

UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Carrera de Cine y Audiovisuales

“Narrativa: el flashback y la estructura de contrapunto aplicado al guion de largometraje 2050”

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

Autor:

Kevin Orlando Molina Orozco

CI:172307513-9

Correo electrónico:

moli.orozco94@gmail.com

Director:

Mgst. Pedro Gustavo Andrade Polo

CI: 010241738-3

Cuenca, Ecuador

14 de septiembre de 2022

Resumen:

El propósito del presente trabajo es el estudio teórico-práctico del flashback y la estructura de contrapunto, iniciando con el análisis de la construcción narrativa en las películas, hasta obtener herramientas e integrarlas en la escritura de guion de largometraje. Para esto se dividió la investigación en tres partes: en la primera sección, se explora el concepto de flashback y sus dos formas más comunes, en circuito y bifurcado, basado en el filósofo Gilles Deleuze (1987), además, se aborda la estructura de contrapunto desde la noción de la música, según el compositor francés Michel Chion (1993). En la segunda parte, se elaboró un corpus de películas esenciales sobre el flashback y la estructura de contrapunto, para empezar, se encuentra *Citizen Kane* (1941) de Orson Welles, después se analiza la cinta *21 gramos* (2003) de Alejandro González Iñárritu y se concluye con el filme *La piel que habito* (2011) de Pedro Almodóvar. Finalmente, en la tercera sección se detectó técnicas y métodos relevantes dentro del flashback y la estructura de contrapunto. Por último, sobre esta base teórica se establece la escritura del guion de largometraje *2050*, concibiendo así, pilares fundamentales para futuras hipótesis e interrogantes en la cátedra de escritura cinematográfica.

Palabras clave: Flashback. Contrapunto. Narrativa. Guion. 2050.

Abstract

The purpose of this paper is the theoretical-practical study of flashback and counterpoint structure, starting with the analysis of the narrative construction in films, until obtaining tools and integrating them into feature film scriptwriting. The first section explores the concept of flashback and its two most common forms, circuit and bifurcated, based on the philosopher Gilles Deleuze (1987). In addition, the structure of counterpoint is approached from the notion of music according to the French composer Michel Chion (1993). In the second part, a corpus of essential films on flashback and counterpoint structure was elaborated, to begin with, we find Citizen Kane (1941) by Orson Welles, then we analyze the film 21 Grams (2003) by Alejandro González Iñárritu and we conclude with the film The Skin I Live In (2011) by Pedro Almodóvar. Finally, in the third section, we detected relevant techniques and methods within the flashback and counterpoint structure. Finally, on this theoretical basis, the writing of the feature film script 2050 is established, thus conceiving fundamental pillars for future hypotheses and questions in the chair of film writing.

Key Words: Flashback. Counterpoint Structure. Narrative. Script. 2050.

Índice

Resumen:	2
Abstract	3
Índice	4
Introducción	10
CAPÍTULO I.- NARRATIVA: FLASHBACK Y LA ESTRUCTURA DE CONTRAPUNTO.	13
<i>I.A. Cronología: formas de interpretación.</i>	<i>13</i>
<i>I.A.1. Definición del flashback en la narrativa cinematográfica.</i>	<i>14</i>
<i>I.A.2. Modularidad y rupturas temporales.</i>	<i>16</i>
<i>I.B. El flashback como herramienta de contrapunto.</i>	<i>18</i>
<i>I.B.1. Técnicas para entrelazar historias.</i>	<i>20</i>
<i>I.C. Estructura de contrapunto según el compositor francés Michel Chion.</i>	<i>23</i>
<i>I.C.1. Construcción y conceptualización del contrapunto.</i>	<i>24</i>
CAPÍTULO II.- NARRATIVA Y LENGUAJE AUDIOVISUAL: ANÁLISIS DEL FLASHBACK Y LA ESTRUCTURA DE CONTRAPUNTO.	27
<i>II.A.- Análisis del filme “Citizen Kane” (1941) de Orson Welles.</i>	<i>28</i>
<i>II.A.1.- El flashback como revelador de acontecimientos cíclicos.</i>	<i>29</i>
<i>II.B.- Análisis del filme “21 gramos” (2003) de Alejandro G. Iñárritu.</i>	<i>32</i>
<i>II.B.1.- El contrapunto y la reconstrucción de los hechos en el guion.</i>	<i>32</i>
<i>II.C.- Análisis del filme “La piel que habito” (2011) de Pedro Almodóvar</i>	<i>35</i>

<i>II.C.1.- El flashback y la estructura de contrapunto a partir de los conflictos de los personajes principales.</i>	35
CAPÍTULO III.- GUIÓN DE LARGOMETRAJE 2050: APLICACIÓN EN LA NARRATIVA Y SU CONSTRUCCIÓN.	40
<i>III.A.- Conceptualización y arquitectura del guion 2050.</i>	41
<i>III.A.1.- Escaleta: análisis y estructuración del guion 2050.</i>	44
<i>III.A.2.- Panorama por escenas del guion 2050.</i>	49
<i>III.B.- Sinopsis: puntos de unión de personajes aplicados al guion 2050.</i> ..	54
<i>III.C.- Sincronía y convergencia: versión final del guion “2050”.</i>	57
ANEXO 1.- GUIÓN DE LARGOMETRAJE	61
Conclusiones	134
Referencias Bibliográficas y Filmográficas:	138

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Kevin Orlando Molina Orozco en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Narrativa: el flashback y la estructura de contrapunto aplicado al guion de largometraje 2050", 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, 14 de septiembre de 2022



Kevin Orlando Molina Orozco

C.I: 172307513-9

Cláusula de Propiedad Intelectual

Kevin Orlando Molina Orozco, autor del trabajo de titulación “Narrativa: el flashback y la estructura de contrapunto aplicado al guion de largometraje 2050”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 14 de septiembre de 2022



Kevin Orlando Molina Orozco

C.I: 172307513-9

Dedicatoria:

El infinito amor que siento por mi inspiración y mi profesión lo contemplo en el apoyo de toda mi familia.

A mi mamá María Mercedes Orozco Ramírez por su amor y entera confianza, a mi abuela Alba Graciela Andrade Villamarín por su fuente constante de inspiración y a mi papá Fabián Medardo Molina Andrade quien me ha guiado correctamente por este camino de la vida.

Agradecimiento:

Existen instantes en nuestra vida que se plasman en un recuerdo infinito. Agradezco a la Universidad de Cuenca por esta gran experiencia en la carrera de Cine y Audiovisuales, también a mis maestros quienes me han brindado su conocimiento y valores profesionales.

Introducción

...las películas son un mundo de fragmentos.

-Jean-Luc Godard

Durante el transcurso y desarrollo del cine a nivel mundial, se han institucionalizado los géneros y procesos de creación, esto significa que es posible desarrollar estudios sobre las formas e interpretaciones que posee el flashback y la estructura de contrapunto dentro de un relato cinematográfico, además, encontrar características modulares y temporales para la escritura de guion. Por tal motivo, se han consolidado los tratamientos narrativos y estructurales en el lenguaje audiovisual, cambiando la mirada del espectador mediante artilugios que conciben un mecanismo eficaz y volátil para la lectura de las películas no lineales.

Un elemento anacrónico como el flashback, ciertamente desborda información sugerente y cargada de emociones, además, su carácter es revelar la presencia de la memoria y la psicología de los personajes dentro de una película. Por otra parte, la elaboración del contrapunto en una ficción, funciona como línea de fuga y creadora de diferentes escenarios y realidades, esto favorece el dramatismo y el tono del guion. Efectivamente, descubrir distintos saltos temporales y arcos de personajes, de la misma forma, bifurcaciones, convergencias y armonías narrativas; conjugándolo todo con eficacia se crearán lazos de entendimiento únicos y solidificarán la interioridad de un hecho, un personaje o un tema. De esta manera se encontrarán herramientas para la elaboración del guion de largometraje 2050.

Ahora bien, los estudios localizados sobre estructuras no lineales en el cine son limitados, por tal motivo, la investigación se ve en la necesidad de interactuar con la definición primitiva de su concepto a partir de la música. Además, se analizarán diferentes películas y autores que utilizan estas técnicas para entrelazar

historias y acontecimientos, por ejemplo, Orson Welles, Paul Thomas Anderson y Quentin Tarantino. Ellos encontraron la sutilidad para tejer las historias más complejas y justificar sus rupturas temporales con diversas convergencias narrativas.

En el Ecuador la investigación sobre este tipo de estructuras y técnicas son muy escasas, al igual que en el resto de Latinoamérica es complejo referirse a un mecanismo válido y objetivo de estructuración narrativa. Se puede rescatar varios directores que lo pretendieron en su época, ejemplo de ello, es Camilo Luzuriaga con su obra “Entre Marx y una mujer desnuda” (1996), Víctor Arregui con su cinta “Cuando me toque a mi” (2006) o el boliviano Jorge Sanjinés con su histórico filme “La nación clandestina” (1989). De cierta forma, estas películas poseen características cronológicas y diversidad de situaciones, proyectando diferentes universos dramáticos y rupturas temporales.

Pero, el estudio más relevante en nuestro país sobre este tipo de técnicas modulares en un guion cinematográfico, se presentan a través del trabajo de titulación de Magíster en Comunicación Audiovisual de la Universidad Central del Ecuador llamado, “Transformación del espacio urbano del barrio La Ronda plasmado a través de la narrativa audiovisual” (2020), escrito por Lizbeth Estrella y Adriana Suasnavas. En este proyecto las autoras exponen alternativas en los procesos de escritura de un guion de cine. Por lo cual, es un aporte muy relevante a la presente investigación, sobre todo porque la información de estos mecanismos es muy limitada.

En todo caso, la razón principal es descifrar las interrogantes planteadas por estos dos conceptos y sus diversas interpretaciones en un texto fílmico. El flashback es un mecanismo que modifica la cronología y la linealidad de las historias, trasladándonos al pasado. Su correcta aplicación se encuentra en la memoria

retrospectiva de un suceso o situación específica, es así como se revelarán los conflictos centrales de los personajes creando nuevas interpretaciones. De esta forma, se entrelazarán distintos tiempos y escenarios, ideal para la utilización de la estructura de contrapunto, donde las divergencias se presentan con un desenlace en común.

Para conectar las historias encontradas dentro de la vida y la memoria de los personajes, también se investigará la utilización de la estructura de contrapunto, donde las divisiones creadas por el espacio-tiempo serán las encargadas de armar esta telaraña en el guion cinematográfico y posteriormente en la película. La música define al concepto de contrapunto como la armonización de melodías, es decir, la unión métrica donde, poco a poco, los personajes chocan en sus destinos, justificando así sus acciones e interpretando sus sentimientos más profundos. A fin de elaborar un concierto estructural dentro del guion de cine, es relevante entender significados musicales como melodía, contrapunto y armonía. Representándolo en la escritura de guion nos encontramos con un rompecabezas o puzle que se debe ir tejiendo o uniendo para elaborar una lectura coherente de narrativas no lineales.

El objetivo del desarrollo final de esta investigación, es corroborar que una estructura específica, unida a los conceptos de flashback y contrapunto, no convierte al guion ideado en una fórmula que rige y obligue al escritor a manejar un sistema fiel, sino que acceda al análisis de narrativas y estructuras eficaces en la construcción de guiones no lineales en el cine, y posteriormente utilizar todas las herramientas para crear un banco de información, a partir del guion de largometraje *2050*.

CAPÍTULO I.- NARRATIVA: FLASHBACK Y LA ESTRUCTURA DE CONTRAPUNTO.

1.A. Cronología: formas de interpretación.

Las historias en el cine son capaces de abordar diversos temas, como las problemáticas de los seres humanos, las relaciones sociales y la memoria colectiva que se desprende de la narrativa audiovisual. Pero evidentemente la manera de contar una historia es la esencia para que el espectador logre asociarse con toda esta información proyectada, y por ello, somos capaces de idear discursos y relatos que cumplen con los mecanismos narrativos y logran captar la concentración de una persona, hasta llegar a sus más profundas sensaciones, deseos y motivaciones.

Este análisis surge a partir de la escritura de guion en el séptimo arte y es aquí donde se inicia el trayecto hacia la construcción y de-construcción de narrativas no lineales dentro de una historia. Para esto se comprenderá que esta técnica no se obtiene inductivamente, todo lo contrario, la deducción es un pilar fundamental para entender cómo el cine logra develar sensaciones ocultas dentro de la subjetividad de los espectadores.

La cronología en la narrativa cinematográfica desde el primitivismo del cine, fue y es utilizada para crear sensaciones, por ejemplo, cuando existe un salto temporal al pasado dentro de una película, podemos concluir que el personaje está recordando información vital para entender lo que sucede en la trama actual. También existen formas lineales de contar una historia, pero de igual forma, utilizan artilugios para crear sensaciones a partir del tema o conflicto central.

En todo caso, cuando se utilizan rupturas temporales en un relato, como por ejemplo el flashback, se obtienen más posibilidades de inducir al espectador a una reacción ante cierta situación o acontecimiento específico. Esto sucede porque los

recursos o mecanismo ya son evidentes, el espectador obtendrá una visión más acertada cuando se presente la técnica del flashback o alguna otra ruptura temporal. En contraste a esta idea, también surgen divergencias temporales bifurcadas, es decir, que no tienen relación con un personaje o situación específica y no responden a una cronología lineal.

El flashback y la estructura de contrapunto son técnicas que por separado poseen varias características simbióticas, además, cuando se utilizan estos métodos, uno en función de otro, se observa que las repercusiones dramáticas dentro del filme son importantes, porque se fortalece la presentación de los conflictos internos de los personajes y la problemática central, también posee una convergencia al regresar al tiempo real y esto es ideal para que el clímax de la película se lo obtenga eficazmente. Por último, el espectador logrará identificar la memoria y la realidad de los protagonistas, esto lo hará representarse e identificarse de alguna forma en la película.

1.A.1. Definición del flashback en la narrativa cinematográfica.

El flashback está presente desde los relatos de la antigua Grecia, en esta época se utilizaban los saltos temporales para crear perspectivas diferentes a las que se observa normalmente en las narraciones cotidianas, es decir, cuando se escucha o admira una historia, no necesariamente es lineal y sigue un orden o patrón cronológico específico, sino que la esencia de una buena historia está en las variantes narrativas que se le proporcione. El flashback tiene distintas definiciones, análisis y estudios, por lo que, es importante iniciar por las más sencillas.

El filósofo Gilles Deleuze (1987) menciona lo siguiente: “La relación de la imagen actual con imágenes-recuerdo aparece en el flash-back. Se trata precisamente de un circuito cerrado que va del presente al pasado y que luego nos trae de nuevo al presente” (pág. 72). Esta interpretación responde a una forma

circular o en circuito, donde el espectador observará el tiempo presente de una película, pero al instante se trasladará al pasado para comprender los conflictos o las situaciones que acontecen en el personaje, de esta forma, cuando se retorna nuevamente al tiempo presente, se elabora una perspectiva más compleja y profunda sobre los hechos observados.

Pero el mismo Deleuze (1987) concibe otro significado a partir del concepto de flashback, donde elabora una alternativa de ruptura temporal distinta:

“Pero si bien el flash-back y la imagen-recuerdo hallan su cimiento en el destino, es sólo de una manera relativa o condicional. Porque el destino puede manifestarse directamente por otras vías y afirmar una pura potencia del tiempo que rebasa toda memoria, un ya-pasado que excede a todo recuerdo” (pág. 73).

En esta definición el filósofo francés y crítico de cine Gilles Deleuze, propone que el flashback no necesariamente debe responder a un patrón en circuito o referenciarse a la situación actual del personaje principal, sino que el flashback también puede darse desde una bifurcación o desde el azar, es decir, al crear diferentes líneas narrativas a partir de las rupturas temporales, sin obtener relación con un principio o con un propósito en común, se dan finalmente situaciones contrastadas y la diversidad de personajes responden a un tema o a una sensación específica dentro del discurso planteado por el director o escritor.

Otra definición muy pertinente que fortalece las narrativas a desarrollarse, es la elaborada por Michel Chion (1989), que menciona lo siguiente: “El flash-back plantea problemas específicos en el cine, en razón de que la narración cinematográfica, como lo hemos dicho en varias ocasiones, no conoce los tiempos del relato escrito: pasado, imperfecto, presente, futuro. Lo cuenta todo en presente” (pág. 139). En este sentido, se comprende que una ruptura temporal obedece a la

memoria y al recuerdo de un personaje dentro de un relato, es una perspectiva válida para la elaboración de los flashbacks dentro de un discurso narrativo, porque el espectador no se traslada a un espacio en el pasado o a un acontecimiento específico, sino que permanece en el presente, pero su memoria es la que proyecta esta alteración narrativa.

1.A.2. Modularidad y rupturas temporales.

El flashback utilizado correctamente dentro de una estructura modular, puede ser un mecanismo simbiótico que refleje la interioridad de los personajes y en el cual se conciba un discurso narrativo, utilizando los saltos temporales como los ejes fundamentales de su estructura. Pero antes, se conocerá en qué mecanismos podría trabajar el flashback.

Anteriormente, se menciona que el flashback puede ser utilizado como una bifurcación y un contraste de situaciones, ambientes y personajes, entonces, dentro de este marco, el objeto principal es facilitar similitudes con la estructura de contrapunto, es decir, ésta trabaja con líneas de fuga; por ejemplo, en la película “21 gramos” (2003) de Alejandro González Iñárritu, posee saltos temporales que no tienen relación con un circuito cerrado de justificaciones y acontecimientos propios, en la narrativa del filme se utiliza el azar y el destino como ejes esenciales, esto quiere decir que el director expresa diversas manifestaciones, pero mientras transcurre el tiempo podemos entender por qué estas vidas se entrelazan y llegan a develar el conflicto central de la película.

Figure 1. *Afiche “21 gramos” (2003) de Alejandro G. Iñárritu.*



Nota. Imagen tomada de:

<https://sites.google.com/site/elseptimoartedelaleinaritu/home/sus-obras/21-gramos.>

De esta forma, el flashback trabaja eficazmente dentro de la estructura de contrapunto, enseñándonos diferentes recuerdos o acontecimientos independientes, pero que se conjugan en un devenir de posibilidades. La estructura de contrapunto también tiene su propio funcionamiento, se la concibe a partir de la variedad de situaciones contrastadas, dentro de su narrativa y dentro de la armonía del contrapunto; como una orquesta sinfónica, donde existen instrumentos independientes pero que conforman un todo armónico al final, o como lo menciona Frank Baiz (1993):

“La orquestación es una regla que recomienda la mayor diversidad y contraste en el diseño de los personajes. En principio, podrían señalarse para ella dos motivaciones de diferente nivel. Por un lado, la orquestación atiende a una composición: problema que se requiere que los personajes conformen un todo que dispongan sus diferencias y sus semejanzas de manera armónica (armonía que depende, por supuesto, de la escogencia de una visión estética, de una "poética" como se suele decir), de manera similar como en la composición pictórica se disponen los colores, las texturas y las

masas, o en la composición musical se orquestan (y de allí el uso del término) el color de las diferentes voces, las intensidades y los timbres. Así, los diferentes personajes podrán constituir un todo orquestado y bello (bello, repetimos, para una particular visión de la belleza) en donde acciones y caracterizaciones conformen una estructura de contrapunto, más que monódica". (pág. 45)

Para el escritor Frank Baiz, el contrapunto se refiere a una composición, a la idea de construir diversas fugas (llamemos así a una situación contraria o contrastada), estas logran obtener un sentido coherente y visible, el espectador se siente acorralado en involucrar todo lo anteriormente visto, para obtener la conclusión final. El autor de esta cita, también establece que la estética o la visión de cada director u escritor al momento de construir un relato cinematográfico, influye mucho en un resultado anhelado o esperado. Dentro de este orden de ideas, el contrapunto exige al director el instinto de conocer qué situación insertar detrás de otra, para esto la experiencia y la intuición al momento de construir historias es de vital importancia.

1.B. El flashback como herramienta de contrapunto.

El pasado tiene distintas funciones en una historia, pero en el cine es muy sencillo descifrar que es un flashback, ya que percibimos cuando retornamos a un suceso presente después de trasladarnos del pasado, sin importar si nos desplazamos a un espacio-tiempo desconocido y contrastado, es decir, un contrapunto o bifurcación. Esto es descifrable cuando los conflictos de una película son concluidos o siguen en disputa. De esta manera, para que funcione la técnica del flashback dentro de las reglas del contrapunto es pertinente conocer su funcionamiento más importante, o como lo plantea Michel Chion (1993):

“Recordemos que, en la terminología de la música clásica occidental, se llama contrapunto al modo de escritura que piensa las diferentes voces simultáneas como necesariamente seguidas cada una en su desarrollo horizontal, coordinado con el de las demás voces, pero individualizado.” (pág. 35).

Para Michel Chion cada “voz” o contrapunto es independiente de otro flujo o relato alterno que existe en este tipo de narrativas. Además, al ser individualizado podemos observar que el tema o el discurso narrativo creado por cada director, es el dispositivo “horizontal” como lo menciona Chion, que construye rítmicamente a todas las escenas y secuencias contrastadas.

“Realmente, nuestra interrogación sobre el doble aspecto horizontal y vertical de la cadena audiovisual, a la que va a dedicarse todo este capítulo, pone de relieve su interdependencia y su dialéctica: por ejemplo, las películas en las que es posible una especie de libertad horizontal ejemplo típico de ellas es el videoclip, con sus cadenas paralelas de imágenes y de sonidos, sin relación precisa muchas veces- muestran al mismo tiempo una vigorosa solidaridad perceptiva, marcada por la disposición regular, de vez en cuando, de puntos de sincronización. Los cuales, para recurrir a la comparación clásica, dan el armazón armónico del sistema audiovisual” (Chion, M.,1993, pág. 36).

Michael Chion vincula directamente el concepto de contrapunto con un estudio narrativo. Si en un relato cinematográfico existe una sistematización horizontal, lo prudente es relacionar la construcción y de-construcción lineal a través de la escritura de guion. Chion nos expresa este pensamiento con un ejemplo, develando que, si es posible crear esta arquitectura narrativa, y lo logra con una regla imprescindible, la cual es poseer puntos de sincronización a lo largo de la

historia. Este es un aspecto importante que se estudiará a lo largo de la escritura del presente proyecto.

Por consiguiente, se sugiere concluir eficazmente con el objetivo principal de la investigación, que es la resolución simultánea de las escenas, implicando la estética y coherencia de las rupturas temporales planteadas al inicio de la película y su armonización. El contrapunto ayudará a guiar al espectador por todas las líneas de fuga creadas a través del flashback, y de esta forma, la utilización de estas dos técnicas será la clave para dar funcionamiento a una estructura, a una narrativa audiovisual o un discurso planteado por el escritor del guion cinematográfico.

1.B.1. Técnicas para entrelazar historias.

