIOR-AUTO. / DÍA.</b>
	Butch toma un baño mientras su novia se lava los dientes	Butch se queda dormido	Butch se levanta muy asustado. Su novia le revela que ha olvidado el	Butch, en el auto, se desahoga gritando el nombre de Fabián con mucha ira.



**ESCENA40. /  
EXTERIOR. /  
CALLEJÓN. / DÍA.**

Butch deja el auto estacionado y camina hacia su departamento.  
**10. El plan**

**ESCENA40A. /  
EXTERIOR. /  
CALLEJÓN. / DÍA.**

Butch salta una reja, se sube a su auto y se va

**ESCENA41. /  
EXTERIOR. / DEL  
DEPARTAMENTO. /  
DÍA.**

Butch llega a su condominio y entra a su departamento.

**ESCENA43. /  
EXTERIOR. / AUTO. /  
DÍA.**

Butch se encuentra con Marcellus en la calle. Desesperado Butch atropella a Marcellus Wallace, sin embargo, su auto también choca con otro auto, quedando herido.

**Revelación añadida:  
Principio de contingencia  
descrito en el inciso: “2.3**

reloj de oro del padre de Butch.

**4. Acontecimiento  
incitador  
2. Deseo  
8. Aliado Impostor:  
Fabian (Novia de Butch).**

**ESCENA42. /  
INTERIOR. /  
DEPARTAMENTO. /  
DÍA.**

Butch encuentra su reloj, mas también encuentra un arma, con esa arma asesina a Vincent Vega, quien lo estaba esperando en el departamento.

**11. Plan del adversario.  
ESCENA44. /  
EXTERIOR. / CALLE. /  
DÍA.**

Marcellus persigue a Butch disparándolo por la calle.

**12.Impulso**

**9.Deseo cambiado:**

**ESCENA41A. /  
EXTERIOR. /  
EXTERIOR ES DEL  
DEPARTAMENTO. /  
DÍA.**

Butch camina relajadamente dentro del interior de condominio y se va.

**ESCENA45. /  
INTERIOR. / TIENDA  
DE APARATOS  
ELECTRÓNICOS. / DÍA.**

Butch noquea a Marcellus y antes que lo mate es detenido por el dueño de lugar, quien noquea Butch.

**12.Impulso  
13.Ataque del Aliado: No  
hay**

**ESCENA46. /  
INTERIOR. / SOTANO,  
TIENDA. / DÍA.**

Butch y Marcellus son rehenes del dueño de la tienda quien llama a su amigo. Juntos (con un tercer hombre enmascarado) deciden llevar a Marcellus a otro cuarto, dejando al tercer hombre vigilado a Butch. Sin embargo Butch consigue escapar del enmascarado y huye.

**15.Segunda revelación**  
**16.Revelación al público:**  
**No hay**

**Tejido y entramado de  
escenas: en el guion”****ESCENA45A. /  
INTERIOR. / TIENDA  
DE APARATOS  
ELECTRÓNICOS. / DÍA.**

Butch está a punto de escapar, sin embargo retrocede y decide ayudar a Marcellus. Entonces se arma de una espada que encuentra por ahí.

**17. Tercera revelación.**  
**18. Puerta, Desafío, visita  
a la muerte.**

**ESCENA46A. /  
INTERIOR. / SOTANO,  
TIENDA. / DÍA.**

Butch ayuda a Marcellus; mata a un hombre y se va con el perdón de Marcellus.

**19.Lucha**  
**20.Autorrevelación**  
**21. Decisión Moral.**

**14.Derrota aparente****ESCENA47. /  
EXTERIOR. / CALLE. /  
DÍA.**

Butch roba la moto del segundo tipo y sale en busca de su novia, la encuentra y huye con ella.

**22. Nuevo Equilibrio.**

**LA SITUACIÓN CON BONNIE****ESCENAs:26 ESCENA8A. /  
INTERIOR. /  
DEPARTAMENTO,  
JÓVENES, BAÑO. / DÍA.**

Un cuarto joven, con un arma, espera en el baño la oportunidad de salir.

(Estamos de vuelta a la escena 8 en donde se presentaron los personajes de Vincent Vega y Jules).

**ESCENA8B. /  
INTERIOR. /  
DEPARTAMENTO,  
JÓVENES. / DÍA.**

Vincent y Jules asesinan a Brett. Entonces el tipo del baño irrumpe disparando contra los asesinos, sin embargo, no logra atinar a nadie. Vincent y Jules Asesinan al tipo y se llevan a Marvin, quien es

**ESCENA48. /  
INTERIOR. / AUTO. /  
DÍA.**

Vincent y Jules discuten sobre lo ocurrido, más Vincent, al intentar hablar con Marvin, le dispara (por accidente) en la cabeza. Jules llama a su amigo Jimmie y van a su

**ESCENA49. /  
INTERIOR. / BAÑO DE  
JIMMIE. / DÍA.**

Vincent y Jules se lavan las manos en el baño de Jimmie, discuten un poco y salen.



único sobreviviente de la  
masacre.

### 1. Debilidad y necesidad

casa para intentar limpiar  
el auto.

**ESCENA50. /  
INTERIOR. / COCINA,  
JIMMIE. / DÍA.**

Jimmie y Jules discuten  
porque Jules no le advirtió  
a él de que tenían un  
cadáver en su auto.

**ESCENA51. /  
EXTERIOR. / PISCINA. /  
DÍA.**

Marcellus, junto a la  
piscina, descansa y come.

**ESCENA52. / INTERIOR  
/ ORMITORIO, JIMMIE.  
/ DÍA.**

Jules habla por teléfono  
con Marcellus y le explica  
la situación por la  
atravesan le dice que si él  
no los ayuda la esposa de  
Jimmie los va a descubrir.

**ESCENA53. /  
INTERIOR. / SALA,  
COCINA, JIMMIE. /  
DÍA.**

*Flashforward:* Bonnie  
entra a su casa camina por  
el pasillo y encuentra a los  
asesinos, junto a su  
marino, sacando el cadáver  
de Marvin.

### 2. Adversario o Adversarios

**ESCENA51A. /  
EXTERIOR. / PISCINA. /  
DÍA.**

Marcellus tranquiliza a  
Jules

**ESCENA51C. /  
EXTERIOR. / PISCINA. /  
DÍA.**

Marcellus confirma que  
enviará a Lobo.

**ESCENA56. /  
EXTERIOR. / ENTRA**

**ESCENA52A. /  
INTERIOR. /  
DORMITORIO, JIMMIE  
/ DÍA.**

Jules le exige ayuda a  
Marcellus

**ESCENA52C. /  
INTERIOR. /  
DORMITORIO,  
JIMMIE. / DÍA.**

Jules está muy contento.  
Corta la llamada y sale.

**ESCENA57. /  
INTERIOR. / COCINA  
DE JIMMIE. / DÍA.**

**ESCENA51B. /  
EXTERIOR. / PISCINA. /  
DÍA.**

Marcellus le dice a Jules  
que enviará al Sr. Lobo

**ESCENA54. /  
INTERIOR. /  
DORMITORIO, LOBO. /  
DÍA.**

Sr. Lobo atiende una  
llamada en su dormitorio y  
escribe en un papel los  
detalles de la situación

**ESCENA58. /  
INTERIOR. / COCHERA  
DE JIMMIE. / DÍA.**

**ESCENA52B. /  
INTERIOR. /  
DORMITORIO,  
JIMMIE. / DÍA.**

Jules repite lo que dice  
Marcellus “el Sr. Lobo”

**ESCENA55. /  
EXTERIOR. / CALLE. /  
DÍA.**

Sr. Lobo llega a la casa de  
Jimmie

**ESCENA59. /  
INTERIOR. / COCINA  
DE JIMMIE. / DÍA.**

**CASA DE JIMMIE. /  
DÍA.**

El Sr. Lobo toca a la puerta de la casa de Jimmie. Jimmie la abre e invita a pasar al Sr. Lobo.

El Sr. Lobo se presenta con los asesinos y Jimmie.

El Sr. Lobo examina el auto.

El Sr. Lobo le pide a Vincent y Jules que limpien el auto y a Jimmie que le preste productos de limpieza. **4. Plan.**

**ESCENA60. /  
INTERIOR. /  
DORMITORI DE  
JIMMIE. / DÍA.**

El Sr. Lobo le convence a Jimmie de que los ayude y le da dinero.

**ESCENA61. /  
INTERIOR. / AUTO. /  
DÍA.**

Vincent y Jules limpian el auto

**ESCENA62. /  
INTERIOR. / COCHERA  
DE JIMMIE. / DÍA.**

El Sr. Lobo inspecciona el Auto

**ESCENA63. /  
EXTERIOR. / JARDIN. /  
DÍA.**

Vincent y Jules son limpiados con chorros de agua en el jardín. Luego se cambian de ropa.

**5.Lucha****ESCENA64. /  
EXTERIOR. /  
COCHERA. / DÍA.**

El Sr. Lobo le entrega las llaves de su auto a Vincent

**ESCENA65. /  
EXTERIOR. /  
DEPÓSITO DE AUTOS  
CHATARRA. / DÍA.**

El Sr. Lobo se despide de Vincent y Jules.

**6.Autorrevelación****7. Nuevo equilibrio.****EPÍLOGO**

ESCENAS:4	<b>ESCENAIA. / INTERIOR. / RESTURANTE. / DIA.</b>	<b>ESCENAIB. / INTERIOR. / RESTURANTE, COCINA. / DÍA.</b>	<b>ESCENAIC. / INTERIOR. / RESTURANTE, BAÑO. / DÍA.</b>	<b>ESCENAID. / INTERIOR. / RESTURANTE. / DIA.</b>
	Vincent y Jules toman su desayuno mientras discuten sobre lo sucedido. Entonces Vincent va al baño	Los bandidos amantes (Pumpkin y Honey Bunny) inician si atraco al restaurante. Es entonces que Pumpkin entra a la	Vincent sentado en el inodoro lee tranquilamente una revista.	Jules atrapa a Pumpkin, mientras que Vincent amenaza a Honey Bunny. Entonces, Jules, llevado por su revelación, decide



cocina y saca a los  
cocineros

**3. Adversario**

dejarlos libres. Los  
bandidos se van mientras  
que Vincent y Jules  
también.

**5. Lucha/ Lucha**

**6. Autorrevelación /  
Autorrevelación**

**7. Nuevo Equilibrio/  
Nuevo equilibrio.**

---

<b>Total:120</b>	Están contadas todas las escenas, incluso las escenas con incisos: A, B, C, D, E, F, G, H, etc.	<b>FIN</b>
------------------	--	------------

---

Elaboración propia.

Nota: Bender, L., (Productor) y Tarantino, Q. (Director). (1994). *Pulp Fiction*. [Cinta cinematográfica]. EEUU: Miramax.



## Estratificar:

### Análisis: “El Desayuno”

En este caso los protagonistas son los dos bandidos, ya que el deseo está presente en los dos: Pumpkin y Honey Bunny.

#### 1. **Debilidad y Necesidad.**

**Debilidades:** los dos bandidos son personas sin escrúpulos, no siente remordimientos ni miedo al momento de amenazar a alguien.

**Necesidad psicológica:** La situación cada vez está más complicada y tarde o temprano algo va a suceder es por eso que su necesidad se basa en abandonar y tener mucho más cuidado con sus robos ya que la suerte se les va a acabar.

**Necesidad Moral:** La necesidad moral sale a la luz justo cuando él (Pumpkin) hace evidente su miedo a asesinar a alguien y eso es lo que él no quiere ser, un asesino y tampoco ella.

**Problema:** Los bandidos están cómodos con su vida delictiva. Sin embargo, si por alguna razón debían abandonar, tampoco saben hacer nada más que robar.

#### 2. **Deseo.**

El Deseo el robar el restaurante porque, según ellos, no representa ningún riesgo y es muy poco probable que maten a alguien.

#### 3. **Plan.**

El plan consiste en: Pumpkin se hace cargo de los encargados y Honey Bunny se encarga de los comensales. (Por supuesto que este plan se ejecutará en la trama siguiente).

### “La situación con Bonnie” (Estamos en esta trama).

4. **Adversario:** El adversario es Vincent Vega y Jules (Siendo Jules el protagonista de esta trama)

#### 5. **Lucha.**

Jules forcejea con Pumpkin y lo desarma.

Vincent Vega amenaza a la esposa de Pumpkin.

#### 6. **Autorrevelación**

**Psicológica:** Pumpkin se da cuenta que es momento de parar. Dejar de robar y alejarse de situaciones que le pongan en riesgo a él y a su pareja.

**Moral:** Ama a su esposa y no quiere dejarla morir.

#### 7. **Nuevo Equilibrio**

Pumpkin y Honey Bunny, abrazados, se marchan en paz, con el dinero, pero abandonando su vida delictiva.

### Análisis: “Vincent vega y Jules” (En esta trama, también encontraremos los 7 pasos).

Los protagonistas son dos. Sin embargo, es Jules quien conoce cuál es el objetivo de la misión. Algo a recalcar en este módulo es que también se está presentando la situación de Vincent Vega con Mía, por ende, algunas debilidades, necesidades, etc. también se reflejan en esta trama.

#### 1. **Debilidad y necesidad**

**Debilidades:** Jules es un hombre narcisista, pero sobre todo tiene una ligera tendencia a la megalomanía, se ve a sí mismo con el juez y juzgado de los hombres a quienes asesina.



**Necesidad psicológica:** Jules se ve a sí mismo como una persona moralmente superior sin embargo lo que él necesita es darle un verdadero valor a sus palabras (el versículo que pronuncia antes de matar a alguien).

**Necesidad Moral:** él se considera una persona justa, no obedece las leyes humanas, sino divinas. De esa manera, está destinado a cambiar su vida delictiva, por una en la que no haga daño a las personas.

**Problema:** Jules es un tipo que no oye razones, sino que obedece a experiencias divinas.

#### **Debilidad y necesidad (Vincent Vega)**

**Debilidad:** Vincent Vega es un tipo poco paciente de carácter fuerte, quizás explosivo con lo que quiere. Es un hombre que carece de amistades femeninas ya que siempre se muestra sexual con ellas.

**Necesidad psicológica:** Crear empatía con las personas.

**Necesidad moral:** Conocer más a las personas, de esa forma, terminaría por empatizar con ellos e, incluso, se podría enamorar de verdad.

**Problema:** Vincent tiene una reputación de hombre duro.

#### **Acontecimiento Incitador (Vincent Vega)**

El momento que le revela a Jules que va a salir con Mía Wallace por orden de su jefe Marsellus Wallace. En ese momento se produce un cambio, por supuesto que no es fuerte, y que será reforzado cuando sus amigos (En el bar de Marsellus) se burlen de él y le pregunten con estupor si él conoce a Mía.

#### 2. **Deseo.**

##### **Deseo (Vincent Vega)**

Todavía no está explícito el deseo, pero lo veremos más adelante.

Asesinar a los jóvenes, del departamento, como lo haría un justiciero y recuperar el maletín.

#### 3. **Adversario:** Los 5 jóvenes del departamento.

##### **Adversario (Vincent Vega)**

Por el momento es Marsellus ya que, por lo que Jules le contó el dejó paralizado a un hombre tan solo por dar un masaje en los pies de su esposa. Sin embargo, a medida que avanza la trama veremos que su verdadero adversario es Mía Wallace.

#### 4. **Plan:** Toman las armas de la cajuela y las guardan en su ropa.

Dirigirse al departamento.

No levantar ninguna sospecha sobre sus intenciones.

#### 5. **Lucha:**

Entrar al departamento y controlar la situación de forma pacífica pero firme.

Jules prueba la comida de los jóvenes.

Vincent encuentra el maletín.

Jules mata a uno de ellos.

Jules le dispara a Brent.

#### 6. **Autorrevelación.**

**Psicológica:** Ninguna Jules sigue siendo juez y juzgado

**Moral:** Es un asesino despiadado que cree fielmente en que está juzgando a un alma descarriada.

#### 7. **Nuevo Equilibrio.**

Jules es una especie de redentor de almas.

**Nota:** “La Autorrevelación” como “el nuevo equilibrio” son mucho más claros en la trama de “La situación con Bonnie” que como lo habíamos dicho, en el inciso: 2.3 *Tejido y*



*entramado de escenas: en el guion*, están constantemente cruzándose. Sin embargo, podemos comprender que la “Autorrevelación” y el “Nuevo equilibrio”, en esta secuencia, si están, mas no con la complejidad que deseásemos.