Para la construcción narrativa del guion *2050*, será necesario el análisis general de las técnicas a utilizarse, el objetivo es construir un relato no lineal, específicamente con saltos temporales al pasado, y posteriormente, continuar con la resolución conceptual y armónica de la narración. Con este planteamiento, el espectador manejará los tiempos cinematográficos y un lenguaje complejo a la hora de percibir la historia fílmica. Pero en realidad, se pretende desorientar al espectador para captar solamente sus percepciones, al observar imágenes contrastadas y de fuga, que son historias paralelas que no tienen nada que ver, aparentemente, pero en su desarrollo cada historia conecta con la otra en una suerte del azar y la casualidad.

Para fusionar estas técnicas dentro de un relato y obtener un beneficio armónico, se debe tomar en cuenta la percepción de los valores estéticos audiovisuales, o la construcción deductiva de un hecho para lograr una sensación. El cine, si bien, una parte es muy técnica, mecánica y milimétrica, también tiene su característica intuitiva y subjetiva, y esta se la encuentra desde la escritura de guion, al momento de elaborar personajes y situaciones reales.

La escritura de guion tiene la complejidad del cambio de escena, es decir, cuando se construye varias historias paralelas, solamente la experiencia previa y el análisis de diferentes mecanismos y herramientas nos dará un resultado esperado y nos brindará la armonía y convergencia que se necesita para el entendimiento total de la película.

“Se trata, aquí, de considerar el guion como línea, como curva que, con sus divisiones en actos, escenas, tan importantes como en el teatro, aunque en el cine sean menos codificadas y más subyacentes; considerarlo también, con una marcada progresión en puntos destacados, rupturas, que conducen en principio de un punto a otro ¿acaso será ese otro punto, según el modelo cíclico a menudo utilizado, el retorno al punto de partida, enriquecido con una lección, o una desilusión, una ganancia o una pérdida?” (Chion, M., 1989, pág. 123).

Para Michel Chion la construcción de una historia cíclica dentro de un relato, solamente es para obtener varias sensaciones diversas, en comparación con las sensaciones que se puede dar un guion de forma lineal. Varios autores poseen estas construcciones y mantienen un objetivo específico o un discurso esencial que funciona mediante las rupturas temporales en el cine. Como es el ejemplo de “Citizen Kane” (1941) de Orson Welles, donde el flashback tiene algunos motivos y razones de ser, principalmente por guiar al espectador y al personaje mediante una búsqueda, pero este camino es cíclico y de alguna manera objetiva, ya que se conoce el desenlace final de la trama.

Con este estudio del flashback y sus diferentes aplicaciones, se elabora el análisis de dos formas específicas, la primera es de un modelo cíclico, donde el pasado tiene mucho que ver con la razón de ser del personaje en el tiempo real, pero también está de la forma del azar, donde el espectador, en un inicio, pierde

noción del espacio-tiempo lineal de la película y se deja aventurar en diferentes contrastes e historias paralelas. Pero, en realidad el final armónico solamente se lo obtiene por la noción, experiencia y consecuencia de la estética, de una construcción a través de valores observados y antes vividos o deducidos por un instinto de arquitectura audiovisual, de allí, este desarrollo posee un valor intuitivo y subjetivo principalmente.

Figure 2. Afiche “Citizen Kane” (1941) de Orson Welles.



Nota. Imagen tomada de:

<https://franciscojaviercos.wixsite.com/12palabrasydoscomas/post/orson-welles-citizen-kane-ciudadano-kane-1941-afiches>.

1.C. Estructura de contrapunto según el compositor francés Michel Chion.

A inicios del cine el contrapunto era una técnica aún en descubrimiento y experimentación. Críticos y realizadores buscaban encasillar a este concepto en el séptimo arte, pero la construcción narrativa era aún muy primitiva. Una de las leyes primordiales del cine, es conocer y crear a partir de lo más esencial y básico, como lo lineal, para continuar con lo más complejo, la ruptura de leyes, que viene a ser lo no lineal y la experimentación.

“Cuando llegó el sonido, se lanzó la expresión, aún hoy en boga, de contrapunto, para designar la fórmula ideal in abstracto de cine sonoro: aquella en la que, lejos de resultar redundantes como se decía, sonido e imagen formarían dos cadenas paralelas y libremente enlazadas, sin, dependencia unilateral” (Chion, M., 1993, pág. 35).

La acepción de contrapunto entonces tomó sentido y tomó vida dentro del mundo cinematográfico, ingenuamente las miradas se dirigían a una separación del sonido y la imagen, sin agregar el artefacto narrativo. Esto no estaba totalmente fuera de rumbo, ya que unos años más tarde, con la evolución de la industria y la tecnología en el cine, se encontraba el verdadero concepto de contrapunto, y esta vez, agregándolo a una estructura narrativa.

El cine en la modernidad es una mezcla de muchas técnicas y artilugios, la idea clave dentro de las miradas artísticas y estéticas de los directores de cine y los escritores de textos cinematográficos, se centran en la armonía. Esta palabra tiene una definición muy interesante y arriesgada, ya que, por un lado, como escritores de guion, se encuentra en la intuición un refugio seguro al momento de redactar una historia, también se rescata y se percibe la magnitud del lenguaje audiovisual y la experiencia de escribir historias.

“Prueba de ello es que este paralelismo pronto se convirtió en un embrollo empleándose incluso en sentido contrario, y que muchos ejemplos presentados como modelos de contrapunto eran, en rigor, casos de armonía disonante, puesto que atestiguaban justamente una discordancia momentánea entre una imagen y un sonido, en relación con su naturaleza figurativa. Nosotros mismos, si bien vamos a utilizar la metáfora musical, no debemos engañarnos: el término armonía no da cuenta tampoco de la especificidad del fenómeno audiovisual”. (Chion, M., 1993, pág. 36)

Al comparar un término musical con uno cinematográfico, se trabaja en la similitud de su convergencia final, como las melodías creadas al azar, se convierten en un único sonido que concluye con todo el filme. Como se menciona anteriormente, la esencia del contrapunto está en el contraste de personajes, acontecimientos y universos dramáticos, pero sin salirnos de un punto muy importante que es el tema. El discurso construido día a día por el escritor, tiene muchas complejidades dentro de un guion de largometraje, es importante saber que, en algún punto nos vamos a perder y tendremos que encontrar el camino de retorno.

I.C.1. Construcción y conceptualización del contrapunto.

La estructura de contrapunto es una forma narrativa muy enérgica y volátil, ya que se presenta ante el espectador a través de varios rumbos o flujos para entretejer el relato, estos pueden ser, escenas pasadas de la memoria de los personajes que recalcan un tema o un hecho en específico, también pueden ser bifurcaciones, donde el espectador es desorientado al presenciar escenas paralelas y contrastadas, además encontramos, universos dramáticos divergentes y saltos cronológicos discordes. Existen estructuras dentro del campo del guion cinematográfico donde se presentan mecanismos y narrativas muy parecidas al contrapunto, pero, ¿cómo descifrar una estructura de contrapunto de otra estructura

modular? Esto concibe una incentiva a conocer a fondo la estructura de contrapunto dentro del séptimo arte.

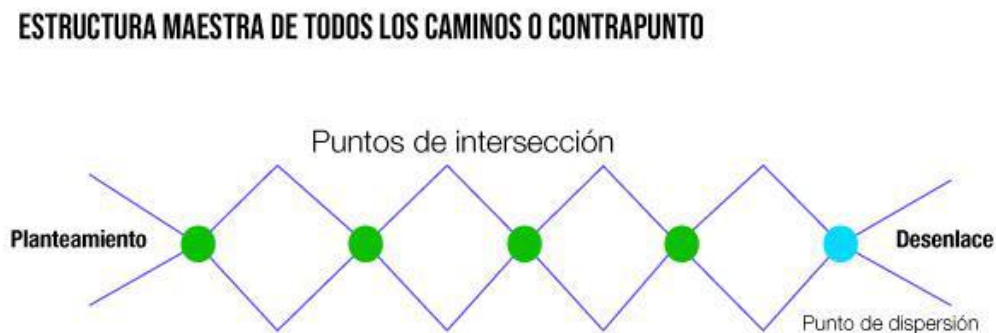
“La estructura maestra de todos los caminos es como un rompecabezas, debido a que presenta varias tramas o historias paralelas que tienen relación con un mismo hecho o suceso. Se alterna de forma simultánea lugares, personajes y tiempo, lo cual la convierte en una narración dinámica, además se emplean saltos temporales para contar la historia e identificar los momentos en los cuales los personajes o acontecimientos se cruzan entre sí o coinciden en la historia”. (Estrella, L. y Suasnavas, A., 2020, pág. 42)

Dentro de este marco, la presente estructura obtiene distintas características que involucra, además de las bifurcaciones y las rupturas temporales, una relación con un mismo hecho o suceso y la sincronización con diferentes puntos de encuentro de los personajes a lo largo de la historia. Esto desemboca en la convergencia de todas las tramas o historias paralelas. A pesar de alternar ambientes, personajes y acontecimientos, el resultado es coordinar todos los aspectos en un armazón convergente, que armonice el relato y obtenga un sentido inesperado y sorprendente dentro del discurso narrativo del escritor.

Un punto importante dentro de una narración en el cine, es el ritmo y la dinámica que obtenga el espectador con el filme. Exponiendo un rompecabezas y jugando con la psicología y la memoria de los espectadores, es decir, al desarrollar la trama del guion se obtendrá una segunda conclusión, a partir de la información y los hechos que regresan como diversas películas o rostros, esto se generará por los sucesos que se construyen a partir de la escritura de un texto fílmico, el guionista posee la creatividad y la libertad de contar el filme de diferentes formas, modos y mecanismos.

Cabe destacar que el contrapunto a diferencia de otras estructuras de características similares, como la *episódica*¹ o la *coral*², elabora encuentros o puntos de conexión fortuitos e importantes dentro del relato de una película, ya que en esta estructura, sus acontecimientos son guiados por el azar y las rupturas temporales se van descifrando y tejiendo a partir de diferentes puntos de colisión a lo largo de la trama. Esto la diferencia de otras estructuras, ya que la unión es algo irremplazable.

Figure 3. Estructura maestra de todos los caminos o contrapunto.



Nota. Fuente. Transformación del espacio urbano del barrio La Ronda plasmado a través de la narrativa audiovisual (Estrella, L., y Suasnavas, A., 2020, pág. 42). Tomado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23552>.

En función de lo planteado, lo que se pretende con el flashback y la estructura de contrapunto, es definir los detalles que van a ser agregados a la escritura del guion de largometraje 2050. Ya que la diversidad y la imaginación con la cual un cineasta cuenta una historia dentro del séptimo arte, es extensa y colmada de

¹ Estructura episódica: se presenta en la historia a través de capítulos y episodios, sus puntos de conexión no son necesarios en esta forma narrativa.

² Estructura coral: se presenta a través de varias historias y personajes, pero su conexión o puntos de encuentro con otros personajes están en el clímax de la película o son inexistentes.

manifestaciones. Por lo cual, la presente investigación, induce al lector a trasladarse a un análisis mucho más deductivo acerca de la escritura en la cátedra de guion. El resultado final y anhelado, es un estudio que abarque el tema de los valores estéticos dentro de la narrativa cinematográfica, valores que se otorgan con la experiencia, el quehacer y la noción sobre el lenguaje audiovisual.

CAPÍTULO II.- NARRATIVA Y LENGUAJE AUDIOVISUAL: ANÁLISIS DEL FLASHBACK Y LA ESTRUCTURA DE CONTRAPUNTO.

Para el estudio del segundo capítulo es necesario conocer el aspecto principal de la investigación, que es la construcción de los conceptos del flashback y la estructura de contrapunto aplicados al guion de largometraje “2050”. Visto de esta forma, se analizará tres películas esenciales dentro de la historia del cine mundial: “Citizen Kane” (1941) de Orson Welles, “21 Gramos” (2003) de Alejandro G. Iñárritu y “La Piel que Habito” (2011) de Pedro Almodóvar. Algunas de sus manifestaciones han sido fundamentales para el desarrollo y avance del séptimo arte y su diversidad se refleja en sus raíces, ya que provienen de diferentes continentes, épocas y cultura.

Varios autores y críticos de cine intentan analizar de manera objetiva un producto audiovisual, pero aún podemos notar que los gustos, sabores y colores son muy subjetivos e intuitivos de cada personalidad. Por este motivo, el análisis de una película, o más propiamente dicho, de un lenguaje audiovisual, debe ser calificado por valores narrativos, estéticos y técnicos, todo esto, en relación con la escritura de guion. Dentro de este orden, se estudiará la estructura que utiliza cada director en su filme, a partir de ello, la construcción y de-construcción de la linealidad de los relatos, además, experimentaciones y la semiótica que actúa en cada película.

El lenguaje cinematográfico, se divide en varios aspectos, por ejemplo, la dirección de fotografía, el diseño sonoro o la estructura del guion. Este último posee la habilidad de abarcar varias características de otros departamentos, es decir, en el guion podemos incluir nociones como el diseño de arte y la imagen que deseamos proyectar. Además, somos capaces de llegar a idear un montaje o sugerir planos y sonidos que pueden ser trascendentales en la película. Para la escritura del guion *2050* se elaboró una estructura donde se abarcan varias características y herramientas anteriormente mencionadas, como las rupturas temporales, donde los personajes tienen puntos de retorno y sincronización; también la estética barroca en su construcción técnica, donde los sonidos, los cortes y los conflictos entre personajes abundan.

En este punto se identificarán artilugios, mecanismos y objetos estéticos, para desarrollar el estudio y la práctica de la investigación cinematográfica, ya que la construcción de un texto cinematográfico de largometraje, en especial, si se lo elabora a través de una narrativa no lineal, donde las historias y tiempos bifurcados saltan y rebozan, de-construyendo la historia, confundiendo y manifestándose ante el espectador, para finalmente, conjugarlo todo y concebir valores armónicos y convergentes; esto puede ser manipulado y controlado a partir de la escritura de guion en el cine.

II.A.- Análisis del filme “Citizen Kane” (1941) de Orson Welles.

El filme nace con su director prodigio Orson Welles (1915-1985), quien era un apasionado por el arte, como el teatro, la locución y el cine. Ya en el año 1938 obtenía experiencia en la radio y fundaba su propio colectivo teatral. Además, un inesperado contrato con “RKO Pictures” le brindaba la libertad de crear cualquier propuesta narrativa dentro del audiovisual. De esta manera, nace la película “Citizen Kane” (1941), que posee dos aspectos importantes: la construcción de la propuesta

fotográfica, conjuntamente con su director de fotografía Gregg Toland, y también la ruptura de la linealidad en el guion, coescrito con Herman J. Mankiewicz. El filme se iba a transformar en una de las películas más importantes de la historia del cine mundial.

II.A.1.- El flashback como revelador de acontecimientos cíclicos.

La película de Orson Welles “Citizen Kane” de 1941, es un ejemplo clave de cómo se elabora correcta y eficazmente el flashback dentro de la narrativa cinematográfica. El director utiliza esta técnica para la búsqueda de varios personajes con un fin en común. Por ejemplo, cuando Kane, el personaje principal del filme, es nombrado un ilustre ciudadano, importante en su sociedad, él está en su lecho de muerte y menciona una palabra antes de morir, “Rosebud”. En ese momento, varios periodistas investigan el significado de esta palabra, visitando a las personas más cercanas a Charles Foster Kane. Cuando llegan a ellos, el flashback nos deslumbra guiándonos por la película y descifrando, conjuntamente con el espectador, el objetivo primordial del filme.

El director de la cinta “Citizen Kane” (1941), es también parte de la escritura del guion cinematográfico. La temática principal se desarrolla durante todo el filme, esta historia tiene que ver con el reconocimiento de un influyente ciudadano mediante un documental, realizado por varios periodistas, pero ellos no lo consideran finalizado hasta descubrir el significado de “Rosebud”. El periodista Thompson, quien es el encargado de descifrar este misterio, al encontrar a un personaje cercano a Kane, o una carta que le revele la información ansiada, se traslada, conjuntamente con el espectador, al pasado de la vida de Charles Foster Kane.

Figure 4. El último recuerdo de Charles Foster Kane.



Nota. Fotograma extraído de la película "Citizen Kane" (1941) de Orson Welles.

En este momento la técnica utilizada en la escritura de guion tiene varios aspectos a lo largo de la trama del filme, por ejemplo, cuando Thompson está leyendo las anécdotas de Thatcher, observamos una ruptura temporal al pasado, donde la madre de Kane revisa una carta y está decidida a firmarla, en ese instante, su esposo intenta convencerla de lo contrario. Este es el valor estético y semiótico que pretende encontrar el director, con la ventaja de ser también el guionista, utiliza el nexos y realiza una transición para desplazarse al pasado.

Revelar un acontecimiento a través de la memoria del personaje que lo está narrando, era un elemento casi invisible y desapercibido en el cine hasta esa época, Orson Welles logra cambiar la perspectiva de un filme y con él nace la época clásica del cine. El flashback que presenta Orson Welles, es de una forma cíclica, es decir, la narrativa audiovisual trasporta de tiempo al espectador a través de los recuerdos de los personajes, pero al final, retorna entendiendo y sintetizando la información almacenada. En conclusión, se aplica el conocimiento y significado de aquella

técnica en el guion, además, resalta el motivo del personaje principal, es decir, cuando Kane menciona aquella palabra antes de morir y la intriga incesante del periodista.

Varios flashbacks son elaborados el transcurso de la película, estos son proyectados finalmente por Welles mediante un mecanismo evidente y circular, los artilugios contruidos en el guion para fortalecer su carácter narrativo es la justificación de los hechos. Este es un objetivo muy claro dentro de la película, al evidenciar el flashback o el pasado y resolver los asuntos pendientes del presente de los personajes, presenta un mecanismo reiterativo de arquitectura del flashback, es decir, el dispositivo que guía al personaje principal, y aún más importante, a resolver el conflicto central, es repetitivo durante toda la película.

Al convertir a esta técnica en un elemento más perceptible para el espectador es porque, en un primer instante, se conoce que uno de los personajes principales tiene una meta definida y hará cualquier cosa para lograrlo; su conflicto o la fuerza de oposición está en la interioridad de la palabra "Rosebud" y lo difícil que será descubrir su significado, ya que, Kane posee un recuerdo muy valioso ante esta situación, gracias a esta estructuración en el guion de Welles, se agrega el valor de empatía, nos acercamos a los pensamientos, sentimientos y acontecimientos trascendentales de su vida.

"Citizen Kane" (1941) de Orson Welles, es un ejemplo muy claro de la construcción de saltos temporales dentro de la escritura de guion y la narrativa cinematográfica, ya que se logra analizar cómo el director utiliza de manera cíclica el flashback, y esta forma arquetípica de un relato es el pilar esencial que va a dar funcionamiento a la elaboración del guion de largometraje "2050". En resumen, la consecuencia o el fruto esperado, tiene relación con la introducción que se presenta en la historia de "2050", ya que se presentará conflictos centrales de los personajes

principales, como la muerte de Charles Foster Kane, que se muestra en el prólogo de la película de Welles. En ese orden de ideas, se aborda con los primeros saltos temporales, explorando y develando los conflictos de los personajes principales. Así como se desarrolla la técnica del flashback dentro de la película de Orson Welles.

II.B.- Análisis del filme “21 gramos” (2003) de Alejandro G. Iñárritu.

La película “21 Gramos” (2003) del mexicano Alejandro González Iñárritu, es sin duda una de las estructuras con mayor fortaleza y referencia en la presente investigación y en el estudio de narrativas postclásicas en el cine mundial. El filme está escrito por Guillermo Arriaga, quien ya ha participado en otros guiones en conjunto con Alejandro G. Iñárritu, ejemplo de ello, es “Amores Perros” (2000), que de igual forma, trabaja con el azar y la convergencia de historias paralelas.

En “21 Gramos” se observa la construcción de un hecho o acontecimiento principal, con diversos personajes y estilos de vida, que poco a poco, se van entrelazando por el azar y la coincidencia, convirtiendo a esta cinta en un pilar eficaz para el análisis del flashback y la estructura de contrapunto, ya que posee características esenciales como saltos temporales y sincronía de acontecimientos, características sin las cuales no se podría desarrollar la presente investigación.

II.B.1.- El contrapunto y la reconstrucción de los hechos en el guion.

El análisis del filme está pensado a partir de las bifurcaciones temporales que elabora el escritor en la película. La narrativa, los puntos de conexión y la convergencia de historias, son características que se encuentra en la construcción del guion de “21 Gramos”. Además, el espectador posee historias paralelas y vidas contrastadas, ejerciendo el trabajo de descifrar cada acontecimiento y obtener distintas interpretaciones dentro del relato. Al transcurrir la trama, estas historias se van entrelazando, creando destinos, causalidades y azares, que irrumpen

abruptamente en la vida de los personajes principales, concibiendo diferentes conflictos y emociones nuevas para el espectador.

Estas peculiaridades que utiliza Guillermo Arriaga dentro de la narrativa de sus historias, son consecuencia de la estructura de contrapunto. Lo esencial del estudio de esta película está en la reconstrucción de los hechos, cómo el escritor logra crear líneas de fuga y después armonizarlas en un final convergente de todas las historias. El filme inicia por el final de la historia, pero alternado a esto, se proyecta diferentes épocas o tiempos narrativos en la vida de los personajes.

En el transcurso de la historia se observa un evento impactante, exactamente donde Jack (Benicio del Toro) arrolla a dos niñas y a su padre con su camioneta, como espectadores se relacionan varios aspectos a partir de este acontecimiento, por ejemplo, las escenas donde Jack está en la cárcel, pero no entendemos la causa, el espectador unirá estos cabos sueltos elaborando diferentes lecturas de la película. También está la vida de Cristina (Naomi Watts), quien pierde a sus hijas y a su esposo con este hecho, poco a poco, se encuentra con Paúl (Sean Penn) quien se involucrará en la vida de los otros personajes, ya que recibe directamente un trasplante de corazón del esposo que falleció en el accidente con el automóvil y busca enamorarse de Cristina y vengarse de Paúl, en el último intento por sentirse vivo ante las desgracias que acontecen en su vida.

Figure 5. Rompecabezas y bifurcaciones.





Nota. Fotogramas extraídos de la película “21 Gramos” (2003) de Alejandro González Iñárritu.

Para entrelazar estas historias, el director Alejandro Iñárritu y el guionista Guillermo Arriaga, bombardean al espectador con acontecimientos futuros, y a su vez, acontecimientos pasados, que tiene relación directa e influyen en el entendimiento de la vida de los personajes. Sin dejar de lado, que son tres historias totalmente diferentes, desarrolladas por la misma metodología. Esto es un ejemplo muy claro de lo que significa la utilización del flashback dentro de una estructura de contrapunto, porque a partir de un suceso construye un rompecabezas de la vida y conflictos de los personajes, además, existe vínculos y conexiones entre los protagonistas, en hechos importantes y puntos de giro. Todo esto se proyecta mediante bifurcaciones temporales en el relato. El contraste de los universos dramáticos de cada personaje y la convergencia simultánea entrelazada con cada historia, todo esto, es de vital importancia para encasillar y categorizar a un filme dentro de una estructura narrativa en el séptimo arte.