**Análisis: “Vincent Vega y la Esposa de Marcellus Wallace” (análisis de los 22 pasos)**

Primero a una introducción de personaje con Butch como protagonista. En este punto es donde las debilidades del personaje se van desarrollando.

**1. Autorrevelación, necesidad y Deseo.**

**Autorrevelación:** Comportarse con Mía Wallace y no intentar nada sexual con ella.

**Necesidad psicológica:** Crear empatía con las personas.

**Necesidad moral:** Conocer más a las personas, de esa forma, terminaría por empatizar con ellos e, incluso, se podría enamorar de verdad.

**Deseo:** Que la cita con Mía salga bien y no involucrarse emocionalmente con ella.

**Error inicial:** Vincent no siente empatía por nadie.

**2. Fantasma:** No se ve

**3. Debilidad y Necesidad**

**Debilidad:** Vincent Vega tiene una actitud poco amable eso lo comprobamos cuando se cruza con Butch en el bar. No tiene miedo de expresar su desagrado incluso se ve desafiante.

**Necesidad psicológica:** Crear empatía con las personas.

**Necesidad moral:** Conocer más a las personas, de esa forma, terminaría por empatizar con ellos e, incluso, se podría enamorar de verdad.

**Problema:** Vincent tiene una reputación de hombre duro.

**4. Acontecimiento Incitador:** El momento que sus compañeros, en la barra del bar, le preguntan de forma mal intencionada si conoce a Mía, él responde que no, motivo para que ellos serían de manera burlona.

**5. Deseo:** Sacar a Mía a pasear. No ser impulsivo y llevar la fiesta en paz.

**6. Aliado y aliados**

Lacen (*Dealer* de Vincent) es el aliado. Sin embargo, hay momentos que funge como un falso aliado.

**7. Adversario:** Mía Wallace, quien se nota un poco escéptica, cuando Vincent llega a la casa, ya que no cree que Vincent, siendo asesino, sea una buena compañía, entonces se dedica a incomodarlo.

**8. Impostor aliado.**

No hay. Sin embargo, lacen hace de aliado impostar ya que en un principio se niega a ayudarlo cuando Mía cae con una sobredosis.

**9. Deseo Cambiado:**

**Revelación:** Mía lo lleva a un restaurante temático de los 60s

**Decisión:** No discutir más y ceder.

**Móvil:** Mía es un poco pesada y quiere provocarle.

**10. Plan**

No poner objeción y actuar como si se divirtiera.

Terminar la noche y llevarla a casa

**11. Plan del adversario.**

El plan de Mía inicia con ella planeando la noche

Lleva a Vincent a un restaurante de los años 60s intentando sacar a Vincent de su zona de confort y que se relaje un poco.



- Está constantemente inhalando cocaína por la nariz para relajarse.
12. **Impulso**  
Mientras Mía intenta sacar a Vincent de su zona de confort, este (Vincent) la confronta preguntando sobre el incidente ocurrido al “Feo Tommy” y que, según todos, el esposo de Mía lastimó.  
Mía contraataca llevándole a un concurso de baile.
13. **Ataque del aliado.**  
No hay
14. **Derrota aparente**  
Vincent y Mía regresan a casa bailando. Algo ha cambiado entre ellos dos. Se nota a Vincent mucho más relajado y asertivo con ella.
15. **Segunda revelación**  
**Revelación:** Haya un momento de silencio entre ellos dos. Se podría decir que hay una atracción mutua.  
**Decisión:** Vincent necesita salir de la casa antes que se enamore de Mía.  
**Móvil cambiado:** si pasa algo entre él y Mía (algo romántico) tendrá problemas con Marcellus Wallace.
16. **Revelación al público.**  
Mía acaba de descubrir la heroína de Vincent Vega la coloca en la mesa e inhala por la nariz, provocando un sangrado muy fuerte.
17. **Tercera revelación y decisión.**  
**Revelación:** Vincent encuentra a Mía desmayada en el piso y con la nariz ensangrentada.  
**Decisión:** Llevar a Mía a la casa de Lance.  
**Deseo cambiado:** Salvar la vida de Mía  
**Móvil cambiado:** Si Mía muere Marcellus lo va a matar.
18. **Puerta, desafío, visita a la muerte.**  
**Puerta:** Vincent choca su carro en la casa de Lance.  
**Desafío:** Discute con Lance y lo amenaza con contarle a su jefe que él no lo ayudó.  
**Muerte:** La muerte está reflejada en Lance quien muy asustado decide ayudar a Vincent a riesgo de matar a Mía.
19. **Lucha.**  
Vincent sostiene la inyección, sobre su cabeza, con fuerza.  
Lance, cuenta hasta tres.  
Vincent apuñala a Mía con la inyección perforando su esternón.  
**Última revelación:**  
**Revelación:** Mía decide contarle el chiste que no le contó en el restaurante.  
**Decisión:** Vincent cuidará de ella.  
**Móvil cambiado:** Ella le confió una cosa vergonzosa, algo que no haría con cualquier persona. Eso hace que él la considere una amiga.
20. **Autorrevelación.**  
**Psicológica:** Vincent no es un matón desalmado también hay personas que le preocupan.  
**Moral:** ninguna todavía sigue siendo un asesino desalmado.  
**Autorrevelación de Mía**  
**Psicológica:** Hay personas con las que Mía puede abrirse. Su experiencia con la muerte la ha vuelto una persona más asertiva con sus emociones.  
**Moral:** No pasarse con las drogas.
21. **Decisión Moral.**



Cuidar de ella.

### **Decisión Moral de Mía**

Decide contarle a Vincent un chiste vergonzoso a manera de agradecimiento y de estima.

#### **22. Nuevo Equilibrio (Vincent y Mía)**

Vincent Vega y Mía Wallace son amigos, amigos que comparten un secreto.

#### **Análisis: “preludio a el reloj”**

En esta historia el protagonista es el Capitán Knoons quien es el que quiere entregar el Reloj a Butch.

##### **1. Debilidad y necesidad.**

**Debilidad:** El capitán Knoons es un hombre con grandes valores morales. Es un amigo fiel que cumple sus promesas sin importar el miedo, el dolor o, incluso su integridad física.

**Necesidad Psicológica:** Deshacerse de la carga emocional que su amigo le ha impuesto con su encargo particular.

**Necesidad Moral:** Dejar ir el recuerdo de su amigo

**Problema:** Sus valores morales se han convertido en su principal debilidad.

##### **2. Deseo:** Entregar el reloj a Butch

**3. Adversario:** El Adversario sería Butch y su tierna edad para comprender la importancia que tiene un objeto en la vida de una persona.

**4. Plan:** Antes de entregarle el reloj el capitán debe explicarle la importancia emocional de este objeto.

##### **5. Lucha.**

La lucha es consigo mismo y su incapacidad de faltar a una promesa.

##### **6. Autorrevelación.**

El capitán Knoons está feliz porque cree haber dado una lección de entrega, pasión y justicia de un padre a su hijo.

##### **7. Nuevo equilibrio (Capitán Knoons y Butch)**

El capitán se ha quitado un peso de encima. Sin embargo, ahora el peso se le ha trasladado a Butch.

#### **Análisis: “El reloj de oro”**

El protagonista es Butch ya que es él quien quiere recuperar el reloj que le heredó su padre.

##### **1. Autorrevelación, necesidad y deseo.**

**Autorrevelación:** Ya no peleará más, tendrá una vida tranquila con su novia a quien ama tanto.

**Necesidad Psicológica:** Superar sus miedos y asumir sus responsabilidades.

**Necesidad Moral:** Dejar de huir y ponerle cara a sus problemas.

**Deseo:** Escapar con su novia y con el dinero ganado de forma ilícita.

**Error inicial:** Creer que sus problemas se acabarán huyendo de ellos.

##### **2. Fantasma.**

El fantasma se muestra en el “preludio a el reloj de oro”.

El fantasma de Butch es su padre, quien murió en la guerra, sin embargo, antes de morir él le pidió a un amigo que le entregara su tan preciado reloj de oro a su hijo.

Para Butch esta es la muestra de que su padre lo amaba.