Los mecanismos y los modelos de este tipo de estructuras modulares y de contrapunto, son ideales para crear un ritmo dinámico y volátil dentro de un relato audiovisual, porque los personajes cambian drásticamente su vida, y sus conflictos crecen constantemente, por ejemplo, cuando se observa a un hombre de familia, como lo es Jack, pero en un instante, se encuentra en prisión y arrepintiéndose por su vida. Las películas no lineales y de profundo desarrollo dramático presentan

claramente una evolución en el desarrollo de las nuevas narrativas de la industria cinematográfica a nivel mundial.

II.C.- Análisis del filme “La piel que habito” (2011) de Pedro Almodóvar

El presente filme está compuesto por características temporales como saltos cronológicos y artilugios estructurales y narrativos, como los puntos de encuentro de los personajes y la convergencia final en la historia. Dentro del lenguaje cinematográfico de Pedro Almodóvar, el guionista y director de la película, se encuentra fascinante el detalle del pasado para explicar y exponer su punto de vista ante una situación planteada en el presente. Los dos conceptos centrales de la investigación, el flashback y la estructura de contrapunto, se encuentran presentes en el guion de la película “La piel que habito” (2011), identificados de una manera reveladora y sutil, Almodóvar no se limita en la utilización de estas técnicas y las elabora de una manera evidente dentro de la narración.

II.C.1.- El flashback y la estructura de contrapunto a partir de los conflictos de los personajes principales.

El estudio de la película “La piel que habito” (2011) de Pedro Almodóvar, está ligado a la escritura del guion de largometraje “2050”, sin duda, la razón principal se rige en identificar las formas narrativas con la que Almodóvar presenta el flashback y la estructura de contrapunto en su filme. Iniciando en un ambiente presente, supuestamente para el espectador, pero que claramente se va revelando el pasado en la trama del guion. El director realiza el primer flashback después de un largo tiempo de la trama del guion, Almodóvar opta por una estética más lineal, en un principio, exactamente cuándo Vera (Elena Anaya), antiguo Vicente, tiene un accidente con un violador prófugo de la cárcel, por otro lado, Robert (Antonio Banderas) la rescata y se enamora de ella llevándola hasta la cama y trasladándonos al pasado con un “zoom in” mientras se besan apasionadamente.

Figure 6. *Metamorfosis del ser humano.*



Nota. Fotograma extraído de la película “La piel que habito” (2011) de Pedro Almodóvar.

El conflicto central en el guion en la película de Pedro Almodóvar, se centra en los dos personajes principales, y en especial en Robert, quien mantiene secuestrada a Vera en una habitación sellada dentro de su mansión. Robert es un prestigioso doctor en la comunidad científica, él tiene un objetivo, enseñar a Vera a ser una mujer, esto sonará una locura y algo incomprensible, pero es el punto base de su narrativa. El evidente conflicto transita por una parte de la película ocultando la mayoría de las pistas y manteniendo la intriga en el espectador. La estructuración del guion es el eje central de la trama, es decir, cuando Robert y Vera se encuentran juntos en la cama, esto es un detonante importante dentro de la narrativa de la película, porque entendemos su pasado y sus acciones en el presente.

Se plantea entonces el primer flashback en la estructura narrativa “La piel que habito” (2011), donde se traslada a la vida pasada de los personajes protagónicos. Vera, que ahora es Vicente, tiene una vida normal y común con sus

amigos y familia. Él tiene una novia que es Norma (Blanca Suárez), la hija de Robert. Un día asisten a una fiesta de los amigos de Norma, en ese momento, un segundo detonante nos guía para comprender los motivos que tuvieron los personajes para realizar los hechos iniciales de la película. Vicente intenta violar a Norma, además, Robert la busca y cuando lo consigue, la encuentra golpeada en las raíces de un árbol, él se acerca y cuando la despierta, la racionalidad de Norma cambia bruscamente y piensa que Robert, su padre, es el violador.

Figure 7. *Insuficiente esperanza en un tiempo salvaje.*



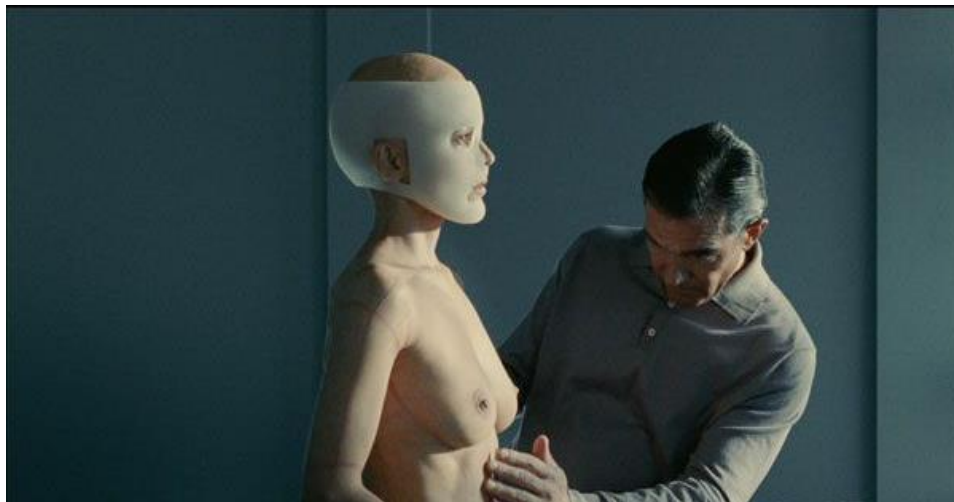
Nota. Fotograma extraído de la película “La piel que habito” (2011) de Pedro Almodóvar.

Robert en su búsqueda de venganza y hallar un culpable, secuestra a Vicente. En este instante, se obtienen varias características o pistas que aclaran la trama y la narrativa del filme. Además, se reconocen los puntos de encuentro de los personajes principales, se presentan de una manera sutil e impactante, como los encuentros entre Robert y Vicente, quienes son los personajes que lucharán por sus objetivos y metas finales. También se agrega el retorno al tiempo presente o real de la película, donde se almacena una perspectiva más profunda acerca del conflicto inicial del filme.

El flashback y la estructura de contrapunto revelan estas reacciones psicológicas dentro del espectador, motivándolo a continuar descifrando la trama de la película y constatando que, mediante estas técnicas, se obtiene un mejor entendimiento de los conflictos centrales de los personajes identificándonos con sus sentimientos, pensamientos y causalidades, debido a la memoria y la justificación de los hechos pasados o sus acciones pasadas.

La demostración de un hecho o un conflicto dentro de la historia, es una construcción cíclica de la técnica del flashback, además, el contrapunto se encuentra en la bifurcación de la vida de los protagonistas y después se tejen sus puntos de encuentro y de no-retorno. En la medida que los conflictos centrales de los personajes y la justificación de sus acciones se desarrollan, existe una comprensión de la convergencia o resolución final de la película de una manera parcial, es decir, donde Vicente regresa a su casa, después de asesinar a Robert y escapar de la mansión donde lo habían secuestrado durante varios años.

Figure 8. *La leyenda del “Frankenstein moderno”.*



Nota. Fotograma extraído de la película “La piel que habito” (2011) de Pedro Almodóvar.

En este sentido, resuelta la problemática central de la película, se evidencia un armónico final de la narrativa del filme, Almodóvar construye un caparazón muy sólido a través del flashback, la estructura de contrapunto y el arco de los personajes en la escritura de guion, es aquí donde también se presenta la experiencia del director trabajando con estas estructuras narrativas, Pedro Almodóvar posee una afición por construir, a través del pasado, sus más grandiosas historias y magníficos personajes.

CAPÍTULO III.- GUION DE LARGOMETRAJE 2050: APLICACIÓN EN LA NARRATIVA Y SU CONSTRUCCIÓN.

En la medida que la investigación de las técnicas del flashback y la estructura de contrapunto se desarrollen, paralelamente se proyecta la escritura del guion de largometraje “2050”, mediante el conjunto de características reunidas, como las nociones de saltos temporales, ramificación de historias, rompecabezas, entre otros. Además, cabe considerar que la incorporación de los valores estéticos propios de cada autor, agregados a la trama del guion, fortalecen cualquier tipo de estructura o narrativa cinematográfica. De esta manera, se elaborará el guion desde un punto de vista práctico y lúdico.

“El guionista, lo repito, es también el primer montador de una película. Su trabajo continúa en la sala de montaje, con el director. Prosigue en el auditorio, en el curso de doblajes, en los que muchas veces pueden cambiarse frases de diálogo” (Carrierer, J y Bonitzer, P., 1998, pág. 70)

El actual modelo narrativo tiene la característica de atender a un sentido deductivo, conjuntamente con la teoría de escritura cinematográfica, ya que su dinámica y ritmo permite recurrir a métodos como cortes, puzles y estructuras de montaje, para compensar saltos cronológicos y retornos temporales. Creando un relato coherente a partir de la subjetividad de los personajes y sus contrastes en los diversos universos dramáticos del guion “2050”. Además, la perspectiva final del espectador es el pilar fundamental que concluye con el desenlace y el entendimiento total de la historia.

La narrativa del presente proyecto es elaborada a partir del flashback y la estructura de contrapunto, en este sentido, es necesario plantear conceptos de análisis, como el tema y premisa, estas acepciones guían a los personajes, universos dramáticos y la escritura en general. A lo largo de los estudios y

conclusiones, se determina que el flashback es una técnica que irrumpe con la linealidad de un relato cinematográfico, esta técnica, concebida como motor de funcionamiento en la estructura de contrapunto, posee un resultado eficaz en el ritmo y la trama del guion, cargada de bifurcaciones y rupturas temporales y espaciales. Para concluir con el análisis y la práctica, es importante entrelazar las historias y evocar rupturas temporales en una sola convergencia, jugando con el pasado de los personajes y su memoria.

En conclusión, con el presente análisis lo que se pretende es encontrar un mecanismo sostenible que permita desarrollar habilidades y gozar de herramientas al momento de estructurar y elaborar historias no lineales. Las estructuras modulares, a través de la narrativa audiovisual, están destinadas al ejercicio práctico y creativo en el área de la escritura de guion de cine. Para esto, la presente investigación se concibe para proporcionar todos los aspectos y características anteriormente mencionadas y dominar los mecanismos y herramientas coherentes para la correcta escritura y sistematización de una estructura cinematográfica.

III.A.- Conceptualización y arquitectura del guion 2050.

Para definir la escritura de un guion de largometraje, es necesario conocer un concepto fundamental dentro de la narrativa cinematográfica, esta acepción se devela como un dispositivo que guía a los personajes, sus acciones y sus motivaciones más profundas e importantes, se trata del tema, es un concepto que determina un análisis previo, antes del quehacer de la escritura de cine.

“Lo primero que les pido que hagan a los alumnos de mis talleres de escritura de guiones es decirme de qué trata su historia. Antes de poder empezar un guión es necesario conocer el tema –es decir, de qué trata el guión– en términos de un personaje que desarrolla una determinada línea de acción dramática o cómica”. (Field, S., 2005, pág. 14)

La construcción de un guion, ya sea de cortometraje, documental o largometraje, posee su punto de partida en el tema. Dentro de la escritura del guion “2050”, la definición conceptual de su tema es la “Tragedia”, esta noción está definida sobre una base de dos subtemas, la “Engaño” y la “Injusticia”. De esta forma se precisan pilares puntuales de inicio y conceptualización de ideas en la práctica y escritura de guion. De igual manera, es importante conceptualizar y precisar la premisa del tema, dentro de este marco, es delimitar la idea fundamental que concebimos a partir del concepto central.

La premisa elaborada a partir del tema de la tragedia es la siguiente: “Tomar decisiones incorrectas sin medir las consecuencias, nos puede absorber en un sentir trágico e involucrar en un camino sin retorno”. Esta definición posee dos ideas, la primera nos menciona las decisiones incorrectas del ser humano, de esta manera desciframos una parte de las intenciones dramáticas de los personajes dentro del guion. La segunda parte, evidencia un camino trágico del cual no se obtiene un retorno, y su causa nace de las malas decisiones. En conclusión, la tragedia significa que tiene un punto de partida, el cual es una mala decisión de una persona sin tomar consciencia sobre las consecuencias finales. Esta tragedia es ocasionada. Un ejemplo muy claro es el engaño, el poder o la pasión.

En relación con este tema, cabe destacar que los personajes son partícipes de la idea fundada anteriormente sobre la “Tragedia”. Debe señalarse, además, que los personajes principales dentro del guion de largometraje “2050” son dos, “Paco”, él tiene 33 años, y “Ana” de 30 años. Entendido esto, se procede a la construcción del guion a partir de estas bases generales. Ahora bien, se abordará la práctica de escritura, las motivaciones y el contexto de cada personaje.

Paco, es un guerrillero, que vive clandestinamente en la ciudad de Quito-Ecuador, el objetivo principal de este personaje es cambiar al país de la injusticia y

corrupción en la que vive su sociedad, esto lo hará a través de la violencia y la toma de armas, pero su necesidad está ligada con la venganza y el poder, ya que arrebataron a su padre, aquellos fanáticos del gobierno. Ana, por el contrario, es una joven acaudalada de la misma ciudad, ella se encuentra con varios conflictos en su vida, los cuales son provocados por su rebeldía; en primer lugar, con su familia y después con la injusticia de su gobierno. Encontrar su verdadera pasión será su necesidad y está ligada con descubrir el amor que le faltó en su hogar.

Por consiguiente, el contexto central que aborda la construcción del guion de largometraje “2050” es el siguiente: Ecuador en el año 2050, está bajo el mandato del presidente Ruiz, un dictador con ideología de izquierda. Él ejerce una política “Socialista” dentro del país, lo cual significa que la producción será distribuida igualitariamente y tendría más poder la clase obrera y trabajadora. Su gobierno inicia en el año 2025 y su política la aplica 5 años después. Durante varias décadas, las mafias y los grandes empresarios han dominado Ecuador, Ruiz opta por aliarse con estos grupos corruptos, los cuales venden a la nación de una forma descarada, ya que toda la producción es controlada por el gobierno, apartan al campesino, al obrero y en general a la clase baja. Además, toman como excusa los cierres fronterizos de países capitalistas como U.S.A., la crisis social inicia y dura 20 años, hasta que el pueblo surge en su rescate como insigne para el país.

Ya en el 2045 el Ecuador se encuentra en una crisis insostenible. Fuerzas militares de otros países llegan y se apropian de lo poco que queda, a cambio de erradicar a los grupos guerrilleros de la sociedad. Para ese entonces existen dos grupos fuertes que luchan en contra del gobierno, la “CSEC-ASFARC” y los “Montoneros”. Como es normal en Latinoamérica, la policía y las fuerzas armadas son los primeros que contrarrestan a estas guerrillas. Para eliminarlos, Ruiz emplea el “Decreto Cóndor”, donde concibe un grupo élite conformado por policías y militares entrenados en los mejores países, el “ENGE” (Escuadrón Antiguerilla del

Ecuador). El personaje principal, Paco. Está inmiscuido en el grupo guerrillero de los “Montoneros”. Junto con Ana, quien es hija del coronel encargado del “ENGE”. Serán los que ejecuten la batalla en contra de la dictadura de Ruiz.

Infiriendo en el tema y la idea general, se evidencia como resultado la representación de la vida trágica de dos personajes, los cuales terminaron de una manera nefasta sus vidas. Es imprescindible acotar que la historia “2050” inicia por el final, es decir, el inicio del relato es la secuencia de sus muertes. Precisamente el aspecto central del relato y su línea inicial argumentativa, abordan esta percepción esbozada. Se demostrará que el tema es un punto de partida fuerte y profunda, esto nos ayudará a no perder el hilo narrativo, ya que el ejercicio práctico de la presente investigación, tiene que ver con la desorientación inicial hacia el espectador, este resultado es una base de arranque para abordar la escritura cinematográfica.

Concluyendo con la arquitectura inicial del guion de largometraje “2050”, se estructurarán los saltos temporales en la narrativa del proyecto actual. Se adopta el análisis de la película “21 Gramos” (2003) de Alejandro G. Iñárritu, donde su guion inicia con un acontecimiento fuerte y estremecedor y después se traslada al pasado, entendiendo la vida de los personajes y cómo llegaron hasta ese punto. En efecto, se aplicará esta característica de rupturas temporales a partir de un hecho enérgico y dramático dentro del guion, para desplazarse al pasado, mediante las acciones y los acontecimientos más relevantes de los protagonistas.

III.A.1.- Escaleta: análisis y estructuración del guion 2050.

Continuando con el orden de la escritura de guion, se construye la escaleta del relato de largometraje “2050”, donde las secuencias, escenas y personajes, se reflejan con el análisis anterior del tema y la premisa. Considerando los argumentos y características de la presente investigación, se determina construir la escaleta a

partir del montaje final, es decir, rompiendo la linealidad y elaborando un esqueleto que compruebe nuestro resultado final, que es la armonía de los elementos expuestos y proyectados en una convergencia final.

La siguiente escaleta está separada por un análisis secuencial:

- **Introducción: Año 2050.**

La introducción está ligada con un acontecimiento enérgico, que demuestra los conflictos centrales de los personajes, además, el espectador será bombardeado por una sorpresiva secuencia, donde engloba todas las características del tema, la premisa y los aspectos principales de este tipo de estructuras.

1. Ana (30 años) encarcelada y torturada.

2. Paco (33 años) compra un arma.

- 1.1. Ana (30 años) la sacan de la celda para torturarla.

- 2.1. Paco (33 años) empuña el arma y está a punto de matarse.

- **Presentación Anacrónica: Año 2045-2043.**

Después de abarcar con el acontecimiento central y más importante dentro del guion de largometraje “2050”, abordamos los primeros saltos temporales, en este punto el guion se torna en bifurcaciones cronológicas y contraste de universos dramáticos.

3. Paco, año 2045, huye de los militares, salta por un vidrio.

4. Ana, año 2043, rebeldía y problemas en el colegio y su familia.

- **Cerca del final: Año 2048–2050-2049.**

Este salto temporal hacia un pasado, tiene relación con la desorientación que analizamos en la película “21 Gramos” (2003) de Alejandro G. Iñárritu.

5. Paco y Ana, año 2048 solos en una habitación.

6. Año 2050, Ana continúa encarcelada, observa como el comandante Ramírez es ejecutado por el Chacal.

7. Paco, año 2049, camina en muletas por las calles frías de Quito, observa un cartel donde piden una recompensa por su cabeza y la de Ana.

- **Conflicto: Año 2045.**

En este instante de la narración se presenta el primer conflicto, donde los personajes tendrán que conseguir un objetivo y conciben su primero punto de no retorno.

8. El Chacal tortura a Paco en busca de información, ya que Ana huyó de su hogar y está oculta. Paco pierde un dedo y el Chacal lo lanza de un vehículo.

9. Ana, 23 años, se encuentra en el campo, llega a una casa abandonada y vieja, cerca de las vías del tren.

- **Contrapunto: Año 2043-2045.**

El contrapunto nace por dos reglas sencillas, la primera es la bifurcación de universos dramáticos y la segunda es por entrelazar sus vidas.

En este punto se utiliza la primera, la bifurcación de escenas, ambientes y la vida de los personajes.

10. Año 2043, Ana está en su colegio, ella roba la chaqueta de una compañera, asiste a un concierto y duerme en la calle. Al día siguiente sus padres llegan al colegio, ella intenta escapar, pero su padre la persigue.

11. Año 2045, Paco huye al campo en busca de Ana, escapa de varios militares.

12. Año 2043, Ana persigue a un compañero en busca de ayuda por su situación. Llegan hasta una casa de un grupo de guerrillero, el amigo de Ana la acoge y le da posada.

13. Año 2045, Paco vagabundea por el bosque. Enciende una fogata y observa una fotografía de Ana.

14. Año 2043, Ana es encontrada en la casa del grupo guerrillero por militares, ella escapa hacia el campo.

▪ **Punto de encuentro: Año 2045-2049.**

Este es el punto de encuentro final en la trama del guion de largometraje "2050". Ya que, en este instante, los personajes se encuentran en un punto de no retorno, además, nos encontramos en el segundo acto, donde los personajes se verán en la necesidad de obtener sus metas y sus objetivos a toda costa.

15. Año 2045, Paco llega a la cabaña donde se oculta Ana. Pasan varios días visitando a familiares y amigos, Ana se percata de la sensibilidad de

Paco y se relacionan profundamente. Paco, recuerda su trato con el Chacal, y decide entregar a Ana, a pesar de tener una relación.

16. Paco en el año 2049, camina en muletas, intenta asesinarse sin fortuna.

17. Año 2045, Paco entrega a Ana, Sergio, el padre de Ana, es asesinado. Paco huye del lugar.

18. Año 2049, Paco tiene una sobredosis de droga, termina en el hospital.

19. Año 2045, Paco es arrojado por un barranco por el Chacal.

20. Año 2049, Paco tiene pesadillas.

21. Año 2045, el Chacal arroja a Ana por un barranco.

- **Fin: Año 2050.**

En el punto final de la escaleta, se retorna al acontecimiento inicial, donde los personajes tienen un conflicto aún que resolver. La convergencia dramática con la cual se elabora la parte final del guion "2050", tiene relación con un único tiempo, espacio y conflicto.

22. En este punto, Ana es linchada en la plaza pública y Paco termina con su vida suicidándose.

Figure 9. Concepto y desarrollo de la Escaleta del guion de largometraje “2050”.

Concepto

2050	2045 2043	2048 2049 2050	2045	2045 2043	2049 2045	2050
Introducción	Presentación Anacrónica:	Cerca del final	Conflicto	Contrapunto	Punto de encuentro	Fin
La introducción está ligada con un acontecimiento enérgico, que demuestra los conflictos centrales de los personajes	En este punto el guion se torna en bifurcaciones cronológicas y contraste de universos dramáticos.	Este salto temporal hacia un pasado, tiene relación con la desorientación que analizamos en la película “21 Gramos” (2003) de Alejandro G. Iñárritu.	Presentamos el primer conflicto, donde los personajes tendrán que conseguir un objetivo y conciben su primero punto de no retorno.	En este punto utilizaremos la bifurcación de escenas, ambientes y la vida de los personajes.	Este es el punto de encuentro final en la trama del guion de largometraje “2050”.	En el punto final de la escaleta, se retoma al acto inicial.
1. Ana es encarcelada y torturada. 2. Paco compra un arma. 1.1. Ana continúa con la torturar. 2.1. Paco empuña el arma y está a punto de matarse.	3. Paco, año 2045, huye de los militares, salta por un vidrio. 4. Ana, año 2043, rebeldía y problemas en el colegio y su familia.	5. Paco y Ana, año 2048 solos en una habitación. 6. Año 2050, Ana observa como el comandante Ramírez es ejecutado por el Chacal. 7. Paco, año 2049, camina en muletas por las calles frías de Quito.	8. El Chacal tortura a Paco en busca de información. 9. Ana se encuentra en el campo, llega a una casa abandonada y vieja.	10. Año 2043, Ana está en su colegio, ella roba y duerme en la calle. 11. Año 2045, Paco huye al campo en busca de Ana 12. Año 2043, Ana persigue a un grupo de guerrilleros. 13. Año 2045, Paco vagabundea. 14. Año 2043, Ana en peligro.	15. Año 2045, Paco llega a la cabaña donde se oculta Ana. 16. Paco en el año 2049, camina en muletas, intenta asesinarse. 17. Año 2045, Paco entrega a Ana, Sergio, el padre de Ana, es asesinado.	En este punto, Ana es linchada en la plaza pública y Paco termina con su vida.

Desarrollo

Nota. Elaboración propia. La figura muestra: en la parte superior, la estructuración por secuencias del guion 2050, y en la parte inferior, el desarrollo de cada secuencia por acciones. Además, en los cuadros de colores se identifica el tiempo en el que está narrada la historia y los saltos temporales.

III.A.2.- Panorama por escenas del guion 2050.

La escaleta dentro de la escritura de guion de largometraje “2050” abarca varias características que se puede tomar, analizar y conservar. Por ejemplo, se obtiene una síntesis de todo el guion dividiéndolo por escenas, de esta forma, se aborda el tema de una manera estratégica hacia los acontecimientos y conflictos de personajes. Además, el sentido y la construcción de cada escena o secuencia tiene un fin organizacional, ya que, con este método de escaletar un guion de

largometraje, se puede identificar fácilmente puntos como rupturas temporales, bifurcaciones y contrastes de universos dramáticos, donde el espectador ya posee las pistas necesarias para comprender la psicología de los protagonistas latentes y sus arcos psicológicos.

Esquema por escenas:

Año 2050.

Esc 1-3:

Ana (30 años) encarcelada y torturada por el Comandante Ramírez (52) en un calabozo de la cárcel de la capital.

Esc 4-12:

Paco (33 años) camina por la ciudad, visita a un amigo y compra un arma.

Esc 13 y 14:

Ana (30 años) la sacan de la celda para torturarla. El Chacal (48) la abofetea y lanza baldes de agua helada en su cuerpo desnudo.

Esc 15:

Paco (33 años) empuña el arma y está a punto de matarse arriba de un puente.

Esc 16-20:

Año 2045, Paco (28 años) se encuentra oculto en una habitación. En ese instante, escucha sonidos afuera de su domicilio, Paco intenta huir, pero los militares lo arrinconan en el edificio, Paco salta por un vidrio.

Esc 21-23:

Año 2043, Ana (23 años), está en sus clases habituales del colegio, de repente, aparecen varios militares en su salón; se llevan a su compañero Rosero, Ana intenta detener a los militares.

Esc 24 y 25:

Paco y Ana, año 2048, solos en una habitación, mantienen relaciones y se besan apasionados en una cabaña.

Esc 26-32:

Año 2050, Ana continúa encarcelada, observa como el comandante Ramírez es ejecutado por el Chacal.

Esc 33 y 34:

Paco, año 2049, camina en muletas por las calles frías de Quito, observa un cartel donde piden una recompensa por su cabeza y la de Ana.

Esc 35-40:

El Chacal encuentra y tortura a Paco, en busca de información para la captura de ANA, ella huyó de su hogar y está oculta. Paco pierde un dedo y el chacal lo lanza de un vehículo, recordándole el trato que tienen entre los dos.

Esc 41-45:

Ana, 23 años, se encuentra en el campo, llega a una casa abandonada y vieja, cerca de las vías del tren.

Esc 46-66:

Año 2043, Ana (23 años) está en su colegio, ella roba la chaqueta de una compañera, asiste a un concierto de Punk con sus amigos y duerme en la calle. Al día siguiente, regresa al colegio, a pesar de las advertencias de su mejor amiga Rosarios, quién le sugiere que es peligroso que asista al colegio. En efecto, cuando Ana está en sus clases habituales, sus padres llegan al colegio, ella intenta escapar, pero su padre la persigue. Ana con ayuda de sus compañeros escapa de su padre.

Esc 67-74:

Año 2045, Paco huye al campo en busca de Ana, escapa de varios militares, robando una brújula y corriendo el riesgo de ser capturado o morir.

Esc 75-77:

Año 2043, Ana persigue a un compañero en busca de ayuda por su situación. Llegan hasta una casa de un grupo de guerrillero, el amigo de Ana la acoge y le da posada.

Esc 78-81:

Año 2045, Paco vagabundea por el bosque. Enciende una fogata y observa una fotografía de Ana.

Esc 82-84:

Ana, año 2043, ella es encontrada en la casa del grupo guerrillero por militares, ella escapa hacia el campo.

Esc 85-137:

Año 2045, Paco llega a la cabaña donde se oculta Ana. Pasan 4 días visitando a familiares y amigos, festejando y conociéndose entre sí. Ana se percata de la sensibilidad de Paco y se relacionan profundamente. Paco, recuerda su trato con el Chacal, y decide entregar a Ana, a pesar de tener una relación. Por otra parte, el Chacal planea el encuentro entre Ana y su Padre Sergio.

Esc 138-140:

Paco, año 2049, camina en muletas, intenta asesinarse sin fortuna.

Esc 141-151:

Año 2045, Paco asiste al funeral de su pariente Jesús. Arrepentido de la entrega de Ana, intenta decírselo, pero no obtiene suerte. Finalmente, Paco entrega a Ana, Sergio, el padre de Ana, es asesinado y Paco huye del lugar, Ana se entera del plan entre Paco y el Chacal.

Esc 152-160:

Año 2049, Paco despierta en la calle, es un mendigo y su aspecto es nefasto. Paco tiene una sobredosis de droga, termina en el hospital, regresa a su hogar e intenta dormir.

Esc 160-163:

Año 2049, Paco tiene pesadillas.

Esc 164-175:

En este punto, Paco despierta en año nuevo (2050), caminando por la ciudad, se entera que Ana será ejecutada en la plaza pública en pocos días. Por otra parte, Ana despierta en la cárcel, se alista para su ejecución; Paco camina por un puente tomando fuerza para suicidarse; Ana es linchada en la plaza pública y Paco termina con su vida de un disparo.

III.B.- Sinopsis: puntos de unión de personajes aplicados al guion 2050.

Nos encontramos en el año 2050. Ana es una mujer de 30 años, apasionada por la guerrilla y la justicia social, se encuentra encarcelada en la ciudad capital, como es común, también la están torturando. Todo este proceso a cargo del Comandante Ramírez y el Chacal, quienes intentan averiguar el paradero del compañero de guerrilla de Ana. Por otra parte, Paco (33 años), su aliado y también guerrillero, despierta un día encaminado a comprar licor y visitar a un viejo amigo y vendedor de armas, se droga e intenta asesinarse en un puente de la capital.

Tiempo atrás, Paco tiene 28 años, es miembro importante del grupo guerrillero “Montoneros”, es el año 2045, está sentado en su ventana, reflexionando acerca sus futuras decisiones en esta guerra entre el Ecuador y su pueblo. Paco es un poeta y sociólogo apasionado, un amante de la política e ideologías de libertad. Él se encuentra clandestino ante las autoridades de su país. Los patrullajes y la persecución están llegando cada vez más cerca de él. Cuando esto sucede, Paco intenta escapar por todos los medios, cuando se encuentra arrinconado, él salta por una ventana rompiendo el cristal. Tiempo atrás, en el año 2043 Ana tiene 23 años, posee la rebeldía en su interior, sus peleas en el colegio son frecuentes. Un día llegan varios militares a su institución y se llevan a uno de sus compañeros, Rosero, familiar de un guerrillero. Ella hace todo lo posible para impedirlo, ya que es la hija de un coronel, pero sus esfuerzos son en vano.

En el año 2048, Paco y Ana se encuentran solos en una habitación, ellos están desnudos, se besan y disfrutan de su pasión. Regresamos al año 2050 en la cárcel donde se encuentra Ana, ella observa como el Chacal asesina al Comandante Ramírez, un antiguo amigo de su padre y el coronel que la ha torturado durante 5 años en prisión. Un año atrás, es decir, en el año 2049, Paco camina en muletas por las calles rurales de Quito, en un poste de luz se encuentra con la foto de Ana y él, reclamando la captura y recompensa por sus cabezas. En el año 2045, Paco se encuentra secuestrado e intentando no delatar el paradero de Ana, a pesar de su esfuerzo, el Chacal, un mercenario del gobierno, logra obtener la información e intenta hacer un trato con Paco, cortando uno de sus dedos. El Chacal engaña vilmente a Paco y este es lanzado de un vehículo por la carretera en la mitad de la noche, además, es amenazado de cumplir con el plazo de su trato. En ese mismo año, Ana viaja hasta el campo y se oculta de los militares dentro de una cabaña abandonada y vieja.

Un tiempo atrás, Ana está en el Colegio, es el año 2043, Samantha una compañera del colegio de Ana, se acerca en mitad de las clases al estadio de su colegio, allí se encuentra con Ana, ella la engaña y roba la chaqueta de Samantha. Más tarde, se encuentra con sus amigos y asisten a un concierto de Punk, en ese lugar, consumen todo tipo de sustancias. Ana amanece en una plaza del centro histórico de la ciudad de Quito, después de recuperar un poco de energía, Ana se dirige a su colegio para no causar sospecha, pero allí están esperando sus padres. En mitad de la clase, el inspector llama a Ana, afuera la esperan sus padres, Ana es acusada de falsificar sus notas y faltar a clases, por estos problemas la deciden castigar y se la llevan en el automóvil de su padre. Al salir del colegio, Ana toma una oportunidad y huye del vehículo, su padre lo persigue, pero los compañeros del colegio de Ana la observan e intentan ayudarla, impiden que Sergio, el padre de Ana se la lleve, Ana escapa con sus amigos. Nos trasladamos al año 2045, Paco camina por las vías del tren en el campo, escapa de varias redadas de militares y

del escuadrón de la “ENGE”, se encuentra huyendo por la montaña en búsqueda de Ana. Retornamos al año 2043, Ana vagabundea por la ciudad, en la salida de su colegio, observa que Rosero se encuentra acompañado por unos sujetos, Ana los persigue y llega hasta una casa a las faldas de un cerro. Ana golpea la puerta, llama a Rosero y él la recibe, en ese lugar, Ana se entera que Rosero es guerrillero y se encuentra en una casa clandestina del grupo los “Montoneros”. Además, se encuentra con Paco, sin saber lo que les espera en el futuro de sus vidas. Regresamos al año 2045, donde Paco continúa huyendo y acercándose a Ana, Paco observa una fotografía de ella a la luz de una fogata. Mientras tanto, en el año 2043, el grupo guerrillero se entera que Ana es la hija del comandante más importante del actual gobierno, ella está en peligro, ya que realizan una redada el escuadrón militar y de inteligencia “ENGE” para su rescate, pero la guerrilla la oculta y la envía a una montaña.

En el año 2045, Paco finalmente encuentra a Ana, ellos están separados por un pequeño rencor de Ana, ya que la abandonaron por varios años en ese lugar, Paco intenta reconciliarse y la lleva a conocer a su familia y amigos de la infancia de Paco. En ese mismo año, el Chacal se reúne con Sergio, el padre de Ana, y organiza un rescate de Ana. Por otro lado, Ana está encantada con el lugar que acaba de conocer. Paco y Ana recorren el lugar junto a sus amigos, inician el festejo y la pasión. Nos dirigimos al año 2049, Paco se encuentra en muletas e intenta asesinarse. Retornamos al año 2045, Paco recuerda el trato que realizó con el Chacal, el cual consiste en entregar a Ana. Paco, en su último día, sufre la pérdida de su primo Jesús, con mucho dolor y probando con su valentía, intenta mencionarle el plan secreto a Ana, pero es en vano, ya que el Chacal llega al lugar. Todo esto fue un plan para asesinar a Sergio, el papá de Ana, y de esta forma, el Chacal dominaría el ejército del actual gobierno. Finalmente, Sergio muere a manos del Chacal, Paco es liberado y Ana siente el peor dolor de su vida, se encuentra llorando la muerte de su padre.

Retornamos al Año 2049, en este punto, Paco se encuentra en una problemática con su salud, ya que experimenta una sobredosis de droga. Despierta en un hospital, al levantarse, por su aspecto nadie lo detiene. Paco llega a su hogar, se acuesta en su cama e intenta conciliar el sueño. Retornamos al año 2045, Paco se encuentra en el bosque, cerca de la cabaña donde se alojaba Ana. El Chacal de un empujón, arroja a Paco por un barranco. Regresamos al año 2049, donde Paco se encuentra dormido en su habitación, se mueve constantemente y suda sin parar. Regresamos al año 2045 y Paco presencia como Ana es arrojada por un barranco por el Chacal. Finalmente, nos encontramos en el año 2049, Paco despierta en su habitación, se dirige al baño, toma un espejo y se observa en él, tiene un aspecto descuidado, toma una tijera y acicala su cabello y su barba. Paco sale de su casa sujetando un arma, en las calles las personas celebran la conclusión del año 2049 y el inicio del año 2050. Paco se acerca a un restaurante y escucha que Ana será ejecutada en pocos días, frente al pueblo ecuatoriano y a las máximas autoridades. Paco, de inmediato se dirige al borde de un río. En ese instante, Ana es sacada de su celda y la preparan para su muerte. Paco sujeta con fuerza la pistola, intentando decidir terminar con su vida, Ana es masacrada en la plaza central de la ciudad de Quito, mientras que Paco tira del gatillo y muere cayendo a un río con un caudal torrentoso.

III.C.- Sincronía y convergencia: versión final del guion “2050”.

Dentro de las técnicas que se emprende a través del análisis, la práctica y el ingenio del armatoste elaborado y llamado “2050”, estas se desarrollan mediante la sistematización de valores estéticos y narrativos. El flashback y la estructura de contrapunto poseen sus reglas y variaciones, el presente guion está relacionado fuertemente con la sincronía de los personajes y una cadena cíclica de saltos y rupturas temporales; esto se refleja en las escenas donde se proyecta el pasado de los personajes, y la reinterpretación de los hechos, se presenta a través del retorno

al tiempo presente, es decir, el final del relato de largometraje “2050” posee una perspectiva distinta a la del inicio. En este punto, el espectador organiza y recolecta las pistas elaboradas en la estructuración del guion, además, los procedimientos elaborados para la escritura del guion de largometraje “2050” mantienen una coherencia entre historias, es decir, mientras las ramificaciones se multipliquen se logra relacionar las historias mediante el azar, la unión de las vidas de los personajes y el tema principal que guía a la construcción general del relato.

La relación con esta articulación, se concibe a partir de los saltos temporales y la alteración de historias dentro del guion, esto se encuentran constantemente trazándose y proyectándose. El objetivo principal de la investigación es abarcar con esta amalgama de situaciones y concurrir hacia un único hecho final. Paco y Ana son personajes que poseen historias paralelas, ellos nacen y disponen sus personalidades en diferentes ámbitos, pero se encuentran en varios puntos de la trama, de esta manera, se descubre una característica esencial de la estructura del contrapunto, que es la sincronía y la armonía narrativa; las rupturas temporales fracturan la linealidad del guion, por consiguiente, también son bifurcaciones que requieren entrelazarse o retornar a su punto inicial.

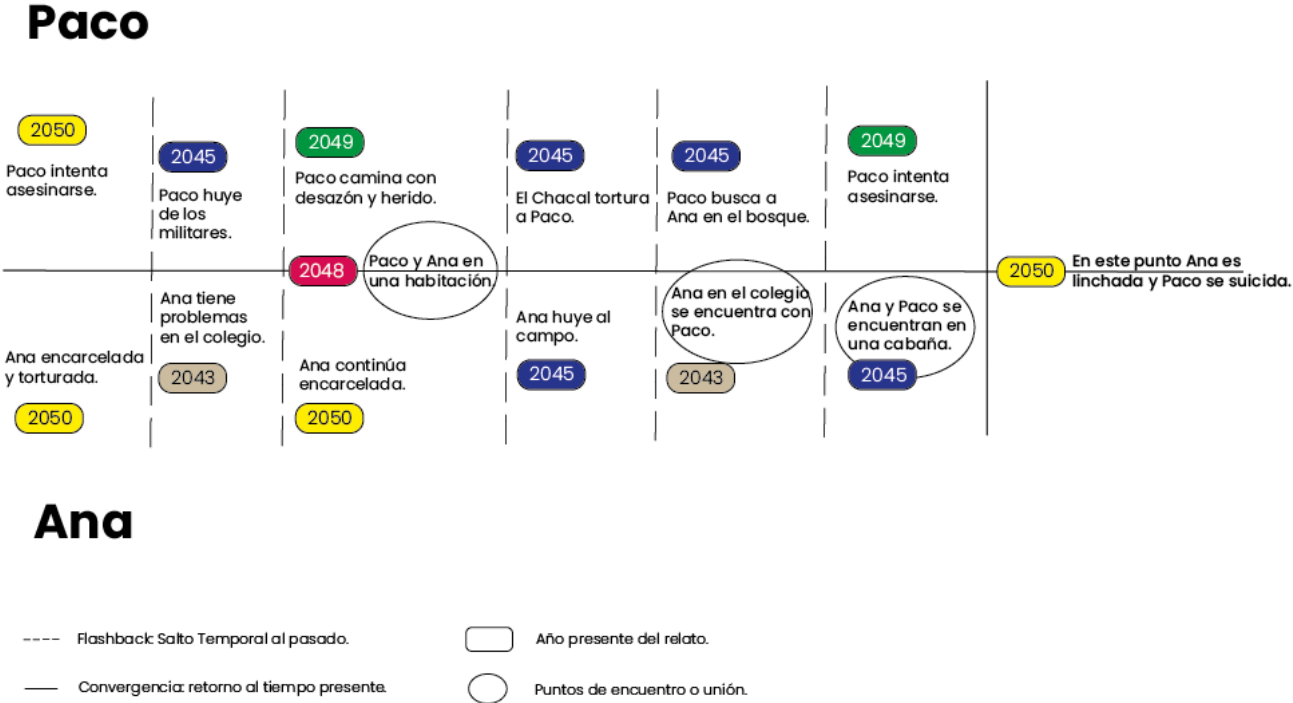
La convergencia es otro denominador común que está presente en la escritura de guion. Integrándose directamente con el relato de largometraje “2050”, el espectador reconoce la situación dramática que atraviesa Paco y Ana en la introducción de la historia, se quiere con ello abordar pistas de entendimiento a lo largo de la trama, porque estos personajes tienen un conflicto inicial, el cual se debe esclarecer. Cabe resaltar, que existen tres puntos de encuentro, el primero es un adelanto o sugerencia de los cambios o transformación que va a sufrir la historia, el segundo punto de encuentro se establece cuando Ana escapa del colegio y llega a una casa desconocida, persiguiendo y encontrándose con Rosero. En ese lugar, también se encuentra con Paco, es la primera vez que sucede un punto de choque

entre personajes principales. Una regla igual de importante dentro de la estructura de contrapunto, son los puntos de colisión y la metamorfosis de los personajes, es vital que los personajes cambien su rumbo y su personalidad a partir de los puntos de encuentro.

El tercer punto de encuentro entre Ana y Paco es aún más vital para la trama y el desarrollo de la historia, porque en esta coyuntura los personajes establecen una amistad y una relación profunda. Detrás de todo esto, están las pistas que se obtuvieron en las escenas pasadas, donde Paco realiza un trato con el Chacal e inicia la búsqueda de Ana. Paco a partir de este punto traiciona la confianza de Ana y es arrojado a la calle, ya que la guerra en la cual combatía fue perdida. Después de este hecho Ana es encarcelada, torturada y puesta a disposición de un pueblo ávido por encontrar un culpable y Paco se ahoga en remordimiento y se auto-consume por la decadente sociedad.

Este análisis, posee una armonía general, donde Paco y Ana mueren. Sus vidas, inicialmente desconocidas y totalmente diferentes, se unieron y concluyeron trágicamente. Cada punto de unión, abarca un cambio o metamorfosis de los personajes, además, en el desarrollo de la trama existen varias líneas de fuga, como los saltos temporales o flashbacks. El relato de largometraje "2050" posee diversas situaciones que divagan a través del tiempo, para la correcta estructuración de hechos paralelos o alternos que convergen en un solo acontecimiento, se utilizan características únicas de la estructura del contrapunto, a través de la técnica del flashback, es decir, se presenta el pasado y posteriormente tiempos futuros, justificando los hechos y los conflictos de los personajes principales.

Figure 10. Esquema final del guion de largometraje “2050”.



Nota. Elaboración propia. La figura muestra una línea horizontal que separa las historias de Paco y Ana, además, observamos su desarrollo y saltos temporales, todo esto, guiado por el año en el que se narra la historia.

Las rupturas y convergencias de tiempos narrativos, conciben pequeños contrapuntos, saltos y fugas temporales, que ayudan a la ejecución de una correcta armonía dentro del universo cinematográfico y la escritura de guion. A través de este procedimiento de análisis, la identificación de técnicas dentro de los filmes y la ejecución de técnicas en la práctica de escritura cinematográfica, se elabora cimientos indispensables para futuras hipótesis de temas relacionados con estructuras y técnicas de narrativa en el séptimo arte. Ejemplo de ello, es la elaboración del guion de largometraje “2050”.

ANEXO 1.- GUION DE LARGOMETRAJE.

2050

Por

Kevin Molina

1 EXT. CALLE - DÍA

Es media tarde. Nublado. Quito año 2050, un automóvil cruza por la calle.

2 EXT. CÁRCEL - DÍA

Una MULTITUD marcha afuera de una prisión. Varias PERSONAS lanzan piedras en dirección a una celda, los autos pitan constantemente por el tráfico. Poco a poco la cámara se acerca a la prisión pasando por una MULTITUD.

MULTITUD

(gritos e insultos)

¡Asesina!

¡Devuélvenos el dinero!

¡Desgraciada!

Los barrotes de una celda resaltan por el óxido, en ese lugar se encuentra ANA (30 años, viste unos harapos muy desgastados y está esposada contra la pared). Ella yace sentada en una esquina y desmayada.