##### **3. Debilidad y necesidad**



**Debilidad:** Butch es un hombre sin valores, está constantemente huyendo de sus responsabilidades.

**Necesidad Psicológica:** Superar sus miedos y asumir sus responsabilidades.

**Necesidad Moral:** Dejar de huir y ponerle cara a sus problemas.

**Problema:** Estafó a un hombre muy poderoso.

#### **Revelación Añadida**

Esto solo lo vemos en la presentación del personaje Butch añadida en la trama de “Vincent Vega y la esposa de Marsellus Wallace”.

**Revelación:** Vincent amenaza a Butch, este sin saber cómo reaccionar no hace nada

**Deseo:** Estafar a los bandidos (Sin embargo, esto no se ve)

**Móvil cambiado:** Su forma de vengarse y, su forma de retirarse es estafando a los bandidos. Huir con el dinero.

#### **4. Acontecimiento incitador.**

El acontecimiento, que da un giro a la trama, es cuando Fabián (Novia de Butch) olvida el reloj de oro del padre de Butch. Esto hace que los planes se modifiquen.

#### **5. Deseo.**

Recuperar el reloj de oro que le regaló su padre, sin que este descuido le traiga consecuencias desastrosas.

#### **6. Adversario:** Marcellus Wallace está enojado con Butch ya que perdió mucho dinero por la pelea.

#### **7. Aliado y Aliados.**

La principal aliada es su novia, Fabián, quien alista la huida con Butch. Sin embargo, también es la que no trajo el reloj, objeto muy preciado por Butch y motivo de que él ahora esté arriesgando su vida. De manera que también es un aliado impostor.

#### **8. Aliado Impostor:** Fabián (Novia de Butch).

#### **9. Deseo cambiado**

**Revelación:** Butch sabe que lo estarán esperando

**Decisión:** Ir por el reloj a su departamento, aun, a riesgo de su vida.

**Deseo cambiado:** Sin cambio. Butch quiere recuperar el reloj y huir.

**Móvil cambiado:** Para él el reloj es un objeto muy apreciado no puede dejarlo abandonado como si nada. Su padre no lo hizo él tampoco lo hará.

#### **10. El plan**

Regresar al departamento. Tomar el reloj. Ser sigiloso y huir en cuanto tenga el reloj.

#### **11. Plan del adversario.**

Marcellus ha reunido a sus matones y los tiene buscando a Butch por toda la ciudad.

Vincent Vega lo espera en el departamento.

**Revelación añadida:** (Principio de contingencia)

Marcellus y Butch se encuentran en la calle.

**Decisión:** Matar a Marsellus

**Deseo cambiado:** Matar a Marcellus y huir con el reloj

**Móvil cambiado:** Es una pelea de vida o muerte el perdedor se despide de este mundo.

#### **12. Impulso.**

Butch acelera el auto y atropella a Marsellus. Sin embargo, su carro choca con otro.



- Butch al recobrar la conciencia huye de Marsellus.  
Al llegar a una tienda de armas Butch toma la ventaja cuando se hace de un arma.
13. **Ataque del Aliado:** No hay
14. **Derrota aparente:**  
Butch, en la tienda, toma la ventaja sobre Marsellus, mas no contaba que el dueño también estaría armado. Este procede a desarmarlo y con un golpe, en la cara, lo noquea.
15. **Segunda revelación.**  
**Revelación:** Han sido secuestrados por dos violadores.  
**Decisión:** Tratar de escapar para luego huir a hurtadillas  
**Deseo:** Escapar de sus captores.  
**Impulso Obsesivo:** Matar a su captor y escapar sin que los otros se den cuenta.
16. **Revelación al público.**  
No hay revelación. Las revelaciones las vamos descubriendo junto al protagonista.
17. **Tercera revelación.**  
**Revelación:** Butch está custodiado por un hombre con mascara. Se puede ver que no es un sujeto común y corriente ya que solo puede omitir ruidos por su garganta.  
**Decisión:** Romper las cuerdas que lo atan a la silla.  
**Deseo:** Escapar.  
**Móvil cambiado:** Huir antes de ser sodomizado.
18. **Puerta, Desafío, visita a la muerte.**  
**Puerta:** Butch está decidido a ayudar a Marsellus  
**Desafío:** Tiene que armarse ya que se enfrentará a dos hombres grandes.  
**Visita a la muerte:** Butch abre la puerta donde esta Marsellus.
19. **Lucha.**  
Butch abre la puerta de forma sigilosa y corta a uno de los violadores con su arma. Luego libera a Marsellus y amenaza a uno de ellos.  
Marsellus dispara al otro violador.
20. **Autorrevelación.**  
**Psicológica:** Butch comprende que no puede huir para siempre de sus problemas y es hora de darle cara.  
**Moral:** Butch no es una mala persona y no pretende asesinar a nadie. Tampoco hará daño a quien necesita de su ayuda.  
**Autorrevelación de Marcellus**  
**Psicológica:** No es un ser indestructible, también lo pueden lastimar.  
**Moral:** Ningún cambio. Incluso es más despiadado con sus rivales.
21. **Decisión Moral.**  
Butch, en esta ocasión no huye y decide preguntar a Marsellus sobre su destino.  
**Decisión Moral de Marcellus:**  
Deja ir a Butch, sabe que es una buena persona. Sin embargo, cuida su reputación amenazándolo de no volver a la ciudad.
22. **Nuevo Equilibrio.**  
Vuelve con Fabián (su novia) y escapa con ella un poco más relajado, pero satisfecho por lo que hizo.  
**Nuevo Equilibrio de Marcellus:**  
Es una persona mucho más despiadada. Siempre con ira por lo que le sucedió.

### **Análisis: “La situación con Bonnie”**



El protagonista de esta trama es Jules ya que es él quien desea algo con mucha fuerza.

**1. Debilidad y necesidad.**

**Debilidad:** Jules es un asesino a sangre fría. También es un megalomaniaco, se cree juez y verdugo. Un liberador de almas impuras, según él.

**Necesidad Psicológica:** Cambiar su vida en favor de ayudar a los demás.

**Necesidad Moral:** Dejar su vida delictiva y entregarse a su fe.

**Problema:** Es un tipo que no cree en la justicia del hombre. Su único dueño y jefe es su fe por Dios.

2. **Deseo:** Desea ocultar el cadáver de Marvin, desaparecer el auto y entregar el maletín a Marsellus Wallace.

3. **Adversario o Adversarios:** La esposa de Jimmie, Bonnie, quien, en este caso, está encarnada en por Jimmie, ya que es él quien más va a presionar a los asesinos.

**4. Plan.**

Limpia el auto lo antes posible y sacar el cadáver de la casa de Jimmie.

Llevar el auto a la deshuesadora y eliminarlo.

**5. Lucha.**

Vincent se rehúsa a trabajar bajo las órdenes de “Sr. Lobo” sin embargo esta resistencia no dura mucho y termina cediendo.

Los asesinos son bañados a manguerazos en el patio de Jimmie. Hay una oposición pequeña pero no dura mucho. Los dos terminan cediendo.

6. **Autorrevelación:** No hay sigue siendo la misma llevar el maletín con su jefe.

**7. Nuevo equilibrio:**

No hay un cambio psicológico y moral evidente, sin embargo, si hay un cambio situación, de estar todo bien a estar mejor.

**Tramas combinadas: “la situación con Bonnie” y “El desayuno”**

El protagonista sigue siendo Jules.

**1. Debilidad y necesidad**

Son las mismas

2. **Deseo:** El deseo está cambiado ahora este es: llevar el maletín con Marsellus renunciar a su empleo y vagar por el mundo.

3. **Adversarios:** Los nuevos adversarios son los bandidos Pumpkin y Honey Bunny

**4. El plan:**

Escapar de los bandidos.

No permitir que roben el maletín.

Matar o no a los bandidos.

**5. Lucha:**

En la cafetería Jules toma de Rehén a Pumpkin.

La esposa del Bandido le apunta a Jules.

Vincent apunta con su arma a la esposa del Bandido, en una situación de rehén clásica.

**6. Autorrevelación**

Jules comprende que lo que le ha sucedido en la mañana y lo que está viviendo ahora es un llamado de Dios quien le dice que es el momento de encarrilar nuevamente, por el camino del bien, a los bandidos. Y es entonces que Jules decide que, de ahora en adelante, ese será su nuevo camino.