3 INT. CÁRCEL - DÍA

El constante goteo del agua suena incesantemente, una puerta de metal se abre lentamente. Ingresando el COMANDANTE RAMÍREZ (52 años, usa uniforme militar), camina por el pasillo en dirección a la celda de ANA, sus botas pisan fuertemente los charcos de agua, al llegar, se inclina y mueve a ANA entre los barrotes, pero ella no reacciona, el COMANDANTE RAMÍREZ golpea el rostro de ANA y ella despierta con un grito, el COMANDANTE RAMÍREZ tapa la boca con su mano, ANA observa su rostro y llora, ella lo muerde para soltarse. El COMANDANTE RAMÍREZ mira la herida ensangrentada en su mano, saca un pañuelo y se limpia.

COMANDANTE RAMÍREZ

Siento que todo esto esté
sucediendo, pero no me dejas más
opciones.

ANA

¿De qué mierda hablas? Yo no he
hecho nada ¿Qué te pasa maldita sea?
¿Me quieres matar?

El COMANDANTE RAMÍREZ sonríe.

COMANDANTE RAMÍREZ

Yo intenté ayudarte, pero necesito
una respuesta Ana, no seas tonta
¿Enserio quieres terminar como tú
dices?, ¡muerta!

El COMANDANTE RAMÍREZ se inclina y toma del cabello a
ANA. Ella intenta alejarse empujando con sus brazos al
COMANDANTE RAMÍREZ.

COMANDANTE RAMÍREZ

Vendré a buscarte con algo de agua y
comida.
Piénsalo bien.

El COMANDANTE RAMÍREZ camina hasta la salida.

ANA

(desesperada)

No por favor, espera, ¡espera!

El COMANDANTE RAMÍREZ regresa a la celda de ANA.

COMANDANTE RAMÍREZ

Dime ANA.
¡Vamos! ¡Vamos!

ANA lo observa.

ANA

¡Púdrete hijo de puta!

El COMANDANTE RAMÍREZ golpea las rejas de la celda de ANA
con sus puños, ella se aleja y el COMANDANTE RAMÍREZ se
marcha del lugar. ANA se sienta en un lado de la celda.

4 EXT. CALLE/CIUDAD - AMANECER

La oscuridad rodea a PACO (33 años, cabello corto y barba. Viste con una chompa negra abrigada y pantalón de tela, además usa bastón) sale de su casa, un lugar con bastante basura y grafitis en las paredes de las casas, baja por una colina, tiene dificultad para caminar con su pie derecho, además le falta un dedo en su mano izquierda.

5 EXT. CALLE/CIUDAD - AMANECER

PACO llega a una avenida principal, cruza la calle observando que nadie lo siga.

6 EXT. LICORERÍA - AMANECER

PACO camina hasta una licorería, rebusca entre sus bolsillos y encuentra un billete. Lo toma e ingresa al lugar.

7 EXT. CALLE/CIUDAD - AMANECER

PACO (33) llega a una casa de dos pisos, golpea y abren la puerta.

EL OSO (V.O.)
¿Quién es?

PACO
Soy yo, Paco.

EL OSO (V.O.)
Espera ya te abro.

Abren la puerta y observamos al OSO (45 años, hombre, delgado, pequeño y transexual), él espera que ingrese PACO y cierra la puerta.

8 INT. CASA/OSO - AMANECER

El OSO cierra la puerta y PACO ingresa, caminan hasta una habitación. PACO observa la casa, tiene 3 pisos

subterráneos y un patio central, varias habitaciones aparecen TRANSEXUALES casi sin ropa, la humedad y la suciedad inundan la casa, PACO y OSO ingresan a una habitación.

9 INT. HABITACIÓN/OSO - AMANECER

PACO y OSO caminan por la habitación.

OSO

¿A ver dime qué quieres?

PACO

(susurrando)

Vengo por el recado que le dejé al
Guadalupe.

Sobre el arma.

OSO

Si lo recuerdo, espera aquí.

El OSO se marcha de la habitación, PACO se queda solo, observa alrededor. En la cama están varios paquetes de marihuana y base de cocaína a la mitad de su empaquetado, el lugar está lleno de basura, humedad y oscuridad.

10 INT. CASA/OSO - AMANECER

El OSO camina por el pasillo, observa CONSUMIDORES, TRANSEXUALES Y DISCAPACITADOS, los saluda levantando su cabeza levemente y baja unas escaleras. El OSO camina por las escaleras y se detiene en la mitad, saca varios ladrillos de una pared y los acomoda en el suelo, del interior de la pared saca una pistola. Recoge los ladrillos y los coloca en su lugar.

11 INT. HABITACIÓN/OSO - AMANECER

PACO observando la habitación, El OSO regresa y le da el arma en una bolsa de papel.

PACO

Gracias.

PACO camina y El OSO lo detiene sujetándolo del hombro, PACO lo voltea a ver.

OSO
Cuidate Paco.

12 INT-EXT. CASA OSO - AMANECER

PACO y el OSO caminan hasta la salida. PACO sale de la casa y camina por la acera. El sol ilumina poco a poco las calles de Quito.

13 INT. CÁRCEL - DÍA

ANA (30) está en el suelo encadenada. Ingresan varios MILITARES junto a ellos el COMANDANTE RAMÍREZ (52) y EL CHACAL (48 años, usa uniforme militar) llegan a la celda de ANA.

COMANDANTE RAMÍREZ
Soldados, abran la celda.

La abren e ingresan a la celda.

COMANDANTE RAMÍREZ
¡Desátenla!

Los MILITARES Desatan a ANA, apenas puede caminar. La sacan de la celda por el pasillo.

ANA
¿A dónde me llevan?
¡Hey! ¿Qué sucede?

El CHACAL observa a ANA y sonríe.

ANA
Por favor no lo hagan, están cometiendo una equivocación.
¡Por favor, no!

Van a arrepentirse malditos hijos de puta.

14 INT. CALABOZO - NOCHE

ANA es desprendida de su ropa. La sujetan de sus brazos y la encadenan. Lanzan agua helada sobre ella, ANA casi sin respirar.

ANA

Paren, por favor, paren.

CHACAL

Dime Ana, ¿vas a hablar? Es muy fácil lo que te pido, solo dime dónde está ese maldito traidor.

ANA pierde el conocimiento. CHACAL le da un golpe en su rostro.

15 EXT. PUENTE - DÍA

Llueve. PACO (33) camina hasta un puente, de su abrigo saca una bolsa de papel, de su interior saca una pistola, la empuña con fuerza, bebe un sorbo grande de licor, PACO observa el río, camina por el borde del puente, se sube hasta el filo de una baranda, sujetándose de un cable, se apunta al abismo, mareado salta de la baranda al puente.

PACO

(grita)

¡Aaaaah!

PACO seca el agua de su rostro con su mano. Nos alejamos del lugar hasta llegar a un poste de luz, la lluvia es incesante y la luz se refleja en la húmeda acera del piso.

FADE OUT

(Flashback1 in)

16 EXT. TERRAZA/EDIFICIO - DÍA

Es media tarde. Quito año 2045, las nubes rodean las montañas de Quito.

17 EXT. TERRAZA/EDIFICIO - DÍA

PACO (28 años, delgado, cabello corto. Viste un pantalón militar y camiseta gris) observa la ciudad de Quito.

PACO (V.O.)

Casi llegábamos a la mitad del siglo XXI, todos los procesos por llevar este país a un nuevo mandato son inconcebibles, dejamos más pobre al pobre.

PACO sonríe.

PACO (V.O.)

La idea de unir estados, como derrotar a los poderes de este y el otro océano; hegemónicos, déspotas. En cuanto a los mandatarios, ¿quién los ayudó a escapar?, nunca hicimos lo posible por América Latina, los poderosos solo habían firmado tratos de expropiación de tierras en las capitales importantes de todos los departamentos, entre ellos Quito. ¡Estúpidos!

18 INT. HABITACIÓN/EDIFICIO - DÍA

Varios mosquitos vuelan alrededor de una pila de ropa acumulada, hay papeles y cáscaras de frutas regadas a su alrededor. PACO está sentado al filo de una ventana, con sus manos temblorosas y sucias, sujeta un cuaderno pequeño y un lápiz a punto de desgastarse.

PACO (V.O.)

Hay días en que las cicatrices se notan dentro de la piel. Hay días en

el que hay ser muy valiente para
creer que la verdad es muy hábil con
la moral de las personas.

En el cuaderno observamos garabatos y poemas cortos.
PACO se levanta y camina hasta un cartón en el suelo,
saca un álbum de fotos, lo abre y observa imágenes de su
colegio, continúa pasando las hojas y observa las fotos.

PACO (V.O.)

Estas eran las voces que despedían
los cañones y carros de bomberos,
arrimando cadáveres y desbloqueando
las vías.

PACO se detiene en una foto donde se encuentra en una
clase del colegio. En ese instante escucha varios golpes
en la puerta de calle de su casa. De inmediato, camina
hasta una mesa donde toma una pistola, se acerca a la
ventana, no observa nada. PACO recoge ropa y coloca todo
en una mochila. PACO camina hasta la puerta, mira por un
orificio, no observa a nadie, se pone de pie y camina
hasta la ventana. PACO se sienta en un taburete, mira al
suelo y deja su arma a un lado, de su derecha recoge un
cuaderno y arranca una hoja, también recoge un lápiz.

PACO (V.O.)

(escribe)

"CAPITÁN GARCÍA: SECRETO. ANA
GONZALEZ ubicación, latitud
(42°48'47"589mil.N) Longitud
(1°38'52"684mil.W)".

PACO escucha nuevamente un ruido afuera de su casa,
guarda la nota en el techo de la habitación y camina
hasta la puerta recogiendo su arma.

19 INT. CONDOMINIO - DÍA

PACO sale de una habitación, camina rápidamente por las
escaleras de incendio. Se escucha varias personas
golpeando una puerta y rompiéndola. PACO llega hasta el
cuarto piso, intenta salir, observa a varios MILITARES

de la "ENGE" (escuadrón antiguerrilla). Se lanza hacia una esquina y se esconde, los MILITARES pasan y PACO entra a una habitación.

20 INT. HABITACIÓN/CONDOMINIO - DÍA

PACO escucha que bajan apresurados e intentan derribar la puerta donde está PACO. Observa la puerta, camina alrededor de la habitación, regresa hacia una ventana quedándose inmóvil, la observa. Nuevamente escucha hombres golpeando su puerta, él corre y salta por la ventana rompiendo el cristal. La luz ingresa al cuarto y los MILITARES ingresan y observan rápidamente por la ventana.

(Flashback1 out)

(Flashback2 in)

21 INT. SALÓN/COLEGIO - DÍA

Año 2043. ANA (23 años, usa uniforme de colegio) se encuentra sentada en su salón de clase, la PROFESORA (52 años, viste de terno) ingresa y todos los ESTUDIANTES se levantan de sus lugares.

PROFESORA

Pueden sentarse.

Cuando todos se sientan sacan sus cuadernos inmediatamente.

PROFESORA

Silencio todos, voy a tomar lista.
Benítez, Burbano, Castro, Chacón,
Díaz, Díaz Andrés, García.

Cada estudiante responde levantando la mano.

PROFESORA

Guamán, Gutiérrez, Gualán...

22 EXT. COLEGIO - DÍA

Varios POLICÍAS se dirigen al salón de ANA.

23 INT. SALÓN/COLEGIO - DÍA

Los POLICIAS ingresan al curso de ANA, el INSPECTOR (52) del colegio los acompaña, él se acerca a la PROFESORA y le pide que se retire, la PROFESORA camina y sale del salón. Uno de los POLICÍAS da un paso al frente. Es el COMANDANTE RAMÍREZ (45). Los estudiantes observan a su PROFESORA retirarse y murmullan.

COMANDANTE RAMÍREZ

Jóvenes soy el Comandante Ramírez, estamos aquí porque hay una denuncia de distribución ilegal de drogas en el establecimiento. Voy a pedir que cada uno se levante de su pupitre y deje sus maletas en el suelo, vamos a pasar por cada uno de sus asientos.

Un POLICIA pasa por cada uno de los ESTUDIANTES revisándolos. ANA observa a ROSERO (18), él guarda sus cosas en una mochila, también intenta pasar una nota en un papel a través de algunos compañeros. El COMANDANTE RAMIREZ observa a ROSERO. ANA levanta su mano.

COMANDANTE RAMÍREZ

Señorita García (ANA) no me había fijado, dígame que necesita.

ANA

Solo quiero saber si tienen permiso para revisarnos, y porqué hacen esto en un colegio, no tienen un poco de respeto por los estudiantes.

COMANDANTE RAMÍREZ

¿Acaso ocultas algo?
¡Reinoso!

Se acerca REINOSO (22).

REINOSO

Sí mi coronel.

COMANDANTE RAMÍREZ

Por favor revisa bien a esta chica
no quiero que se te pase por alto.

ANA

¡A mí nadie me va a revisar!

Los COMPAÑEROS en el salón regresan a ver a ANA y
murmullan entre ellos.

COMANDANTE RAMÍREZ

¡A ver señorita cálmese! Yo soy tu
autoridad y vas a hacer lo que te
pido. Si no estás de acuerdo te
llevamos al cuartel y nadie te va a
sacar de ahí.

ANA

Mi padre se va a enterar de lo que
están haciendo.

El COMANDANTE RAMÍREZ camina hasta el pupitre de ROSERO.

COMANDANTE RAMÍREZ

¿Rosero?

ROSERO se queda callado y observa a ANA, ella niega
moviendo la cabeza.

COMANDANTE RAMIREZ

¡Responde ahora! ¿Tú eres Rosero?

ROSERO afirma con su cabeza, LOS MILITARES se acercan y
le piden que camine, él hace caso omiso y LOS MILITARES
se lo llevan empujándolo y jalándolo de los brazos. El
COMANDANTE RAMIREZ se queda observando a ANA.

(Flashback2 out)

(Flashback3 in)

24 INT. HABITACIÓN - DÍA

Año 2048. PACO (31 años) desnudo sobre ANA (28 años).
Mantienen relaciones.

ELIPSIS

25 INT. HABITACIÓN - DÍA

PACO y ANA, están desnudos sobre la cama. Ella lo abraza
y sonríe.

ANA

¿Por qué me elegiste Paco?

PACO

¿A qué te refieres?

ANA

Que por qué yo tuve que ser la
elegida.

ANA observa a PACO, después observa la brisa de la
ventana.

(Flashback3 out)

26 INT. OFICINA/CÁRCEL - DÍA

CHACAL (48 años, usa uniforme militar) está sentado,
escribe en un papel. Ingresa HERRERA (mujer, 38 años,
viste un uniforme militar). CHACAL la observa y se
levanta con una carta en sus manos.

CHACAL

Qué bueno que llegaste Herrera, pasa
por favor.

HERRERA ingresa muy despacio.

HERRERA

¿Estamos listos mi capitán? Hoy es el día.

CHACAL

Ya sabes que hacer. No quiero que lo maten, primero déjame hablar con él.

HERRERA

A sus órdenes mi capitán, yo le avisaré para que baje a ver a los prisioneros.

CHACAL

Ok Herrera, puedes irte.

CHACAL le entrega una carta a HERRERA.

27 INT. CÁRCEL/CELDA - NOCHE

ANA (30) observa una rendija ensimismada.

28 INT. CÁRCEL - NOCHE

El COMANDANTE RAMIREZ (52) camina rápidamente y llega hasta una puerta, ingresa a una oficina.

29 INT. OFICINA - DÍA

El COMANDANTE RAMÍREZ camina por la oficina hasta el escritorio, abre uno de los cajones y revisa varias carpetas con documentos.

30 INT. CÁRCEL/CELDA - NOCHE

Ingresan MILITARES a la celda de ANA, ella grita y se agita.

31 INT. CÁRCEL - NOCHE

EL COMANDANTE RAMIREZ tiembla y abre una puerta, sujeta con fuerza su revólver. Él ingresa y cierra la puerta.

32 INT. CÁRCEL/CELDAS - NOCHE

El COMANDANTE RAMÍREZ camina hasta la celda de ANA, la celda está abierta, él intenta alejarse, pero varios MILITARES salen de la celda y golpean al COMANDANTE RAMIREZ hasta que se pone de rodillas. Sale caminando el CHACAL.

CHACAL

Sabes Ramírez, si no desconfiaba de ti, tal vez iba a fallar, tienes lo que se llama, astucia.

COMANDANTE RAMIREZ

Yo no tuve nada que ver CHACAL, no me juzgues sin pruebas.

CHACAL

Cierra la puta boca, ustedes son la misma mierda. Me aseguraré que no se queden vivos.

CHACAL camina hasta el COMANDANTE RAMIREZ, lo apunta con su arma en la cabeza.

ANA

¡No! No lo hagas por favor.

El CHACAL observa a ANA y apunta a ella, después nuevamente al COMANDANTE RAMÍREZ.

ANA

Por favor te lo ruego, no lo hagas.

CHACAL dispara. El COMANDANTE RAMIREZ cae al piso. ANA grita e intenta alejarse de la celda. CHACAL y los MILITARES se retiran. ANA se toma con fuerza del cabello y observa la lluvia por una pequeña rendija.

(Flashback4 in)

33 EXT. CALLE - NOCHE

Año 2049. PACO (32 años, cabello largo, barba, cicatrices en el rostro. Viste un terno desgastado, usa muletas) camina con dificultad por las calles desoladas, se detiene en una esquina, de su chaqueta saca un cigarrillo, lo enciende y fuma. PACO continúa caminando.

34 EXT. PARQUE - DÍA

PACO camina por un parque, en un poste encuentra la foto de ANA, al verla se acerca y detrás del poste observa su foto y la de ANA. PACO camina rápidamente del lugar sin parar.

(Flashback4 out)

(Flashback1 in)

35 EXT. CALLE - DÍA

Año 2045. PACO (28 años) camina con la mano ensangrentada, saca una venda de su bolsillo, la envuelve en su mano y la aprieta. Escucha al fondo una sirena de policías.

36 EXT. FERIA - DÍA

PACO observa una feria y corre en esa dirección, al llegar ingresa y un GUARDIA logra verlo. La "ENGE" (escuadrón anti guerrilla) llega y salen varios MILITARES, persiguen a PACO y el GUARDIA los envía donde fue PACO.

37 INT. MERCADO - DÍA

PACO camina por la feria, observa que gritan detrás de él y corre. Por varios metros PACO es perseguido por MILITARES de la "ENGE". PACO derriba varias canastas y cajas de frutas y legumbres. Los MILITARES de la "ENGE" disparan, PACO logra escapar.

ELIPSIS

38 EXT. ESTACIONAMIENTO/MERCADO - DÍA

Página | 77

PACO camina despacio por el estacionamiento, de su chaqueta saca una petaca y bebe licor, observa alrededor y continúa caminando. PACO llega hasta un pequeño monumento de la virgen, se detiene y se persigna. PACO camina y llega hasta la salida trasera, varios VENDEDORES lo observan fijamente, ellos retroceden y cierran sus negocios, PACO se detiene y se alerta, aparece el CHACAL y varios MILITARES, lo rodean. PACO corre en una dirección, esquiva un golpe de un MILITAR, PACO esquiva otro MILITAR y en el último movimiento es golpeado y noqueado.

39 INT. BODEGA - NOCHE

PACO (28 años) está sentado en una silla, sus manos y pies están atados con una cuerda gruesa, además, su boca está con una cinta gaffer. Una lámpara se mueve suave de un lado a otro arriba de él. PACO percibe que hay personas detrás y delante de él, mueve su cabeza bruscamente, todo lo observa borroso y la oscuridad lo rodea. PACO intenta escapar y se mueve desafortadamente de un lado a otro, hasta que cae, hay mucho sudor, PACO Observa levemente acercarse al CHACAL (43) y este lo pateo repetidas veces, lo levanta y lo golpea en el rostro.

CHACAL

Por fin nos encontramos, es un gusto conocer a un ser tan mediocre que aún piensa en la libertad de su país.

(risas)

Sabes, Respeto mucho tu trabajo, pero procedes de una manera muy inapropiada Paco, ¿así te llamas verdad? Voy a darte la última oportunidad, te voy a pedir que me traigas a Ana, una guerrillera que al igual que tú, me están causando muchos problemas. Yo hice un trato

con su padre y si me la traes
ganaremos esta guerra. Yo sé que tú
quieres que este país se libere
Paco. Hagamos negocios juntos, yo te
quiero de mi lado, tengo la misma
ideología revolucionaria que tú
tienes, confía en mí y verás que
todos saldremos ganando.

PACO asienta con su cabeza y los guerrilleros lo
desatan. Una luz se mueve de un lado a otro.

CHACAL

No tienes otra alternativa hijo de
perra.

PACO intenta desatarse y observa a CHACAL, él saca de su
bolsillo un papel, está escrito una ubicación. PACO
observa a CHACAL y baja su mirada derrotado. El CHACAL
desata la cinta de la boca de PACO.

PACO

Está bien yo te la voy a dar. Te voy
a entregar a ANA.

CHACAL observa a dos MILITARES, ellos levantan a PACO,
atan su boca con trapos, sacan una navaja y cortan uno
de los dedos de PACO.

40 EXT. CALLE - NOCHE

Una calle desolada, llueve. Se acerca un automóvil,
frena en una esquina. De su interior es lanzado PACO
(hombre 28 años), cae en un charco de agua. Del interior
aparece CHACAL.

CHACAL

Acuérdate Paco nuestro trato. Te veo
en 2 meses.

PACO observa cómo se aleja el auto, su rostro se refleja
en el charco de agua, se levanta y camina hasta una
visera de una casa. De los bolsillos saca un cigarrillo,

saca unos fósforos y enciende un cigarrillo. En su mano izquierda uno de sus dedos está cortado por la mitad. PACO observa su reflejo en una ventana, levanta su brazo y refleja su mano en la ventana.

(Flashback1 out)

(Flashback A in)

41 EXT. CARRETERA - DÍA

Es media tarde. Soleado, Ana (25 años, viste una blusa negra sin mangas y un pantalón jean) camina polvorienta por la carretera.

42 EXT. CARRETERA - DÍA

Ana camina por la carretera, ingresa a una vía de tren, continúa caminando hasta llegar a un puente, allí se desvía.

43 EXT. ESTACIÓN/FERROCARRIL - DÍA

ANA espera escondida detrás de un muro, observa MILITARES de la "ENGE" resguardando la entrada y salida de PASAJEROS, los requisan y lanzan sus equipajes en busca de armas. ANA camina hasta la salida de la estación, corren en dirección contraria y se detiene varios metros adelante, el ferrocarril toca su bocina para advertir que va a partir, poco a poco el ferrocarril acelera, ANA inicia a correr y cuando llega el ferrocarril se lanza a él subiendo por la parte trasera, trepa hasta el techo y se queda en la parte superior.

44 EXT. FERROCARRIL - DÍA

ANA se sujeta fuertemente del ferrocarril en la parte superior, observa a su lado y están pasando varios acantilados.