**Psicológica:** Cambiar su vida en favor de ayudar a los demás.



**Moral:** Dejar de su vida delictiva y entregarse a su fe por Dios.

**Autorrevelación bandidos**

**Psicológica:** Los bandidos comprenden que la suerte no les va a durar mucho y que en cualquier momento una situación de riesgo se cobrará la vida de alguien

**Moral:** En el fondo descubren que la vida de ellos es mucho más importante que el botín que los ha llevado a arriesgar sus vidas.

**7. Nuevo equilibrio.**

Jules abandona su vida como asesino a sueldo y el resto que le queda de ella se dedicará a ayudar a personas que han pasado por cosas similares a las de él.

**Nuevo equilibrio de los bandidos.**

Se marchan en paz de la cafetería, con la idea de buscarse una vida nueva, en la que no implique nada relacionado a armas o violencia...

**Fin.**

**Estratificar:****Película:** *Amores Perros***Director:** Alejandro González Iñárritu. **Productor:** Alejandro González Iñárritu. **Año:** 2000 **Narrativa:** Modular

Tabla 43

*Estratificar. Amores Perros (2000)*

<b>PRÓLOGO</b>				
<b>Escenas:5</b>	<b><i>ESCENA1. / EXTERIOR. / CALLE. / DIA.</i></b>	<b><i>ESCENA2. / EXTERIOR. / CIUDAD. / DIA.</i></b>	<b><i>ESCENA3. / INTERIOR. / AUTO. / DIA.</i></b>	<b><i>ESCENA4. / EXTERIOR. / CALLES CIUDAD. / DÍA.</i></b>
	Se puede ver el pavimento de la calle (perspectiva de un auto)	Se ven edificios (perspectiva de la ventana de un auto)	Por la ventana de un Auto se ven automóviles pasar luego, dentro del carro, se ve un perro moribundo ensangrentado. Dos jóvenes (Octavio y Jorge) discuten el uno con el otro. Por el retrovisor se mira una camioneta persiguiéndolos	Los dos autos cruzan una esquina con estrepitosa velocidad.
	<b>19. El plan</b>			
	<b><i>ESCENA3A. / INTERIOR. / AUTO. / DIA.</i></b>	<b><i>ESCENA4A. / EXTERIOR. / CALLES CIUDAD. / DÍA.</i></b>	<b><i>ESCENA3B. / INTERIOR. / AUTO. / DIA.</i></b>	<b><i>ESCENA4B. / EXTERIOR. / CALLES CIUDAD. / DÍA.</i></b>
	Los jóvenes intentan salvar la vida del perro.	Secuencia de los autos rodando por la ciudad	Octavio se percata de que un bus está muy cerca. Coloca el pie en el freno y logra parar el auto.	Un bus se atraviesa frente al auto de Octavio.



**ESCENA3C. / INTERIOR.  
/ AUTO. / DIA.**

El perro de Octavio cae al piso.

**ESCENA3E. / INTERIOR.  
AUTO. / DIA.**

El amigo de Octavio (Jorge) Levanta al perro del piso e intenta parar el sangrado con su camiseta.

**ESCENA3G. / INTERIOR.  
/ AUTO. / DIA.**

Octavio gira el auto en una esquina y logra despistar a sus persecutores. Sin embargo, por el retrovisor del carro, asoman los maleantes otra vez.

**ESCENA4H. /  
EXTERIOR. / CALLES  
CIUDAD. / DÍA.**

El semáforo se acaba de poner en rojo.

**ESCENA4C. /  
EXTERIOR. / CALLES  
CIUDAD. / DÍA.**

El bus termina de cruzar y los autos aceleran, otra vez.

**ESCENA4E. /  
EXTERIOR. / CALLES  
CIUDAD. / DÍA.**

Todavía se divisa la camioneta persecutora. Una mano, sujetando una pistola, se asoma por la ventana.

**ESCENA5. / INTERIOR.  
/ AUTO, MALEANTES. /  
DÍA.**

Desde la perspectiva de los persecutores se puede observar muy de cerca el auto de Octavio.

**ESCENA3I. / INTERIOR.  
/ AUTO. / DIA.**

El pie de Octavio presiona a fondo el acelerador.

**ESCENA3D. / INTERIOR.  
/ AUTO. / DIA.**

Octavio esquivo a los autos con extrema rapidez.

**ESCENA3F. / INTERIOR.  
/ AUTO. / DIA.**

Octavio advierte a su amigo que los asesinos tienen armas y que tiene que agacharse.

**ESCENA4G. /  
EXTERIOR. / CALLES  
CIUDAD. / DÍA.**

Los autos están muy cerca el uno del otro.

**ESCENA4I. / EXTERIOR.  
/ CALLES CIUDAD. /  
DÍA.**

Un auto se cruza en el camino de Octavio. Octavio no consigue frenar y choca contra este.

**ESCENA4D. /  
EXTERIOR. / CALLES  
CIUDAD. / DÍA.**

El auto de atrás no deja de perseguirlos

**ESCENA4F. /  
EXTERIOR. / CALLES  
CIUDAD. / DÍA.**

Los persecutores comienzan a disparar al auto de Octavio.

**ESCENA3H. /  
INTERIOR. / AUTO. /  
DIA.**

Octavio mira el semáforo.

**ESCENA3J. / INTERIOR.  
/ AUTO. / DIA.**

Octavio golpea su cabeza con el volante.



**ESCENA4J. / EXTERIOR. / CALLES CIUDAD. / DÍA.**

Se puede observar el auto de Octavio incendiarse, producto del choque.

**ESCENA4K. / EXTERIOR. / CALLES CIUDAD. / DÍA.**

Una mujer atrapada (Valeria) en un auto grita por ayuda.

### OCTAVIO Y SUSANA

Escenas:	<b>ESCENA6. / INTERIOR. / PATIO. / CASA DE PELEAS. / DÍA.</b>	<b>ESCENA7. / EXTERIOR. / ENTRADA CASA/ OCTAVIO. / DÍA.</b>	<b>ESCENA8. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO/COCINA. / DÍA.</b>	<b>ESCENA9. / EXTERIOR. / BASURERO. / DÍA.</b>
60	Dos perros batiéndose en una pelea de vida y muerte. “El gordo” y el Jarocho apuestan por los perros.	Susana llega a su casa, sin embargo, al abrir la puerta deja escapar al “Coffe” (perro de Octavio).	Susana pide a su suegra que le ayude con su hijo. Su suegra se niega.	El chivo escarba entre la basura, buscando objetos de valor. Presentación del chivo 1. Necesidad.
	<b>ESCENA6A. / INTERIOR. / PATIO. / CASA DE PELEAS. / DÍA.</b>	<b>ESCENA8A. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO / COCINA. / DÍA.</b>	<b>ESCENA6B. / INTERIOR PATIO. / CASA DE PELEAS. / DÍA.</b>	<b>ESCENA10. / EXTERIOR. / CASA DE PELEAS. / DÍA.</b>
	El perro del Jarocho está matando al otro perro.	Octavio regresa a la casa y conversa con Susana. Mientras tanto Ramiro regaña a su esposa (Susana) 1. Autorrevelación, Necesidad, Deseo	El gordo le paga, lo de las apuestas, al Jarocho ya que fue su perro quien ganó.	El jarocho intenta matar a los perros del “chivo”, pero este los amenaza, entonces lo hace pelear con el perro de Octavio que andaba por ahí.
	<b>ESCENA11. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO / DORMITORIO. / DÍA.</b>	<b>ESCENA12. / INTERIOR. / CASA DEL CHIVO. / DÍA.</b>	<b>ESCENA11A. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO / DORMITORIO. / DÍA.</b>	<b>ESCENA13. / EXTERIOR. / CASA DE OCTAVIO. / DÍA.</b>



Octavio reprende a Susana por no defenderse de su esposo.

3. Debilidad y Necesidad.

**ESCENA14. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO / COCINA. / DÍA.**

Octavio discute con Ramiro porque este no tiene plata.

5. Deseo.

7. Adversario (Ramiro)

**ESCENA18. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO / DORMITORIO. / DÍA.**

Susana le confiesa a Octavio que está embarazada. Octavio le pide huir con él.

7. Aliado Impostor.

9. Primera revelación.

**ESCENA22. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO /**

El chivo mira la foto de un hombre de unos 60años aproximadamente, toma su arma y la prepara.

1. Debilidad y Necesidad.

**ESCENA15. / ESTERIOR. / RESTAURANTE. / DÍA.**

El chivo vigila a su víctima por la ventana del restaurante. Luego le dispara por la espalda y huye.

1. Debilidad y Necesidad.

**ESCENA19. / INTERIOR. / AUTO. / NOCHE.**

Ramiro y su amigo se preparan para robar una farmacia.

**ESCENA23. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO /**

La mamá de Octavio le avisa, a Octavio, que su amigo está afuera

**ESCENA16. / INTERIOR. / AUTO. / DÍA.**

Las hijas de Daniel discuten en el auto. La esposa de este las regaña

1. Debilidad y Necesidad.

2. Deseo

**ESCENA20. / INTERIOR. / FARMACIA. / NOCHE.**

Ramiro y su amigo asaltan la farmacia amenazando a los clientes con sus armas.

**ESCENA24. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO / PATIO. / NOCHE.**

El amigo de Octavio le cuenta a este que su perro mató al perro del Jarocho. El Jarocho llega y amenaza a Octavio.

4. Acontecimiento incitador.

6. aliado (Jorge)

**ESCENA17. / INTERIOR. / CASA DE DANIEL. / DÍA.**

El teléfono suena en la casa de Daniel, pero cuando su esposa contesta nadie habla.

3 Adversario

**ESCENA21. / INTERIOR. / COCINA. / NOCHE.**

Mientras el Chivo lee el periódico se encuentra con la noticia de que su esposa ha muerto.

2. Deseo

**ESCENA25. / INTERIOR. / CASA DE**



**DORMITORIO DE SUSANA. / NOCHE.**

Ramiro entra en la habitación, despierta a Susana y le regala un *Walkman*. Pero es rechazado y este hace un escándalo.

**ESCENA26. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO/PASILLO. / NOCHE.**

Octavio, celoso, toca la puerta del cuarto de Susana y finge una llamada de la mamá de Susana. Susana sale y Octavio intenta acostarse con ella sin su consentimiento, pero desiste, ya que ella se lo impide.

**ESCENA30. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO/DORMITORIO DE SUSANA. / DÍA.**

Octavio le da dinero (del adelanto del gordo) a Susana.

**Plan**

**DORMITORIO OCTAVIO. / NOCHE.**

Octavio en su cuarto escucha la discusión de Ramiro y Susana.

**ESCENA27. / INTERIOR. / PATIO/CASA DE PELEAS. / DÍA.**

Octavio le propone al “Gordo” ser socios para pelear al “Coffe”.

**El Plan**

**ESCENA31. / INTERIOR. / CASA DE DANIEL/DORMITORIO. / DÍA.**

Daniel recibe la llamada de su amante, pero finge que es otra persona porque su mujer está al lado.

Octavio, mientras baña a su perro, le comenta a su amigo Jorge que va a meter a las peleas de perros al “Coffe”.

**10. El plan.**

**ESCENA28. / EXTERIOR. / TERRAZA/CASA DE PELEAS. / DÍA.**

El gordo acepta ser el socio de Octavio. Sin embargo, solo lo ayudará por 8 peleas.

**Aliado**

**ESCENA32. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO/BAÑO. / DÍA.**

Ramiro golpea a Octavio en la ducha con un tubo de hierro.

**11 Plan de Adversario.**

**OCTAVIO/DORMITORIO OCTAVIO. / NOCHE.**

Octavio escucha a Susana y Ramiro, tener sexo en el cuarto de alado. Se despierta y sale de su habitación.

**ESCENA29. / INTERIOR. / CENTRO COMERCIAL. / DÍA.**

Octavio confronta a su hermano este se enoja, mas Octavio le responde con un cabezazo en la nariz.

**ESCENA33. / INTERIOR-PATIO/CASA DE PELEAS. / DÍA.**

Octavio por fin enfrenta al Coffe con el perro de Jarocho.



**ESCENA34. / EXTERIOR-  
CEMENTERIO. / DÍA.**

El chivo va al entierro de su ex esposa, pero es echado por su cuñada.

**3. Adversario.**

**ESCENA38. / INTERIOR.  
/ CASA DE  
OCTAVIO/DORMITORIO.  
/ DÍA.**

Ramiro amenaza a Octavio con no matar a su perro a cambio de la mitad de lo él gana con las apuestas.

**14. Derrota aparente.**

**ESCENA42. / INTERIOR.  
/ CASA DEL  
GORDO/COCINA. / DÍA.**

**4. Plan**

**ESCENA35. /  
EXTERIOR. / CASA DE  
PELEAS. / DÍA.**

El Jarocho coloca, en la paila de su camioneta, a su perro muerto.

**ESCENA39. /  
EXTERIOR. / ANTIGUA  
CASA DEL CHIVO. / DÍA**

El Chivo mira a lo lejos salir a su hija, quien no lo reconoce y se va en su auto.

**4. el plan.**

**5. Lucha (interna)**

**6. Autorrevelación**

**ESCENA43. /  
EXTERIOR. /**

**ESCENA36. / INTERIOR.  
/ CASA DE  
OCTAVIO/DORMITORIO  
DE SUSANA. / DÍA.**

Octavio le entrega, nuevamente, dinero de las apuestas a Susana.

**ESCENA40. / INTERIOR.  
CASA DE  
OCTAVIO/DORMITORIO  
DE SUSANA. / DÍA.**

Octavio por fin se acuesta con Susana.

**ESCENA44. / INTERIOR.  
/ CASA DE  
OCTAVIO/BAÑO. / DÍA.**

**ESCENA37.:  
SECUENCIA:  
MONTAJE PARALELO  
DE OCTAVIO Y  
RAMIRO.**

Ramiro sigue saltando farmacias; Octavio continúa con las peleas. Ramiro se acuesta con su compañera; Octavio se compra un auto. Ramiro sigue con los asaltos; Octavio con las apuestas.

**12. Impulso**

**ESCENA41. / INTERIOR.  
/ CASA DE  
DANIEL/DORMITORIO  
DE SUS HIJAS. /  
NOCHE.**

Daniel arropa, con las cobijas, a sus hijas.

**5. Lucha (sin embargo, la  
lucha con su mujer jamás  
se ve).**

**6. Autorrevelación.**

**ESCENA45. /  
EXTERIOR. / LOTE  
BALDÍO. / NOCHE.**



El gordo le comenta a Octavio que el Jarocho quiere una última pelea, pero esta será en su casa. Luego Octavio le pide un favor al “Gordo” el cual consiste en dar una lección a su hermano.

**15. Segunda revelación**

**ESCENA46. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO/DORMITORIO. / DÍA**

Octavio y Susana hablan sobre cuál será el nombre del hijo que espera Susana.

**ESCENA50. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO/COCINA. / DÍA.**

Octavio se entera de que su hermano y Susana su fueron de la casa.

**17.Tercera revelación**

**SUPERMERCADO. / NOCHE.**

El gordo secuestra a Ramiro.

**ESCENA47. / EXTERIOR. / VECINDARIO. / DÍA.**

Susana llega al vecindario de su Mamá.

**ESCENA51. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO/DORMITORIO DE SUSANA. / DÍA.**

Octavio, meditativo, fuma un cigarrillo en el cuarto destrozado de su cuñada.

**18: Puerta**

Octavio y Susana se acuestan de nuevo.

**ESCENA48. / INTERIOR. / VECINDARIO. / DÍA.**

Susana regaña a su mamá por no cuidar a su hijo y por estar borracha. Además, se va llevándose a su hijo.

**ESCENA52. / INTERIOR. / CASA DE OCTAVIO/DORMITORIO. / DÍA.**

En el televisor vemos por primera vez a Valeria en un programa de farándula. Mientras Octavio cuenta el dinero para la pelea con el Jarocho.

Los secuaces del gordo le dan una paliza a Ramiro.

**ESCENA49. / EXTERIOR. / VECINDARIO. / NOCHE.**

La ciudad por la noche solamente está iluminada por los autos.

**ESCENA53. / INTERIOR. / CASA DEL JAROCHO/PISCINA. / DÍA.**

La pelea de perros se da, y cuando llega a su momento climático el jarocho dispara contra el perro de Octavio.

**18. Desafío**



**ESCENA54. / EXTERIOR.  
/ CASA DEL  
JAROCHO/CALLE. / DÍA.**

Octavio muy enojado deja a su perro con su amigo y regresa al interior de la casa.