45 EXT. VÍAS/FERROCARRIL - DÍA

ANA camina entre la maleza por un sendero pequeño, se aleja de las vías del ferrocarril, ingresa a un terreno amplio, camina hasta la cima de una loma y observa una cabaña pequeña.

(Flashback A out)

(Flashback2 in)

46 EXT. COLEGIO - DÍA

Año 2043. ANA (23 años, usa falda y un saco de tela oscuro) está sentada en las gradas del estadio de su colegio, fuma un cigarrillo. Se acerca su compañera, SAMANTHA (17 años, usa uniforme de colegio y una chaqueta de cuero).

SAMANTHA

Hola Anita.

ANA fuma varias pitadas de su cigarrillo. SAMANTHA se sienta a su lado.

SANMANTHA

Solo quería saludarte.

ANA

Hola

SAMANTHA

A eso me refería. Que pereza entrar a clases.

ANA

Si te cacho ¿Quieres una pitada?

SAMANTHA

¿Enserio?

ANA

¿Qué nunca has fumado? No es cosa de profesionales. Puedes hacerlo y no tener ninguna culpa.

SAMANTHA

Bueno, voy a intentarlo.

SAMANTHA toma el cigarrillo y fuma dos pitadas. ANA la observa y también fuma.

ANA

Ya ves no es cosa de otro mundo.
Solo que te da efectos secundarios.
Y puedes quedar mal.

SAMANTHA

¿Cuáles efectos secundarios? Yo sé
que esto es tabaco y no te hace
nada.

ANA

Lo que pasa es que esto no es tabaco
simplemente. Yo tenía un poco de
hachís y le puse antes que vinieras.
No te iba a dar otro es el último
que me queda.

SAMANTHA

¿Qué efectos tendré? No pudiste
decirme.

ANA

Primero te preocuparás por todo, y
tu corazón se acelerará a mil. Luego
no podrás respirar y te ahogarás. Lo
que tienes que hacer es desprenderte
de la ropa abrigada porque vas a
sudar. Esa chaqueta sácatela para
que te ayude a respirar. Después
tendrás que tomar sol.

SAMANTHA se desprende de su chaqueta y camina hacia el
sol. ANA se coloca inmediatamente la chaqueta y camina
hacia SAMANTHA.

SAMANTHA

¿Qué haces? Esa es mi chaqueta.

ANA

Tranquila solo me la estoy probando, además tengo un poco de frío, yo ya te ayudé con tu vuelo, ahora déjame estar tranquila un rato.

ANA camina a las gradas y recoge su maleta. SAMANTHA se para en medio de su camino.

ANA

¿Enserio quieres hacer esto? Déjame pasar.

SAMANTHA

¡Ni verga devuélveme la chaqueta!

ANA

¿Qué vas a hacer? Estás sola, nadie te ve, ni te escucha. Esta chaqueta se ve mejor en mí.

SAMANTHA se acerca y sujeta sus hombros. ANA la sujeta de las muñecas y la lanza a un lado. SAMANTHA cae en las gradas. ANA corre en dirección al muro de la parte lateral del colegio, lo salta, corre por la calle, gira en una esquina y desaparece.

47 EXT. CALLE - NOCHE

ANA (23 años, viste una chaqueta de cuero negra y jean) camina por la calle con sus AMIGOS (grupo de 5 personas, visten de género Punk). Todos ingresan a una construcción.

48 INT. CONSTRUCCIÓN - NOCHE

ANA ingresa con sus AMIGOS, en la construcción observamos un concierto de Punk, varias PERSONAS bebiendo, consumiendo drogas y licor, además un "Pogo" frente a los ARTISTAS, ANA y sus AMIGOS caminan a una esquina, sacan una botella de licor y beben.

ANA

Este maldito momento debemos brindarlo. Yo solo digo que el miedo es la clave del oligarca. La libertad está frente a nosotros, sólo que no la percibimos por el miedo. Debemos persistir del temor a que nos maten o nos metan presos.

VALERIA

Hablas como si tuvieras miedo.

ANA

Sí tengo miedo, como todo ser humano. Pero morir sin miedo es mi mayor expectativa en la vida.

DIEGO

(sonriendo)

El miedo siempre va a vivir en ti.

ANA

Crees saber mucho, no le paren bola a este verga. Ya está muy drogado.

DIEGO

Cálmate chucha, siempre va a existir alguien que venga y te despoje todo lo que construiste. El sufrimiento es esencial en la vida.

ANA

¿Qué sabes tú de la vida? No te digo que tengas miedo, sino que aprendas a vivir con él.

49 EXT. CONSTRUCCIÓN - NOCHE

ANA sale de la construcción junto con sus AMIGOS, caminan por las piedras con dificultad a causa del alcohol. ANA está totalmente ebria, camina sin dirección y pierde a sus amigos.

50 EXT. CALLE - NOCHE

ANA camina por una calle desolada. Se apoya en las paredes con dificultad.

51 EXT. PUENTE - NOCHE

ANA camina hasta un puente de autos. Al fondo observa dos SUJETOS, la quedan observando y la persiguen. ANA camina rápidamente, gira en una esquina.

52 EXT. PLAZA - NOCHE

ANA camina por una plaza, se acerca a una banca, se sienta y observa el cielo de la noche de Quito despejado.

53 EXT. PLAZA - DÍA

ANA despierta en una plaza, cobijada por una chaqueta de cuero. Se levanta y camina hacia la calle.

54 EXT. CALLE - DÍA

ANA camina por un cruce peatonal, llega a la esquina y gira.

55 EXT. CALLE-TIENDA - DÍA

ANA camina por las calles de un barrio, se pone la chaqueta de cuero, llega a una tienda y se detiene.

ANA

Buenas..
¡A vender!

De la tienda sale una SEÑORA llamada GLORIA.

GLORIA

Si, si ya voy, un ratito.

Cuál es la desesperación de esta gente, no tienen consideración.

ANA

Señito me vende un cigarrillo por favor.

GLORIA

Claro, si tengo. ¿Cuál quiere?

ANA

Uno de 25 por favor.

GLORIA camina hacia el mostrador, saca un cigarrillo, camina hasta la entrada y se lo entrega a ANA, ella saca 25 centavos de la chaqueta y se los entrega a GLORIA, ella los recibe y le da una fosforera, ANA enciende el cigarrillo y le devuelve la fosforera.

ANA

Gracias.

ANA se retira de la tienda y camina por la acera.

56 EXT. COLEGIO - DÍA

ANA (23 años, usa uniforme de colegio y una chaqueta de cuero) camina hasta la entrada de su colegio, a lo lejos saluda a ROSARIO (21 años, usa uniforme de colegio), ANA de inmediato corre hacia ella.

ANA

Qué onda, tijeras.

ROSARIO

¿Qué haces aquí? Tenías que desaparecer unos días.

ANA

No tenía a donde ir. No va a pasar nada, confía en mí.

ANA abraza a su amiga y caminan hasta la entrada del colegio.

57 INT. COLEGIO - DÍA

ANA sentada en el recreo, observa como juegan baloncesto, en sus manos tiene un papel pequeño que lo enrolla y al final lo rompe. ANA se levanta y camina por el patio principal.

58 INT. COLEGIO - DÍA

ANA sentada en su pupitre, escribe en un cuaderno, en ese instante, observa la ventana admirando la ciudad y las montañas. Su compañera ROSARIO se acerca a ella.

ROSARIO

Ana... ¡Ana!

ANA

¿Qué?

ROSARIO

Tus papás están aquí. Me saludaron están hablando con el inspector.

ANA observa a ROSARIO, después observa a su alrededor, coge sus cosas de inmediato.

59 INT. COLEGIO - DÍA

El inspector, GONZALO (48 años, viste de terno) camina por el pasillo del colegio junto a los PADRES de ANA, llegan a una puerta, la golpean.

60 INT. COLEGIO - DÍA

La maestra, SARA (38 años, usa un vestido y tacones) está sentada en su escritorio y escucha golpes en la puerta.

SARA

Por favor alumnos, mientras yo atiendo vayan terminando la tarea y me la dejan sobre el escritorio para revisarla, solo puede salir aquel que la haya terminado.

SARA escucha nuevamente golpes insistentes en la puerta y se levanta, camina hasta la puerta y la abre.

61 INT. COLEGIO - DÍA

GONZALO y los PADRES de ANA parados afuera de la puerta.

GONZALO

Por favor necesito que salga la señorita García.

SARA

Por favor, Ana García, sal un momento.

ANA sale del salón y sus PADRES se la llevan.

62 INT. AUTOMÓVIL - DÍA

ANA sentada en el asiento trasero de un vehículo, en los asientos delanteros se encuentran SERGIO y MAYRA (los padres de ANA).

SERGIO

Ana no puedo creer que nos hayas mentado, ya estoy harto de tu actitud. Y cámbiame la cara si no quieres que te meta un garrotazo aquí mismo.

MAYRA

Pero dale, dale uno para ver si aprende. Si esta mujer es testaruda no va a aprender.

SERGIO

¡Es que tiene que aprender! ¿Cómo va a ser posible que nos mienta?

ANA

Yo no les he mentado.

SERGIO

¿Y esto qué es pues chucha? ¿Qué yo soy un pendejo? Ah, ¿Soy un cojudo?

SERGIO le enseña una libreta de calificaciones a ANA.

SERGIO

Todo lo has perdido. Ana, esta oportunidad te dije que era la última.

El vehículo se detiene en un semáforo, ANA retira el seguro de su puerta y la abre, sale del vehículo rápidamente y corre de inmediato al otro lado de la calle, SERGIO al verla por el retrovisor que corre, él también la persigue. ANA salta unas escaleras, SERGIO la persigue.

63 EXT. CALLE - DÍA

ANA corre por la calle principal, SERGIO la persigue. ANA llega a un mercado e ingresa.

64 INT. MERCADO - DÍA

ANA está a punto de ser atrapada, en una esquina cajones de frutas, SERGIO se tropieza.

SERGIO

¡Ana detente! ¡Ana!

ANA corre y sale del mercado, SERGIO la persigue.

65 EXT. PARQUE - DÍA

Ana corre por un parque, SERGIO la persigue, varios ESTUDIANTES observan la persecución

ESTUDIANTE

Amiga ¿Estás bien?
Hey, qué te pasa ¡Déjala!

Los ESTUDIANTES al ver que continúa persiguiendo a ANA corren detrás de SERGIO.

66 EXT. CALLE - DÍA

SERGIO corre detrás de ANA, ella llega a una esquina, está repleta de ESTUDIANTES, ellos inician a silbar al observar la persecución, acorralan a SERGIO.

(Flashback 2 out)

(Flashback1 in)

67 EXT. CARRETERA - DÍA

PACO (28 años, viste informal le falta un dedo) camina por la carretera, fuma de un cigarrillo mientras se acerca a un pueblo en la sierra ecuatoriana. Llega a una estación del ferrocarril.

68 INT. ESTACIÓN/FERROCARRIL - DÍA

PACO ingresa a la estación del ferrocarril.

69 INT. FERROCARRIL - DÍA

PACO parado en una esquina de un vagón. El ferrocarril avanza repleto de PERSONAS.

70 EXT. VÍAS/TREN - DÍA

PACO camina por las vías del tren. Observa a lo lejos una carretera. Cuando llega a ese punto escucha un vehículo acercarse, PACO se esconde entre la maleza, por el lugar pasan varios camiones llenos de MILITARES. Al instante que todos pasan, PACO sale de su escondite y camina en dirección a los MILITARES.

71 EXT. SENDERO - NOCHE

PACO corre por un sendero. Observa que los MILITARES estacionan sus vehículos y golpean a varios CAMPESINOS. PACO muy despacio, se acerca hasta los vehículos, los MILITARES discuten con los CAMPESINO, PACO aprovecha y abre la puerta de un vehículo e ingresa.

72 INT. VEHÍCULO - NOCHE

PACO revisa en el vehículo, de la gaveta saca un mapa y se lo guarda, además, toma un revólver y una brújula. PACO sale del vehículo, un MILITAR lo logra ver y dispara, PACO pierde la brújula y corre al bosque.

73 EXT. BOSQUE - NOCHE

PACO corre por el bosque, varios disparos lo persiguen detrás. Sube a un árbol y los MILITARES pasan buscándolo. Al momento de pasar todos, PACO baja de un árbol, un MILITAR logra verlo y se lanza hacia PACO, cruzan varios golpes, paco arrebató un cuchillo de un bolsillo y se lo clava en el pecho. Al matarlo se separa de él, lo observa.

74 EXT. BOSQUE - AMANECER

PACO (28 años, su ropa está desecha y su cuerpo lastimado) camina por un bosque, de su bolsillo saca un cigarrillo, lo prende y fuma.

(Flashback1 out)

(Flashback 2 in)

75 EXT. CALLE - DÍA

ANA (23 años, usa ropa oscura y sucia) camina por la calle, observa que su compañero ROSERO camina junto a MONO y PACO. Se encuentran con GUADALUPE y se suben a un automóvil. ANA observa que dentro del auto varios SUJETOS abrazan a ROSERO.

76 EXT. CASA ABANDONADA - DÍA

ANA está golpeando una puerta, instantes después, la abren. Sale GUADALUPE (hombre de 30 años, usa boina y ropa de militar) abre una ventana pequeña ubicada en la puerta.

GUADALUPE

¿Quién es?

ANA

Soy amiga del Rosero, abran por favor.

ROSERO

Es Ana, la hija del coronel.

ANA

Sé que estás ahí, estoy sola, abran por favor.

Instantes después, GUADALUPE abre la puerta, ANA ingresa inmediatamente.

77 INT. CASA - DÍA

ANA ingresa a la casa, observa varios GUERRILLEROS sentados en una habitación, carteles con mapas y coordenadas, armas regadas por el lugar. Al fondo de la habitación está PACO, se encuentra sentado en un sofá con una botella de licor. ANA lo observa y continúa caminando.

(Flashback2 out)

(Flashback1 in)

78 EXT. MONTAÑA - DÍA

Una tarde soleada en el campo. Quito 2045.

79 EXT. MONTAÑA - DÍA

PACO (28) camina entre la maleza de los árboles.

80 EXT. SENDERO - ATARDECER

PACO (28) camina por un sendero entre la montaña, se retira su suéter y lo cuelga de su cuello.

81 EXT. CUEVA - NOCHE

PACO (28) está sentado en una cueva junto a una fogata, de su bolsillo saca una fotografía, es ANA.

(Flashback1 out)

(Flashback2 in)

82 INT. CASA - NOCHE

Quito año 2043. ANA (23) está sentada en una fogata a lado de varios GUERRILLEROS, uno de ellos MONO observa a ANA.

MONO

Esto es increíble, estamos frente a la hija de nuestro enemigo.

ANA

Yo no soy como mis padres, por algo estoy aquí.

ROSERO

Ya mono deja de atacarla, dedícate a contarnos el plan.

MONO

No, es que yo no voy a comentarles nada hasta que esta traidora se vaya.

PACO observa de lejos a ANA y MONO discutiendo.

PACO

Ya pues mono si ella no es una
traidora, nos demostrará.

ANA observa a PACO, MONO se retira del lugar.

83 INT. HABITACIÓN/CASA - NOCHE

ANA se recuesta en su cama observa el techo. Instantes
después se retira las botas. Ingresa a la habitación
PACO.

PACO

Mira te dejo una toalla y jabón,
también un poco de ropa.

ANA

¿Por qué me ayudan? ¿No soy una
traidora?

PACO

No lo sé. No estoy seguro, solamente
quiero que te encuentres bien.

PACO coloca la ropa en la cama, se escucha una
detonación y PACO corre hasta la puerta, observa por la
ventana y varios MILITARES ingresan a la casa.
COMPAÑEROS de PACO son asesinados, entre ellos MONO.
Además, GUADALUPE es llevado por la policía. PACO sale
de la habitación, ANA se queda en silencio, cuando PACO
regresa le enseña un mapa a ANA.

PACO

¿Conoces el antiguo camino a Santo
Domingo?

ANA

No lo conozco.

PACO

Ana escúchame bien, quiero que tomes
este rumbo. Llegarás a una casa
vieja y descuidada, ingresa y no
salga hasta que yo llegue o algún

guerrillero lo haga. Si ves policías o Militares no salgas.

ANA

No puedo es muy lejos, ¿Qué voy a hacer sin comida? Es en medio del bosque.

PACO

Ana solo hazme caso por favor. Estarás bien.

PACO escucha varios pasos subiendo por las escaleras, golpean una puerta hasta que se abre. PACO entrega el mapa en las manos de ANA, ella salta por la ventana y cae a un patio.

84 INT. CASA PATIO - NOCHE

ANA sube a un automóvil, PACO, en la parte superior dispara un rifle. ANA sube al vehículo y se marcha.

(Flashback2 out)

(Flashback 1-2 in)

85 EXT. CAMPO - DÍA

Quito. Año 2045. PACO (28) camina por dificultad entre la maleza. Corre mientras los MILITARES lo persiguen, disparan en distintas ocasiones, PACO corre aún más rápido y cae por un acantilado. Los MILITARES observan a todas partes, pero PACO desaparece.

86 INT. CASA CAMPO - DÍA

ANA (25 años) despierta en una cama de madera vieja, un colchón delgado y cobijas desgastados por el paso del tiempo. Se levanta, se coloca unas botas de caucho y camina hasta la puerta, la abre y sale de una casa.

87 EXT. CAMPO - DÍA

ANA sale de su casa, camina hasta la parte trasera, sujeta un balde y dos cabos de soga, además se lleva un machete. ANA camina por un sendero.

88 EXT. BOSQUE - DÍA

PACO camina por un sendero con dificultad, apresura el paso y tropieza con una raíz de un árbol. Se pone de pie y camina hasta una pequeña loma.

89 EXT. CAMPO - DÍA

ANA coloca los cabos en las patas de una vaca, al finalizar se levanta y sujeta el balde, lo sitúa debajo de las ubres de la vaca.

90 EXT. BOSQUE - DÍA

PACO sube con dificultad una pequeña loma, llega a un sendero, camina y se cae al suelo, a su lado está una pendiente peligrosa.

91 EXT. CAMPO - DÍA

ANA ordeña mientras derrama varias lágrimas, seca sus lágrimas y continúa con agresividad el ordeño.

92 EXT. SENDERO - DÍA

PACO observa el camino cada vez más angosto. Camina con dificultad por el sendero y tropieza hasta quedarse al borde de la pendiente.

93 EXT. CAMPO - DÍA

ANA ordeña con rapidez y fuerza a la vaca, detrás de ella caen piedras de una peña, pero no se percata. En ese instante, PACO cae inconsciente, ANA se levanta y el balde con leche se desparrama, camina hasta el lugar y al llegar, observa que es PACO. ANA en ese instante cae en llanto.

94 INT. CASA/CAMPO - NOCHE

El fuego cubre de luz la cabaña donde se encuentra ANA y PACO. ANA cura las heridas de PACO. PACO al despertar observa a ANA y se queja por el dolor.

PACO

No puedo ver.

ANA

Te diste un golpe fuerte en la cabeza. Todo debe estar borroso.

PACO

Reconozco tu voz, eres ANA.

ANA

Sí.

PACO

Pensé que nunca te iba a encontrar.

PACO se topa su cabeza por el dolor.

ANA

No te encuentras siempre con quien quisieras estar. El destino es cruel y te hará decidir al final.

PACO

Las cosas están muy jodidas, no quiero preocuparte, pero estamos en peligro...

ANA

Me vas a meter en uno de tus planes de nuevo, entiendo que quiero abrirme de todo esto, regresar y borrar de mi vida toda esta maldita huevada.

PACO

Mira no podemos irnos en este momento, quieres que te maten o te

capturen. La cárcel está podrida,
transgredida, desabrigada.

ANA

Entiéndeme Paco tengo que irme,
tengo que buscar a mi familia.

PACO se para en la puerta, evita que ANA salga.

PACO

No te voy a dejar salir, entiende
que corres riesgo, vine con órdenes
de salvarte y eso voy a hacer.

ANA

¡Quítate de la puerta!

PACO

Espérame cinco días Ana.
Por favor.

ANA lanza un puñete, PACO lo esquivo y sujeta a ANA por
los brazos, ANA se inclina de dolor.

PACO

Entiende, si tengo que matarte no me
dolerá decir que ya te encontré
muerta, colgada de una baranda con
una sogá.

ANA baja su mirada.

95 EXT. MONTAÑA - DÍA

PACO y ANA caminan por un sendero, PACO espanta varias
vacas del camino golpeándolas en su cola. ANA continúa
el camino en silencio.

PACO

Ana, ¿dónde está una casa cercana?
Muerdo de hambre.

ANA

No sé de qué casa me hablas.

PACO

Me refiero a una casa cercana, algo que hayas percibido donde habitan personas.

ANA

¿Qué los vas a obligar a darte su comida con un arma? Imbécil.

PACO sonríe.

PACO

No soy tan miserable cómo crees, tengo sentimientos Ana.

PACO se detiene y sujeta a ANA del brazo.

PACO

Mira tengo órdenes de socializar con este pueblo para que nos ayuden con la guerra. Si estamos unidos con las clases populares, ganaremos en toda esta masacre.

96 EXT. CAMPO - ATARDECER

PACO camina con ANA por la montaña.

97 EXT. CASA/CAMPO - NOCHE

PACO camina por un sendero, desata una cuerda para abrir una puerta, ingresa con ANA. RAMIRO (56 años, cabello corto, tez blanca, usa botas de caucho y un poncho) sale de inmediato, camina un poco y observa a PACO, RAMIRO levanta sus brazos saludando.

RAMIRO

¿Paco cómo estás? pensé que nunca más te volvería a ver.

PACO

Ramiro es una sorpresa encontrarte,
ya es mucho tiempo que no te veo.

ANA se acerca a RAMIRO, PACO intenta sujetarla.

ANA

Ayúdeme señor por favor este sujeto
me tiene secuestrada, parece que se
conocen por favor señor se lo ruego.

PACO sujeta a ANA y la mueve de un lado de RAMIRO.

RAMIRO

¿Paco qué pasa?

PACO

Nada tío Ramiro, por favor llámeme a
la tía.

RAMIRO

(gritando)

¡Gloria!

GLORIA

¡Eeeuu!

RAMIRO

Mira quien vino, ven pronto.

GLORIA (58 años, es pequeña, tez blanca y cabello largo,
usa anaco y botas de caucho) se acerca, observa a PACO y
lo abraza, ella tiene sordera y perdió el habla.

PACO

Es un gusto verla tía, le presento a
ANA, es una amiga ¿Puede llevarla
para la cocina por favor?

GLORIA sujeta a ANA de su mano y la lleva para la
cabaña.

98 EXT. CABAÑA - NOCHE

ANA y GLORIA caminan e ingresan a la cabaña.