### 18. Muerte

**ESCENA55. / INTERIOR.  
/ ESTUDIO DE  
GRABACIÓN. / DÍA.**

Valeria y Andrés (supuesto novio) salen del estudio

**ESCENA59. / EXTERIOR.  
/ CALLE. / DÍA.**

**ESCENA53A. /  
INTERIOR. / CASA DEL  
JAROCHO/PISCINA. /  
DÍA.**

Octavio apuñala al jarocho y escapa.

**ESCENA56. /  
EXTERIOR. / ESTUDIO  
DE GRABACIÓN. / DÍA.**

Andrés convence a Valeria a que lo acompañe a comer.

**ESCENA58A. /  
INTERIOR. /  
DEPARTAMENTO. /  
DÍA.**

**ESCENA54A. /  
EXTERIOR. / CASA DEL  
JAROCHO/CALLE. / DÍA.**

Octavio, junto a su amigo y su perro, escapan raudos de la casa del Jarocho. Mientras son perseguidos por los asesinos del mismo.

**ESCENA57. / EXTERIOR.  
/ DEPARTAMENTO. /  
DÍA.**

Andrés engaña a Valeria y le invita a subir al departamento.

**ESCENA60. / INTERIOR.  
/ AUTO/VALERIA. / DÍA.**

**ESCENA1. / EXTERIOR.  
/ CALLE-DIA**

**(VOLVEMOS A LA  
PRIMERA ESCENAENA  
MISMA QUE DESATÓ  
TODA ESTA TRAMA)**

Las primeras escenas están compactadas en una secuencia rápida del accidente de autos. La secuencia se detiene hasta el punto de “pre-choque”.

### 19. Lucha

**ESCENA58. / INTERIOR.  
/ DEPARTAMENTO. /  
DÍA.**

Andrés le muestra el departamento a Valeria y le dice que ese es su departamento. Valeria se enoja mucho con él y antes de salir..., Daniel (su verdadero novio), se hace presente y le dice que ha dejado a su esposa.

### 7. Nuevo Equilibrio



A lo lejos el Chivo vigila a un hombre joven que va muy bien arreglado.

7. nuevo Equilibrio (este no ha cambiado sigue en lo mismo)

Valeria se ofrece a ir por algo de tomar mientras Daniel cocina para ella.

Valeria conduce su auto y se detiene en la señal de semáforo; Cuando esta cambia, Valeria avanza, mas es arrastrada por el auto de Octavio, quien (para ese entonces) huía de los asesinos del Jarocho.

Última revelación

7. Nuevo Equilibrio (el accidente establece un nuevo equilibrio).

---

<b>TOTAL DE ESCENAS</b>	<b>65</b>	<b>FIN</b>
-------------------------	-----------	------------

---

Elaboración propia.

Nota: Bender, L., (Productor) y Tarantino, Q. (Director). (1994). *Pulp Fiction*. [Cinta cinematográfica]. EEUU: Miramax.

## Enumerar y Ordenar

Prólogo																				
Esc:	1	2	3	4	3A	4A	3B	4B	3C	4C	3D	4D	3E	4E	3F	4F	3G	5	4G	3H
Sec:																				
Esc:	4H	3I	4I	3J	4J	4K														
Sec:	Persecución y accidente.																			
Octavio y Susana																				
Esc:	6	7	8	9	6A	8A	6B	10	11	12	11A	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Tra.																				
Sec:	Presentación de personajes										Objetivo de Octavio									
Esc:	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
Tra.																				
Sec:	Octavio en busca de su objetivo																			
Esc:	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	53A	54A	1-4K				
Tra.																				
Sec:	Octavio en busca de su objetivo															Persecución y accidente.				
Esc:	55	56	57	58	59	58A	60													
Tra.																				
Sec:	El accidente de Valeria.																			

TOTAL: 60 ESCENAS 6 SECUENCIAS 1 MÓDULOS



Preludio  
Octavio y Susana



El Chivo y Maru  
Daniel y Valeria

Las secuencias están ordenadas por el color según a la trama a la que pertenezcan. Sin embargo, si estas secuencias, están en la misma trama, se las diferencia con un mismo tono del color principal. Por ejemplo la secuencia llamada "Persecución y accidente" utiliza un color Azul y esta misma secuencia se repite en la trama de Octavio y Susana, entonces esa secuencia esta resaltada con el color de su secuencia.  
Recordemos que hay tres tramas principales: Octavio y Susana; Daniel y Valeria; El Chivo y Maru. Todos marcados con sus respectivos colores.

Figura 66 Elaboración propia. Gráfico: Enumerar, de la película Amores Perros (Iñárritu, 2000)

## Análisis de los 22 pasos

### Prólogo

#### 19. El plan:

Esta secuencia es la lucha del personaje por escapar de sus captores y de esto dependerá que Octavio consiga salvar a su perro e ir en busca de Susana.

### Octavio Y Susana

#### 1. Autorrevelación, necesidad y Deseo.

**Autorrevelación:** Octavio tiene que reconocer que Susana no lo ama que lo mejor que puede hacer es seguir con su vida.

**Necesidad psicológica:** Necesita ayudar a su cuñada pero que esto no implique enamorarse de ella

**Necesidad Moral:** No lastimar a su familia por ayudar a Susana esto enlaza que debe dejar las peleas familiares y abandonar la idea de estar con Susana.



**Deseo:** Quitarle la esposa a su hermano.

**2. Fantasma.**

El fantasma de Octavio es que su hermano le robó la mujer que él quería desde la escuela.

**3. Debilidad y Necesidad.**

**Debilidad:** Octavio está enamorado de su cuñada y eso no le deja avanzar. También siente rencor contra su hermano por haberle robado a su amor platónico.

**Necesidad Psicológica:** Saber que Susana estará bien con su hermano y el no abusará más de ella.

**Necesidad Moral:** Dejar en paz a su cuñada; salir de la casa y no meterse en problemas con el matrimonio de su hermano y Susana.

**Error inicial:** Octavio odia a su hermano y eso no le deja pensar de forma objetiva.

**4. Acontecimiento Incitador.**

Cuando el Jarocho se aparece en la casa de Octavio reclamando la muerte de su perro por parte de “Coffe”. Esto le demuestra a Octavio que el perro es capaz ganar en las peleas de perros.

**Revelación:** Su hermano no tiene plata para colaborar con la comida ni con los pañales de su bebé y eso le pone en una mala situación con Susana, ya que demuestra no ser un buen proveedor.

**5. Deseo.**

Pelear al perro. De esa forma puede conseguir dinero y dárselo a Susana y, de esa manera ella, según Octavio, se enamorará de él.

**6. Aliado y Aliados**

Su amigo de la niñez (Jorge) y El gordo.

**7. Adversario.**

Su hermano y el Jarocho

**8. Impostor Aliado.**

Susana, porque ella lo abandona y se lleva el dinero.

**9. Deseo cambiado.**

**Revelación:** Susana está embarazada de nuevo.

**Decisión:** Huir con Susana.

**Móvil:** Octavio ama a Susana y quiere envejecer con ella

**10. Plan.**

Pelear al “Coffe” y ganar dinero fácil y rápido de esa manera podrá escapar con Susana y vivir muy lejos de su hermano.

Octavio se asocia con el Gordo para que este lo patrocine.

**11. Plan de Adversario.**

Ramiro también hace de las suyas su plan es robar farmacias, para conseguir dinero y que su esposa se quede con él.



También ha amenazado a Octavio con la mitad del dinero que el perro gane o sino mata al perro.

Mientras tanto el jarocho planea una pelea a solas para vengarse de todas las peleas que ha perdido.

## **12. Impulso**

Como Octavio tiene dos adversarios hay una secuencia en la que combate con los. En primer lugar, combate en la pelea de perros con el Jarocho y en segundo lugar está el demostrar quién da más dinero a Susana.

Mientras, del otro lado, el Jarocho combate uno tras otro con perros diferentes contra el “Coffe” de Octavio.

Mientras por el otro lado, Ramiro roba más y más farmacias.

## **13. Ataque del Aliado.**

No hay.

## **14. Derrota aparente.**

Cuando Octavio es amenazado por su hermano con la mitad del dinero que el gana o sino Ramiro mata al perro.