99 INT. COCINA - NOCHE

GLORIA y ANA ingresan a una cocina, varios cuyes pasean por el lugar, los asientos son de madera y las ollas son negras del calor del fuego y el color de la leña quemada. ANA se inclina a atrapar un cuy, pero son muy rápidos, GLORIA balbucea y mueve su mano en señal que no puede atraparlos, ANA la observa y sonríe. PACO y RAMIRO ingresan, PACO camina hacia ANA.

PACO

Ellos son mi familia. No le digas a nadie que vinimos acá.

ANA

Paco me voy a quedar, pero no voy a seguir tus órdenes.

PACO

Solamente guarda este secreto.

ANA observa a PACO, él se sienta en un banco, ANA se sienta a su lado, GLORIA se acerca con un plato de sopa, se lo entrega a ANA.

ANA

Muchas gracias señor.

RAMIRO

Coman porque tenemos que salir.

PACO

¿A dónde tío? Nosotros no podemos, si te comenté.

RAMIRO

No tranquilo es el cumpleaños de la tía Zoila.

RAMIRO sujeta un plato con sopa que le da GLORIA, él se lo entrega a PACO.

100 EXT. CABAÑA - NOCHE

PACO se coloca unas botas de caucho, ANA observa la montaña, PACO se acerca.

PACO

Hey, Ana. Debes ponerte unas botas porque llovió y el camino no es muy bueno.

PACO sujeta un par de botas y se las da a ANA, ella las sujeta y se las coloca.

101 EXT. SENDERO - NOCHE

PACO ayuda a cruzar un riachuelo a GLORIA, ANA observa, se acerca al río, PACO la ayuda a cruzar sujetándola de la mano, ellos se observan.

102 EXT. MONTAÑA - NOCHE

PACO camina junto a RAMIRO y GLORIA, ANA camina muy cerca. PACO sube por una empinada cuesta, él toma el mando.

103 EXT. CARRETERA - NOCHE

Caminan por una carretera empedrada.

104 EXT. CARRETERA - NOCHE

El camino se hace más pequeño, hasta que llegan a un sendero.

105 EXT. MONTAÑA - NOCHE

PACO, RAMIRO, GLORIA y ANA caminan por un sendero estrecho, salen a una explanada y llegan hasta el ingreso de una casa, PACO abre una puerta de madera, todos pasan y la vuelve a cerrar.

106 INT. CASA - NOCHE

Observamos una puerta con un pequeño cristal sucio a los bordes y opaco por el tiempo, se reflejan varias PERSONAS bailando y festejando, suena un timbre nadie escucha, golpean la puerta y SEGUNDO (61 años, viste un terno descolorido y un sombrero) abre la puerta, observamos a PACO, ANA, RAMIRO y GLORIA ingresando a la casa, SEGUNDO cierra la puerta, observamos en el reflejo del espejo a todos estrechando la mano a PACO, SEGUNDO y GLORIA, ANA se queda a un lado, en ese instante PACO los presenta, ella estrecha su mano saludando.

107 INT. CASA - NOCHE

ANA se encuentra sentada y observa la fiesta, se acerca un JUAN (28 años, viste de jean y saco de lana, su tez es morena), al llegar estira su mano.

JUAN
¿Quieres bailar?

ANA mira a otro lado.

JUAN
Amiga, Te dije si quieres bailar.

ANA
No, no quiero.

GLORIA se acerca a ella, se sienta a su lado, JUAN se retira y observa a ANA hasta el final. ANA observa a GLORIA, la sujeta de la mano. PACO se acerca y se sienta a lado de ANA, sujeta una copa de whisky, toma un sorbo.

PACO
¿Quieres un poco?

ANA
No gracias.
GLORIA sujeta la mano de ANA y se la enseña a PACO, él coloca la copa en su mano. ANA sonríe.

ANA

No por favor.

PACO

¿Por qué? No te gusta tomar entonces.

ANA

Si un poquito.

ANA, GLORIA y PACO sonríen.

108 INT. CASA - NOCHE

ANA y PACO bailan, se acerca SERGIO (19 años, viste de jean y una gorra) sujeta una jarra, le da una copa de trago a cada uno, PACO y ANA siguen bailando y SERGIO se retira.

109 INT. CASA - NOCHE

PACO baila con ANA, estira sus manos a la cintura de ANA, ella coloca sus manos en los hombros de PACO, él sube sus manos hasta su espalda, toma su otra mano, gira a ANA y ella se deja llevar por los pasos de PACO.

110 INT. CABAÑA - DÍA

ANA despierta en un sofá cobijada por una manta, PACO se encuentra dormido en el sofá que sobra en la sala.

ANA

Oye, Paco.

PACO despierta y observa a ANA, sonríe.

PACO

Hola, ¿despertaste bien?

ANA

¿Qué pasó? ¿En qué momento regresamos a la casa?

PACO

No te acuerdas de nada. Nos vinimos con mis tíos.

ANA

No me acuerdo.

PACO

Enserio no te acuerdas nada, nada.

ANA

No chucha, nada.

PACO

¿Quieres desayunar?

ANA

No quiero molestar a tus tíos.

PACO

No molestas a nadie, mi tía se encariñó y se va a sentir muy mal si no le aceptas un plato de comida.

ANA observa a PACO.

ANA

Ya, bueno vamos.

PACO se levanta y se coloca los zapatos, ANA se levanta del sofá y se coloca de igual forma sus zapatos.

111 EXT. PASILLO - DÍA

PACO y ANA caminan por un pasillo, salen hasta el patio e ingresan a la cocina.

112 INT. COCINA - DÍA

GLORIA observa ingresar a PACO y ANA, él se acerca y sonríe, señala la comida. RAMIRO se acerca a PACO.

RAMIRO

Buenos días jóvenes, ¿qué tal descansaron?

PACO

Tía si dios le pague queremos comer.
No me acuerdo tío a qué rato llegamos.

PACO y ANA se sientan, GLORIA sirve un plato y se lo entrega a ANA. Varios sorbos resuenan los oídos de ANA, ella suspira tomando varias cucharadas de sopa. Al terminar de comer, PACO se levanta y sujeta del brazo a ANA.

PACO

Ana vamos te voy a enseñar un lugar.

ANA

La verdad quiero quedarme.

RAMIRO

Vaya señorita, vaya nomás acompañelo que nosotros vamos a salir.

ANA se levanta y camina con PACO hasta la salida.

113 EXT. SENDERO - DÍA

PACO y ANA caminan por un sendero, PACO salta un riachuelo hasta el otro lado, observa a ANA y se coloca en medio del río estirando su mano, ANA lo sujeto y lo observa de cerca, ANA salta y PACO continúa el camino.

114 EXT. CAMPO - DÍA

Varios caballos corren alrededor de un campo, el cual es cruzado por un río. ANA y PACO observan el paisaje.

ANA

Este lugar es increíble.

PACO

Te dije es un lugar para descansar,
vamos te llevo a una sombra para que
puedas recostarte.

ANA camina junto a PACO, cruzan el río saltando entre
las rocas y llegan a un árbol, se sientan. PACO observa
a ANA.

PACO
(sonríe)
Solo quiero protegerte sabes.

ANA
¿Sólo es por la misión?

PACO
¿Qué quieres decir?

ANA
¿Que si fue solo por eso?

PACO
Cuando me ordenaron que tengo que
protegerte, lo primero que pensé fue
en dar la vida por que estés bien.

ANA
¿Es verdad?

PACO
Sigo creyéndolo hasta este momento.

PACO y ANA se observan, en ese instante llegan RODRIGO y
JESÚS en motos, se acercan hasta PACO, apagan sus motos
y se bajan.

RODRIGO
Qué tal Paco, ¿cómo has estado?

PACO
Primo que bacán verte, todo muy
bien, ¿Cómo te ha ido a ti?

RODRIGO

Bien ñaño, camellando en las tierras
con mis papás.

JESÚS observa a ANA.

JESÚS

Presenta pues primo.

PACO

Claro ñaño, ella es ANA, una amiga.

RODRIGO

Qué guapa tu amiga, primo.

JESÚS

¿Y seguro solo es tu amiga?

Todos sonríen.

PACO

Simón primo, ya te hago los planes.

ANA

Hey, hey, ahí nomás.

JESÚS y PACO se ríen, RODRIGO se retira.

JESÚS

Primo acompáñame a cobrar en el
pueblo.

PACO

¿Qué pueblo primo?

JESÚS

Acá en Chiriboga.

PACO

Ah, dale vamos. Pero no puedo
dejarla sola.

JESÚS

Entonces que se suba también en la moto.

PACO toma la moto, se sube y la enciende, ANA se sube detrás de él y coloca sus manos en sus hombros, aceleran y se marchan junto con JESÚS.

115 EXT. CARRETERA - DÍA

ANA se sujeta de la motocicleta, PACO maneja. ANA al notar que en el camino existen varios baches y piedras, abraza a PACO por la cintura y se sujeta con fuerza. PACO sonríe.

116 EXT. CHIRIBOGA - DÍA

ANA, PACO y JESÚS llegan a Chiriboga, un pueblo al límite con la frontera de la costa ecuatoriana.

117 INT. PATIO - DÍA

ANA, PACO y JESÚS estacionan las motos, se bajan y dejan los cascos sobre el asiento.

118 EXT. CALLE - DÍA

ANA, PACO y JESÚS caminan por la carretera, observan una billa, a su lado una capilla de una iglesia.

JESÚS

Primo, vamos a comer algo y después nos vamos a divertir un poco.

PACO

Pero estoy sin dinero Sambo.

JESÚS

Tranquilo primo, que acá todo es barato, yo te invito y a tu amiga también.

ANA, PACO y JESÚS caminan y giran en una esquina.

119 EXT. CASA/JESÚS - DÍA

ANA, PACO y JESÚS llegan a una casa, JESÚS golpea la puerta, la abre MÓNICA (42 años, usa un vestido delgado y largo, su cabello es negro y su tez es blanca)

MÓNICA

¡Hola mijo! No te esperaba.

MÓNICA abraza a JESÚS, PACO y ANA observan.

MÓNICA

Trajiste invitados, vengan pasen todos.

JESÚS

Tía no se acuerda del Paco, el hijo de la Marcelita.

MÓNICA

No me acuerdo mijo, déjame verte bien. Usted es el Francisco, ya me acordé de la Marcelita. ¿Y cómo está ella mijo? ¿Si se encuentra bien?

PACO

Lamento contarle, pero mi mamá murió hace cinco años. Yo me enteré recién ya que estaba fuera del país.

ANA observa a PACO, JESÚS lo abraza del hombro.

MÓNICA

Lo siento mucho mijo no lo sabía, todo mi aprecio y mi sentir por tu pérdida. Pero pasen que coman algo.

ANA, PACO y JESÚS ingresan a la casa.

120 INT. SALA - DÍA

Varias PERSONAS están en la sala y cocina de la casa, PACO ingresa y todos lo observan, detrás de él ingresan

ANA y JESÚS, saludan a cada PERSONA en la casa, se sientan en el sofá.

121 INT. OFICINA - DÍA

CHACAL (hombre 43 años, viste uniforme militar) está sentado delante de una mesa grande con una computadora, documentos y libros regados por el lugar. Se levanta y toma su celular, marca un número anotado en un papel, suena el teléfono descolgándose. Contesta un Señor.

SEÑOR (V.O.)

¿Si buenas tardes?

CHACAL

Buenas tardes usted se comunica con el departamento de inteligencia de las Fuerzas Anti-guerrilla del Ecuador.

SEÑOR (V.O.)

Sí, dígame.

CHACAL

¿Usted es el señor Sergio González Nieto?

SEÑOR (V.O.)

Si soy yo, dígame qué sucede.

CHACAL

Le pido tenga un poco de calma. Encontramos a su hija tras el llamado de emergencia a través de la secretaría de gobierno.

SEÑOR (V.O.)

(grita)

Si me está llamando por una recompensa no se...

CHACAL

Es verdad lo que le digo, soy el capitán Chacorta Franco, de la comandancia de la ENGE.

Golpean la puerta, ingresa el COMANDANTE RAMÍREZ.

CHACAL

No señor, yo lo visito. Está bien, pero aún no lo posesionan... está bien señor ministro. Si, comprendo, iré en este momento.

CHACAL cuelga el teléfono, se acerca a saludar al COMANDANTE RAMÍREZ.

CHACAL

Buenas tardes comandante, ¿me tiene nuevas noticias?

COMANDANTE RAMÍREZ

Si Chacal, tengo ya el equipo rodeando la cabaña, pero no se encuentra nadie allí.

CHACAL

Faltan solamente tres días, debe estar cerca.

COMANDANTE RAMÍREZ

No tiene miedo que lo traicionen.

CHACAL observa al COMANDANTE RAMÍREZ.

CHACAL

No, tenemos un trato y sabe las consecuencias de todo eso. Acompañame, tengo una reunión con el ministro, debemos planear todo en el auto.

CHACAL y COMANDANTE RAMÍREZ salen del lugar.

122 INT. AUTOMÓVIL - DÍA

CHACAL conduce y COMANDANTE RAMÍREZ está ubicado a su derecha.

COMANDANTE RAMÍREZ

Dime qué sucede Chacal. Parece que se está saliendo de tus manos.

CHACAL

No seas torpe, el plan continúa y está más vigente que nunca. En este momento nos reuniremos con nuestra arma secreta.

COMANDANTE RAMÍREZ

¿Qué tienes planeado Chacal?

CHACAL

Asesinar al ministro, a su familia.

COMANDANTE RAMÍREZ

A cambio de qué Chacal ¿Qué ganas con esto?

CHACAL

Tu no comprendes lo que es la guerra Ramírez, él es el que planea toda esta matanza, él y su presidente tienen el control, el poder y el dinero. Si tenemos camino libre para gobernar nosotros, entiende que si eres fiel a esto, tendrás el mejor puesto que podrías soñar Ramírez, Tu vida cambiará completamente y tendrás todo lo que desees.

123 EXT. PLAZA - ATARDECER

CHACAL y COMANDANTE RAMÍREZ salen de un automóvil. Se paran junto a él, CHACAL enciende un cigarrillo, brinda uno al COMANDANTE RAMÍREZ. En una plaza se observa varios PROTESTANTES con carteles, ellos están rodeados por la policía, mientras otras PERSONAS están sentados

en sillas y visten elegantemente. En una tarima SERGIO (padre de Ana) está sentado en una mesa central, habla por un micrófono.

SERGIO

Es un honor ser condecorado y representar desde este día el cambio para un país que se veía sumergido en tragedia y conmoción. Agradezco al presidente de la república del Ecuador, y a los diferentes ministros, al obispo de nuestra patria y a los representantes de los diferentes partidos.

SERGIO observa al fondo que lo saluda el CHACAL.

SERGIO

Este placer se lo debo a la batalla en contra de los grupos guerrilleros, que nos arrebatan a lo que más amamos, a nuestros seres queridos. Le dejo la palabra a nuestro moderador, que sigamos construyendo un Ecuador de unión ¡Viva mi país libre!

Las PERSONAS en las sillas aplauden y los PROTESTANTES abuchean con silbidos e insultos, los POLICÍAS lanzan bombas lacrimógenas y todas las PERSONAS huyen del lugar. SERGIO se acerca al automóvil donde está el CHACAL y el COMANDANTE RAMÍREZ, el CHACAL abre la puerta para que ingrese SERGIO, él se sube, el CHACAL detrás del él, acelera el auto y se marchan.

124 INT. AUTOMÓVIL - ATARDECER

SERGIO entrega a CHACAL un maletín.

SERGIO

Dime lo que quiero escuchar.

CHACAL

¿Ya me reconoció señor ministro?

SERGIO

No me vengas a joder Chacal,
muévete.

CHACAL

Encontramos a Ana, su hija.

SERGIO

Sí ya me dijiste eso idiota, dime
dónde y cómo puedo verla.

CHACAL

No es sencillo, ella está
secuestrada por un guerrillero.

SERGIO

Por favor ella es una guerrillera ¿Y
ellos la secuestran? No me vengas
con pendejadas.

CHACAL

Usted es la mano derecha de todo el
país, saben que si lo atacan desde
ese lado lo pueden ablandar.

SERGIO

¿Cómo procedemos?

CHACAL

Tenemos todo planeado, usted siga
mis instrucciones nada más.

CHACAL entrega un sobre a SERGIO.

CHACAL

Ahí está la dirección exacta, con la
hora y el día que debe estar
presente, no lleve nada más que su
uniforme y su arma, tenemos el lugar
rodeado y vigilando constantemente
los movimientos del lugar.

SERGIO

Entiendo, te agradezco y si todo sale bien, ten en cuenta que te llegará un aumento.

CHACAL

Gracias señor ministro. Todo saldrá perfecto, lo dejo con su escolta.

El auto se detiene.

125 EXT. CALLE - NOCHE

SERGIO sale de una automóvil, camina delante de él y se sube a otro vehículo. Los carros aceleran y se marchan.

126 INT. CASA - NOCHE

ANA y PACO bailan, varias PERSONAS los acompañan. JESÚS baila entre los asistentes sujetando una jarra de una mezcla de licores, llega a donde se encuentra PACO y ANA, sirve a cada uno en un vaso y continúa bailando, ANA bebe de un solo bocado el licor, PACO la observa, también bebe de un bocado el licor.

PACO

¿Te encuentras bien?

ANA

¿Qué?

PACO

¿Si te encuentras bien?

ANA

Si, un poco mareada y emputada.

PACO

¿Por qué emputada?

ANA

Porque me han pasado muchas cosas.

PACO

Cuéntame.

ANA observa a PACO, lo sujeta de una mano.

ANA

No es el momento para hablarlo.

PACO

Vamos no tenemos mucho tiempo para conocernos ¿Cuánto más durará la tormenta? Es como la lluvia, nos va quitando el calor, sin saber su comportamiento puede detenerse o seguir, es una tortura.

ANA

Solo quiero darme tiempo para aclarar mis pensamientos. Salgamos, quiero aire.

PACO y ANA caminan en dirección a la salida.

127 EXT. PASILLO CASA - NOCHE

ANA y PACO salen, se paran delante de una baranda, observan el bosque y las estrellas en el cielo.

ANA

¿Tienes un tabaco?

PACO

No, creo que mi tío estaba regalando ¿Quieres que te lo traiga?

ANA

Si no te molesta.

PACO se marcha e ingresa a la casa, ANA se queda observando el cielo, instantes después sale PACO con dos cigarrillos, toma uno y se lo da a ANA, ella lo sujeta y

PACO enciende un fósforo para que lo fume, ANA aspira y segundos después suelta el humo.

ANA

El ambiente es frío, tiene un detalle sombrío, pero me siento en paz.

PACO

Pasaste mucho tiempo aquí, ¿verdad?

ANA

No es el tiempo que pasé aquí, es lo que siento ahora, es este instante lleno de sensaciones en mi mente.

PACO

Es por eso que tuviste esta conexión con el bosque. Es un ser que te provee de mucha buena energía y te purifica, pero también existe un respeto, tú te llevas muy bien con ella. Me siento en paz a tu lado y eso significa que tu paz interna está complementada con la naturaleza de todo ser vivo.

ANA

¿Enserio te sientes en paz conmigo?

PACO

Siento varias cosas que no podría explicarte.

ANA sujeta las manos de PACO y lo hace bailar, PACO sigue la corriente y le da varias vueltas sujetando su cintura fuertemente. ANA se acerca más a él y coordinan su baile, en ese instante, ANA coloca su cabeza en el pecho de PACO, él la observa y baila suavemente.

128 INT. CASA - NOCHE

PACO camina por la casa, abraza a ANA y la besa, están ebrios y caminan con dificultad. MÓNICA sale de su habitación por el ruido de los perros.

PACO

Tía buenas noches, soy yo Francisco.

MÓNICA

¿Están bien? Los veo un poco asustados.

PACO

Si tía, ya vamos a dormir.

PACO y ANA caminan con dificultad, MÓNICA los ayuda a abrir la puerta de una habitación.

PACO

Gracias tía, buenas noches.

MÓNICA cierra la puerta.

129 INT. HABITACIÓN - NOCHE

ANA y PACO se besan continuamente en la cama, PACO saca una por una las prendas de ropa de ANA, en ese instante, ANA saca el pantalón de PACO, él abre las piernas de ANA y ella lo sujeta de su espalda, PACO acaricia el estómago y el pecho de ANA, la besa y continúa hasta su cadera, instantes después ANA y PACO mantienen relaciones, se abrazan y observan la ventana, el cielo despejado y la luna resplandeciente.

130 INT. HABITACIÓN - DÍA

ANA se despierta en una cama pequeña, observa a su lado y PACO no se encuentra. Se levanta, coloca su pantalón y su blusa, camina hasta la salida y se marcha de la habitación.

131 INT. SALA - DÍA

ANA llega a la sala de la casa, observa que PACO está sentado junto a JESÚS, CÉSAR y VINICIO, ellos la observan.

PACO

Hola, ¿quieres un trago?

ANA

Hola, buenos días, que recibimiento, sí quiero.

ANA y resto sonríe, ella se sienta a un lado de PACO, él la abraza y continúan sirviendo licor.

132 INT. SALA - DÍA

PACO y ANA beben licor, JESÚS y CÉSAR conversan entre ellos, VINICIO duerme profundamente en un rincón.

133 INT. SALA - DÍA

ANA baila con PACO, VINICIO está sirviendo licor, JESÚS y CÉSAR empujan a ANA para que bese a PACO, ella se inclina y PACO la besa.

134 INT. SALA - NOCHE

PACO y ANA sirven licor, VINICIO casi sin poder levantar el brazo recibe licor y lo bebe. VINICIO al devolver el vaso se duerme, ANA coloca su cabeza en el hombro de PACO, él la observa y sonríe.

PACO

¿Quieres ir a descansar? Han sido días muy largos.

ANA

Sí, pero no, aquí estoy bien.

ANA voltea y observa a PACO, él también la observa, cuando PACO se acerca, ANA se levanta.

ANA

Quiero caminar, ¿podemos salir?

PACO

Sí, vamos.

ANA camina hasta un sofá y toma un abrigo, PACO se coloca una chaqueta gruesa.

135 EXT. CAMPO - DÍA

ANA y PACO caminan por un sendero.

PACO

¿Querías caminar?

ANA

No, quería salir de ese lugar, es que no me siento bien aquí en este lugar, siento que al estar sola algo me va a pasar.

PACO

No pienses en eso, las energías del espíritu son tan fuertes que te hacen caso.

ANA

Solamente siento algo muy fuerte, cuando llegaste me logré controlar, pero en verdad quisiera irme de aquí.

Un panal de abejas se ubica en la copa de un árbol, PACO camina observando el panal.

PACO

Mira ese panal de abejas.

ANA voltea su mirada hacia el panal y se sorprende, una abeja la ataca y logra picar su mano derecha. PACO de inmediato sujeta la mano de ANA y la saca del lugar. En el lago, JESÚS yace ensangrentado. ANA corre mientras

observa un caballo a su lado. PACO, al llegar derrama lágrimas y abraza a JESÚS.