## **15. Segunda revelación**

**Revelación:** El Jarocho quiere una pelea final y el gordo ya no lo va apoyar.

**Decisión:** Octavio va a apostar todo lo que tiene en una pelea.

**Móvil:** Con todo el dinero ganado va a escapar con Susana.

## **16. Revelación al público.**

En el televisor nos revelan la identidad de la amante de Daniel. También, nos muestran que Valeria y Daniel comparten la misma diégesis de los otros protagonistas.

## **17. Tercera revelación.**

**Revelación:** Su hermano y Susana se han ido de la casa dejando solo a Octavio.

**Decisión:** Octavio está decidido a ganar la pelea con el jarocho para, con ese dinero, ir en busca de Susana.

## **18. Puerta, Desafío y Visita a la muerte**

**Puerta:** Octavio llega a la casa del Jarocho y enfrenta a su nuevo perro.

**Desafío:** El Jarocho ha matado a su perro y tiene que decidir entre quedarse o desafiar a la muerte.

**Visita a la muerte:** Octavio ha apuñalado al Jarocho y después ha huido.

## **19. Lucha.**

La lucha está en el prólogo, sin embargo, hay una repetición de los acontecimientos en esta secuencia, pero desarrollados de forma rápida.

## **20. Autorrevelación.**

Ninguna. Sin embargo, la revelación está en la trama de: “El chivo y Maru” Donde descubre que Susana no lo ama.

## **21. Decisión Moral**



Ninguna. Sin embargo, la revelación está en la trama de: “El chivo y Maru” acepta que Susana no le quiere y deja de insistir.

## 22. Nuevo equilibrio.

Ninguna. Sin embargo, la revelación está en la trama de: “El chivo y Maru” en donde Octavio toma el bus dejando atrás el recuerdo de Susana e intentará rehacer su vida.

## Daniel y Valeria

### Protagonista: Daniel

#### 1. Debilidad y Necesidad.

**Debilidades:** Un hombre inseguro y que necesita de una mujer joven para sentirse con vida.

**Necesidad psicológica:** dejar de engañar a su mujer o cortar por lo sano no pude vivir ocultando un amorío.

**Necesidad Moral:** Mientras más tiempo este en esta relación más daño le causará a sus hijas.

**Problema:** Sus hijas, no quiere abandonarlas; también guarda las apariencias por su trabajo como productor.

#### 2. Deseo.

Dejar a su esposa e irse con Valeria.

#### 3. El plan.

Dejar a su esposa para irse a vivir con su amante a la que le compro un departamento para vivir juntos

#### 4. Adversario.

Su esposa, sin embargo, algo que le separa de estar con Valeria es el accidente de autos provocado por Octavio

#### 5. Lucha.

La lucha con su esposa no se ve, salvo el accidente

#### 6. Autorrevelación.

**Psicológico:** ama a Valeria y quiere estar con ella no solo es su amante.

**Moral:** Separarse será lo mejor a largo plazo para las niñas

#### 7. Nuevo equilibrio.

Daniel y Valeria son pareja y ya no tienen que ocultarse. Sin embargo, el accidente casi le quita la vida a Valeria.

## El chivo y Maru

### Protagonista: El chivo

#### 1. Debilidad y Necesidad.

**Debilidades:** Es un asesino. Un hombre que sacrificó a su familia por sus ideales.

**Necesidad psicológica:** Hacer las paces con su hija.



**Necesidad moral:** Dejar su vida delictiva.

**El problema:** Es un hombre testarudo, está totalmente resignado a su vida de vagabundo

**2. Deseo.**

Despedirse de su esposa

**3. El plan.**

Ir al cementerio para despedirse de su exmujer.

**4. Adversario.**

La cuñada

**5. Lucha.**

Interna.

**6. Autorrevelación.**

**Psicológica:** Cuando va al entierro se da cuenta que no fue un buen padre para su hija, misma que nunca llegó a conocerlo.

**Moral:** todavía no hay cambio.

**7. Nuevo equilibrio.**

No hay

En el caso de esta trama no se hizo un análisis de la trama “El chivo y Maru” sino del fragmento que vemos en la trama de “Octavio y Susana”. Lo mismo sucede en la trama de Daniel y Valeria. Sin embargo, se pudo notar que los siete pasos de John Truby (2007) están presentes en estas pequeñas tramas.



# PITCHING

**7MO. CICLO / CINE Y AUDIOVISUALES**  
**Proyectos de guion de final de carrera**

## JURADO:

**Ana Cristina Franco**

(UIO/Guionista y escritora)

**Daniela Fuentes Moncada**

(UIO/ Productora cinematográfica)

**Federico Koelle**

(GYE / Director, crítico y docente de cine)



## TURNOS DE PRESENTACIÓN

12/07/2018

### **7MO. CICLO / CINE Y AUDIOVISUALES** **Proyectos de guion de final de carrera**

LOS HOMBRES TAMBIÉN LLORAN	Jhonathan Villalva	1	09h30
LA NOCHE DEL ESCAMOL	Paola Espinoza	2	10h00
EN MI MENTE	Darwin Suconota	3	10h30
DISTANCIA	Andrés Saca	4	11h00
RETORNO	Marcel Sacoto	5	11h30
DEFASE	Xavier Flores	6	12h00
BROTHER	Jonnathan Quizhpe	7	12h30
INSIDE	Edisson Fajardo	8	13h00
MÁS DE UN TONO	Catherine Sarmiento	9	15h00
EL ESPEJO EN EL ESPEJO	Gabriela Molina	10	15h30
GUÍA DE AVENTURA	Juan Carlos Chacha	11	16h00
LA MACETA DE...	Anahí Barahona	12	16h30
THE DARKEST HOUR	Francisco Pesántez	13	17h00
SIEMPRE ESTUVISTE AQUÍ	Emilio Cando	14	17h30

Nota: Es necesario presentarse con media hora de antelación a su turno.



## Acta de Deliberación

En Cuenca, a los 12 días del mes de julio de 2018, el Jurado de Pitch de Proyectos de Final de Carrera de la Universidad de Cuenca, conformado por Federico Koelle, Ana Cristina Franco y Daniela Fuentes Moncada, han seleccionado como ganadores a los siguientes proyectos:

### 1. "La Noche del Escamol" – Paola Espinoza

- Hacer una alegoría entre el parto y las hormigas haciendo que éstas lleven un escamol.
- Mantener el misterio del parto y profundizar este elemento.
- Podría fortalecer el guion una búsqueda previa del estado de los niños a través de utilizar los elementos que se encuentran en relación con ellos.
- Es necesario reforzar el personaje de Cecilia y entender el conflicto de ella y reforzar el obstáculo que impide a Martín salir del cuarto.
- Sería interesante mostrar el parto desde el punto de vista del niño, es decir, que el espectador y el niño no entiendan qué pasa en la habitación y solo al final se revele que se trata de un parto.

### 2. "Desfase" – Marcel Sacoto

- Hacerse del género para aplicarlo en la construcción visual tanto para la iluminación como para el encuadre.
- Investigar sobre la dinámica del 911 en el contexto ecuatoriano.

### 3. "La Maceta De..." – Anahí Barahona

- Cerrar el conflicto de ella frente a la cotidianidad del Alzheimer.
- Para dirigir necesitas tener seguridad sobre tu proyecto, lo que se traduce en la capacidad de tomar decisiones, liderar y también escuchar para nutrir tu proyecto.
- Trabaja en el título ("Otra Maceta").
- Considerar la posibilidad de cambiar de recurso. Quizá la maceta no sea la mejor manera de contar esa historia. Pensar en otro recurso narrativo para contar la misma historia.

### 4. "Brother" – Jhonnathan Quizhpe

- Profundizar en Marco con su conflicto interior. Las imágenes propuestas en el guion son claras, las acciones están definidas pero no hay un protagonista. No tiene tonos (picos y bajadas).



**5. "Más de un Tono" – Catherine Sarmiento**

- Investigación sobre tema patológico de bipolaridad.
- Cuidado con confundir con alcoholismo.
- Pulir el conflicto del personaje y al resolución de la historia: necesitamos entender la precuela de la acción que estamos viendo.

**6. "Retorno" – Xavier Flores**

- Resolver el conflicto del personaje en relación a la madre, que lo lleva a él a reconstruir el dispositivo.

Para constancia de lo actuado, firman en unidad de acto,

Federico Koelle  
Crítico, Director y Docente

Ana Cristina Franco  
Guiónista y Directora

Daniela Fuentes Moncada  
Productora Cinematográfica