136 INT. CASA - DÍA

SERGIO se despide de su esposa levantando su mano, sube a su vehículo y observa por el retrovisor.

137 EXT. CALLE - DÍA

SERGIO conduce su vehículo, llega a un semáforo, observa que cambia a rojo y frena, delante de él se coloca un malabarista y la gente pasa rápidamente, cuando el semáforo se coloca en verde acelera, gira en una esquina. Continúa conduciendo y se gira a su izquierda por una calle desolada, SERGIO se detiene en una casa vieja junto a una camioneta antigua. Sale de su vehículo, de la casa donde se estacionó sale el CHACAL, junto con el COMANDANTE RAMÍREZ y dos MILITARES de escolta. SERGIO saluda al CHACAL y al COMANDANTE RAMÍREZ, su mirada es fuerte, pero está a punto de derramar lágrimas.

(Flashback 1-2 out)

(Flashback 4 in)

138 EXT. PARQUE - DÍA

PACO (32 años) está cubierto por cartones, se despierta y camina por el parque, sujeta una botella de licor y su muleta, bebe varios sorbos, continúa con dificultad en su caminar.

139 INT. CASA/PACO - DÍA

PACO llega a una casa vieja, pequeña y sucia, camina hasta un montón de cartones, los separa y saca una cuerda, camina hasta un clavo y cuelga su muleta en la pared. Con saltos llega hasta una habitación.

140 INT. BAÑO - DÍA

PACO cuelga una cuerda de una tubería de metal proveniente de la ducha, se cuelga sujetándose del cuello, pero la tubería se parte, la ducha se llena de agua y PACO cae rendido en el suelo.

(Flashback 4 out)

(Flashback 1-2 in)

141 EXT. CEMENTERIO - DÍA

Quito, año 2045. PACO (viste de negro) está parado observando como entierran a JESÚS. Observa el panal de abejas a lo lejos.

142 INT. CABAÑA - DÍA

ANA está sentada en una cama, se levanta y camina hacia la fogata, extiende sus manos para obtener calor. PACO ingresa a la cabaña, ANA se levanta, lo abraza, caminan hasta la cama y se sientan.

ANA

Paco siento profundamente todo lo que te está pasando.

PACO observa a ANA profundamente.

PACO

No Ana esto me ha tocado a mí, estoy metido hasta las patas sin explicaciones ante la vida.

PACO intenta retener sus lágrimas.

143 EXT. CABAÑA - NOCHE

ANA apaga las luces del pasillo de la cabaña, observa la luna e ingresa a la casa. Se observa el campo, y el cielo estrellado.

144 INT. CAMIONETA - AMANECER

El CHACAL se encuentra sentado en una camioneta, prepara su arma y se la coloca en un cinturón. En la parte de atrás del vehículo se encuentra SERGIO observándolo constantemente.

145 EXT. CAMPO - DÍA

SERGIO camina por un sendero en medio del bosque.

146 EXT. CAMPO - DÍA

CHACAL detiene a SERGIO, con su mano señala el camino, los MILITARES que lo acompañan inmediatamente revisan todo el lugar.

CHACAL

Sergio, cuando veas a tu hija no te lances o hagas algo estúpido.

SERGIO

No te preocupes estaré tranquilo, no nos llevamos tan bien con mi hija.

CHACAL

Eso es bueno, quiero que estés siempre a mi lado, yo soy la persona más protegida en este momento.

SERGIO

Comprendido Chacal, vamos por mi hija.

CHACAL

Vamos.

CHACAL, SERGIO y los MILITARES caminan por un sendero estrecho y oscuro.

147 EXT. CABAÑA - DÍA

CHACAL camina por un sendero, dirige su mano hacia la cabaña con un movimiento circular, los MILITARES caminan despacio por la cabaña y la rodean.

148 INT. CABAÑA - DÍA

ANA exprime un trapo en agua tibia, pasa por el rostro de PACO. Ella observa a PACO y sus labios, los seca, se acerca al cuello, moja el trapo y limpia el cuello de PACO, él se levanta y saca su camiseta, ANA con el trapo limpia la espalda de PACO, con su otra mano topa su espalda y su estómago, ANA se acerca cada vez más a PACO, él la observa y cierra sus ojos relajándose. PACO escucha que se acercan a su puerta, se levanta y toma una pistola, CHACAL abre la puerta y apunta a PACO, PACO baja el arma, ingresan MILITARES y sacan a PACO y ANA.

149 EXT. CABAÑA - DÍA

SERGIO de rodillas y apuntado por un arma, el COMANDANTE RAMÍREZ parada alado de SERGIO, sujeta un arma. ANA al observar esto e intenta acercarse, un MILITAR la golpea en el estómago.

SERGIO

¡Cerdo hijueputa!

El COMANDANTE RAMÍREZ golpea a SERGIO, él se desploma en el suelo, CHACAL se acerca a SERGIO, lo sujeta y lo levanta.

SERGIO

Ten piedad Chacal, es mi hija, yo te diré todo lo que quieras.
Por favor, es mi familia.

CHACAL

Tu sabes cómo puedes ayudar ¡muerto cabrón!

ANA

No por favor, él te dice la verdad, te dirá todo lo que quieres.

CHACAL

Liberen al sapo.

Un MILITAR se acerca a PACO, lo desata y lo levanta.

CHACAL

Lárgate.

PACO

Deja a Ana en paz, ella no es parte de esto.

CHACAL apunta con el arma a PACO, él se marcha por el bosque, CHACAL dispara a punto de acertar a PACO. CHACAL sonrío y guarda el arma.

CHACAL

Ramírez, ¡Hazlo!

COMANDANTE RAMÍREZ

¿Qué, yo?

CHACAL

¿Algún problema?

El COMANDANTE RAMÍREZ saca su arma, ANA intenta soltarse agitando sus brazos, pero un MILITAR la sujeta y la golpea. SERGIO baja su cabeza y el COMANDANTE RAMÍREZ dispara, SERGIO cae al suelo, ANA se lanza a él sujetándolo de la cabeza. ANA es arrastrada por el bosque, ella pateo y lanza golpes a los MILITARES.

150 EXT. PLAZA - NOCHE

Voladores (juegos pirotécnicos artesanales) suenan en el cielo. Un cartel de fondo señala el año 2045, algunos MÚSICOS están parados entonando tambores, guitarras y vientos, además, varios PAYASOS están disfrazados en medio de una plaza, y finalmente, observamos ESPECTADORES bailando, abrazándose, besándose y tomando licor.

151 EXT. CARRETERA - NOCHE

ANA, el CHACAL, el COMANDANTE RAMÍREZ y varios MILITARES caminan por la carretera. Llegan hasta un pueblo donde la gente festeja la finalización del año. ANA es empujada por MILITARES, las PERSONAS alrededor se hacen a un lado para que pasen, ANA se detiene en la mitad y observa el baile de un PAYASO disfrazado.

(Flashback 1-2 out)

FADE OUT

(Flashback 4 in)

(Título: Año 2049)

152 EXT. CALLE - DÍA

PACO (hombre 32 años, tiene barba, su rostro está con cicatrices y su cabello es largo) está dormido en la calle, le falta un dedo de su mano. Se despierta, con sus manos se desliza hasta apoyar su espalda contra una pared. Su respiración es muy rápida, sus labios están resecos, el sol le pega directamente en el rostro e inicia a sudar, PACO mira a su alrededor y sujeta una botella de plástico, la observa por dentro y la levanta hasta su boca intentando rescatar algunas gotas, no obtiene suerte y lanza la botella, su respiración se acelera y PACO cae tendido al suelo, vomita y suda sin parar, PACO tiene un ataque epiléptico.

153 INT. HOSPITAL - NOCHE

PACO despierta en un hospital, su aspecto es desagradable, tiene un olor fétido y viste plástico para cubrir su parte inferior del cuerpo, PACO tiene conectado jeringuillas en su brazo izquierdo, se las quita y se levanta, camina por el pasillo hasta una puerta y se marcha del lugar.

154 EXT. HOSPITAL - NOCHE

PACO camina por un pasillo hasta una puerta, en ella está un GUARDIA, él abre la puerta y lo sujeta de brazo.

GUARDIA

¿Cómo entraste? Malditos vagos.

El GUARDIA empuja a PACO hasta la salida, PACO se detiene, se acerca al GUARDIA y lo hace retroceder, PACO se ríe y se marcha del lugar.

155 EXT. CASA/PACO - NOCHE

PACO llega a su casa, abre su puerta e ingresa.

156 INT. PATIO - NOCHE

PACO camina por el patio, ingresa hasta su habitación.

157 INT. HABITACIÓN - NOCHE

PACO camina hasta su cama, se acuesta y se cobija lentamente.

158 INT. HABITACIÓN - MADRUGADA

PACO duerme en su cama, se mueve de un lado a otro constantemente, PACO suda y respira agitadamente.

(Flashback 4 out)

(Flashback 1-2 in)

159 EXT. BOSQUE - DÍA

Quito. Año 2045. PACO (28) es empujado por el CHACAL por una pendiente, ANA intenta detener la acción, pero PACO rueda entre espinas y árboles. SERGIO es asesinado por el COMANDANTE RAMÍREZ, PACO se levanta y observa su estómago con una herida muy grande, PACO corre por el bosque, la noche lo atrapa.

160 EXT. CARRETERA - NOCHE

PACO camina con dificultad por una carretera, se cae y pierde el conocimiento.

(Flashback 1-2 out)

(Flashback 4 in)

161 INT. HABITACIÓN - MADRUGADA

PACO (31) continúa moviéndose de un lado a otro, su sudor es constante.

(Flashback 4 out)

(Flashback 1-2 in)

162 EXT. BOSQUE - NOCHE

Año 2045. ANA (25 años) entre la neblina, corre y el CHACAL la espera al final, cuando llega el CHACAL sujeta a ANA, la arrodilla frente a él y la apunta con un arma. La sujeta, camina por un sendero, la arrodilla frente a un barranco y la arroja.

(Flashback 1-2 out)

(Flashback 4 in)

163 INT. HABITACIÓN - DÍA

PACO (33) despierta de un grito en su habitación, se levanta y camina hasta el baño.

164 INT. BAÑO - DÍA

PACO ingresa al baño, abre las llaves, se lava el rostro, observa el agua, observa una parte de un espejo, lo sujeta y se observa en él, camina alrededor del baño, toma su barba y su cabello, PACO sujeta con fuerza el espejo y se lastima su mano, PACO suelta el espejo y se observa la mano.

165 INT. HABITACIÓN - DÍA

PACO envuelve con una tela y un pedazo de papel la herida en su mano, la sujeta con un imperdible, camina hasta un cajón, recoge unas tijeras y camina hasta el baño.

166 INT. BAÑO - DÍA

PACO ingresa al baño con unas tijeras, sujeta un pedazo de espejo y lo coloca encima de dos clavos, PACO inicia a cortar su cabello, observamos como cae uno por uno los bultos enredado de cabello al suelo.

167 EXT. CALLE - DÍA

PACO (hombre 33 años, cabello corto y barba corta) camina por una calle con su muleta. Observa en una pared un cartel de él y ANA, se detiene, se coloca una gorra y continúa. AL llegar a un restaurante con una televisión en su entrada, observa el rostro de ANA, cuando llega escucha.

REPORTERO (V.O.)

Estas son las últimas personas detenidas por el secuestro y extorsión de la familia García, en especial el Ministro fallecido hace algunos años. Todos fueron capturados excepto Francisco Leopoldo, alias PACO. Es una pena, pero Ana García será la que pague por todas las consecuencias devastadoras para el país. La tarde del jueves 05 de enero del año 2050, al caer las 5 pm la exguerrillera, anteriormente mencionada, será ejecutada en la plaza de la independencia.

PACO camina rápidamente, gira en una esquina.

168 EXT. CALLE - NOCHE

Juegos pirotécnicos suenan en el cielo, PERSONAS bailan y se abrazan. Un cartel señala el año 2050. Nos acercamos a la cárcel, entre los barrotes pasamos a una celda.

169 INT. CÁRCEL/CELDAS - NOCHE

ANA se encuentra desmayada en el suelo, sus manos sangran, es delgada y sus labios están reseco por la deshidratación. Ingresan POLICÍAS, abren la celda de ANA y se la llevan por un pasillo húmedo y oscuro.

170 INT. CÁRCEL - NOCHE

ANA es golpeada en su rostro por varios POLICÍAS.

ANA (V.O.)

Esa noche comprendía que debía morir, sentía húmedo el suelo, mis pies están descalzos, no comprendo porque ese extraño olor a metal, a algo putrefacto. Quisiera despedirme de mi mamá y mi hermano, quizás ya saben que estaba muerta, que todos los años desaparecida y por fin encontrada, capturada y torturada, sirvieron para que reflexionen que ese era mi fin.

Los POLICÍAS llevan a ANA hasta la salida, abren la puerta y se marchan con ella.

171 INT. CÁRCEL - NOCHE

ANA es arrastrada hasta una silla, el CHACAL se acerca a ella, levanta su cabeza.

CHACAL

Eres un desastre, el pueblo me exige que te saque, el gobierno se va a hacer el ciego, Ana vas a ser linchada en una plaza cívica.

ANA es atada con sogas en sus pies y manos.

172 EXT. PUENTE - NOCHE

PACO está sentado sujetando un arma entre sus manos, levanta su cabeza y observa el río.

PACO (V.O.)

La mejor forma de morir y comprender la magnitud de los actos que cometí en mi vida, sería la peor, es decir ahogado o incinerado. Estoy de acuerdo, pero no me atrevo, siempre fui un cobarde en mi vida, no lo haría, debe ser una muerte rápida y sin dolor.

PACO se levanta y camina hasta el filo de un puente.

PACO (V.O.)

Cuando debí arriesgarme me escondí, asesinaron a varias personas por mi culpa, pero me duele que nunca obtenga un minuto de felicidad con uno de ellos. Empezando por mi padre, él se fue cuando apenas lo estaba conociendo el mundo, mis amigos, mis hermanos. Ahora encuentro una persona en la cual puedo confiar, pero no anticipo mi miedo. El dolor que he creado es inmenso, no puedo más con esta locura dentro de mí, no puedo vivir así, sudado, frío, sueños que no te dejan tranquilo, y días negros con pensamientos de suicidio. A este país lo decidí cambiar, ¿logré algo? ¿falle en la vida? ¿Quién sabe cómo vivir esto?

173 INT. CÁRCEL - NOCHE

ANA con su último suspiro observa al cielo mientras la atan en un carruaje antiguo.

ANA Y PACO (V.O.)

La culpa es de quién cree que alguien puede cambiar por amor o por un ideal. Las personas no pueden cambiar y quien cree que es así terminará muriendo, este es el destino que he prefabricado ante los ojos del mundo.

174 EXT. CÁRCEL - NOCHE

ANA sale atada al final de un carruaje, los CABALLOS son golpeados por MILITARES, al alcanzar la MULTITUD, ANA es recibida con piedras, los caballos se asustan y corren por el camino lleno de baches y piedras. Ana muere al instante.

175 EXT. PUENTE - NOCHE

PACO levanta su pistola y la coloca en la boca, derrama varias lágrimas y dispara, su cuerpo cae al río y muere al instante.

FADE OUT
FIN.

Conclusiones

El guion de largometraje “2050” inicia con un análisis técnico mediante sus dos conceptos principales, el flashback y la estructura de contrapunto. Dentro de esta idea, se profundiza en la investigación, a través del análisis de tres películas históricas e indispensables para la comprensión y conjugación de estas técnicas, las cuales son: “Citizen Kane” (1941) de Orson Welles, “21 Gramos” (2003) de Alejandro González Iñárritu y “La Piel que Habito” (2011) de Pedro Almodóvar. Sin dejar de lado, el pilar fundamental de la investigación, que fue la escritura del guion “2050” y su estructuración a partir cero. Al llegar a este punto, los resultados estimados en la hipótesis se presentaron a lo largo del desarrollo y ejecución del guion “2050”. Este tipo de estructuras demuestra que la escritura de narrativas no lineales dentro del séptimo arte, pretende engañar y ocultar información vital al espectador para que lo resuelva en su propia psicología, además, revela pistas o sucesos que son parte de esta comprensión general del relato. Esto sugiere una intervención del espectador en el filme, a través de la reconstrucción de piezas, como un rompecabezas o puzle.

Las características o singularidades se encontraron en la escritura de guion, además, la sincronía y la convergencia de varias historias en un mismo punto, son las bases esenciales para construir el flashback y la estructura de contrapunto dentro del presente relato. El primer punto de partida para entender uno por uno las nociones a estudiarse, fue el análisis del flashback en la narrativa cinematográfica. El filósofo Gilles Deleuze, quien demuestra que el flashback se compone de dos métodos significativos dentro de la institucionalidad del cine a nivel mundial. Es decir, el primer método es cíclico y el segundo bifurcado, en la parte cíclica, se ha logrado abordar el flashback y el retorno al presente, comprendiendo a los personajes y sus conflictos centrales o el suceso esencial de la trama del filme. Por otro lado, existe una manera de ejecutar el flashback, que es de forma bifurcada, en

este punto, Deleuze nos permite analizar el flashback evadiendo conceptos como el la causalidad y el destino; varios autores de cine a nivel mundial consienten contar una película para desorientar al espectador, es decir, presentan o exponen sucesos que no tienen nada que ver con el conflicto central de un personaje, sino de varios, además, es preciso recalcar, que los personajes no se vinculan entre sí por el pasado o el retorno, sino que los saltos temporales nos especifican que el tema central o conflictos existenciales de la vida del ser humano, pueden ocurrir en cualquier lugar, en cualquier contexto o en cualquier personaje y los puntos de unión funcionan como azares o casualidades dentro de la historia..

Dentro de este orden de ideas se continúa con el desarrollo de la investigación mediante el análisis de su segundo concepto, es decir, la estructura de contrapunto. Ahondando en la noción se contempla un autor que es indispensable dentro de un análisis de un guion o una estructura narrativa, me refiero a Michel Chion, filósofo y compositor francés, quien aborda el tema del contrapunto a partir de las nociones musicales y sus raíces. Su estudio es prioritario dentro del proyecto, ya que la base o el nacimiento de esta definición se concibe en la música; la acepción tiene como pilar fundamental la fuga de varias melodías, comparándolo con el análisis que realiza Chion, podemos concluir que las fugas son las rupturas temporales, espaciales y contextuales en la narrativa del guion, por ejemplo, cuando un personaje se encuentra en una situación tranquila, las escenas siguientes, son otros personajes respondiendo ante situaciones conflictivas y caóticas.

Son contrastes creados como escape para construir rupturas en la linealidad de la narrativa, pero su esencia está en la sincronía o convergencia que se logró encontrar dentro de la historia en general. Esto lo expone Michel Chion como la armonía en una obra musical. Presentándolo con nuestra investigación, podemos definir que esta característica a través de los puntos de encuentro de los personajes, son choques entre universos dramáticos y situaciones diversas, esto crea una volátil

unión y entrelaza historias. La estructura de contrapunto logra su propósito final, el cual es la convergencia o armonía de las rupturas encontradas en el guion “2050”, para la comprensión de una historia no lineal ante cualquier espectador.

Por otra parte, también se elaboró un análisis esencial de películas icónicas a nivel mundial, sin olvidar su fortaleza histórica dentro de la narrativa cinematográfica y la trascendencia que poseen en el cine. Estas cintas son narrativas que poseen estructuras no lineales abordadas a partir de un suceso o hecho en general. En este punto, podemos identificar que la investigación del flashback y la estructura de contrapunto se proyecta mediante una noción cíclica, es decir, nos trasladamos al pasado para justificar o explicar un suceso central, el espectador contemplará un nuevo entendimiento del suceso presente y su mejor desenvolvimiento. Las tres películas tienen características similares de análisis, pero la que más se evidencia ante el objetivo central de la investigación es “La piel que habito” (2011) de Pedro Almodóvar. En este film, podemos notar que existe un suceso central que incluye a los dos personajes principales del relato de Almodóvar, además, la singularidad de esta cinta, son los puntos de encuentro entre personajes y su transformación que se concibe a partir de ellos, dentro de estos sucesos, los personajes se verán obligados a luchar entre sí hasta resolver sus conflictos, por lo que, Pedro Almodóvar, resuelve el film con una convergencia de historias, es decir, el conflicto central se resuelve y entendemos las situaciones que se presentan en el inicio y en el desarrollo de la trama. Estas características son esenciales para conocer y abordar los conceptos del flashback y la estructura de contrapunto mediante un análisis de películas y autores.

Finalmente, para concluir eficazmente con el estudio del flashback y la estructura de contrapunto, se establece un capítulo de arquitectura o construcción de la narrativa del guion “2050”. En este punto, se abordan conceptos como el tema, la sinopsis y la escaleta, donde resolvemos las rupturas temporales encontradas en la

trama del guion y estructuramos el relato a través de características como la armonía y la convergencia. También se analizó el guion de largometraje “2050” en su versión final de escritura, donde revelamos a los personajes protagonistas y desciframos los rompecabezas establecidos a partir de los saltos cronológicos y contextuales, conjugando las bifurcaciones en una escena final que une y sincroniza todas las rupturas desarrolladas en el guion. La presente investigación se desarrolló para que los estudiantes, fanáticos e investigadores de cine, puedan obtener resultados y estudios coherentes dentro de la escritura de narrativas no lineales, en el arduo y difícil camino que es la escritura de textos cinematográficos.

Referencias Bibliográficas y Filmográficas:

Almodóvar, P. (2011). *La piel que habito* [película]. El Deseo.

Arregui, V. (2006). *Cuando me toque a mí* [película]. Otra Cosa Producciones, Xanadu Films

Baiz, F. (1993). *La ventana imposible: una mirada al guion de cine*. Fundarte.

Carrier, J. y Bonitzer, P. (1998). *Prácticas del guion cinematográfico* (L., Antonio, trad.).

Paidós. FEMIS. (Original publicado en 1991).

Chion, M. (1989). *¿Cómo se escribe un guion?* (J, Dolores, trad.). Cátedra.

Chion, M. (1993). *La audiovisión* (L., Antonio, trad.). Paidós. Éditions de Nathan.

(Original publicado en 1990).

Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2* (C.M. A, Irene, ed. y trad.).

Paidós. Éditions de Minuit. (Original publicado en 1985).

Estrella, L. y Suasnavas, A. (2020). *Transformación del espacio urbano del barrio La Ronda*

plasmado a través de la narrativa audiovisual (Tesis para título de Magister.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR).

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23552>

Field, S. (2005). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen*

guion paso a paso (H., Marta, trad.). Plot Ediciones.

Iñárritu, A. (2003). *21 gramos* [película]. Focus Features.

Luzuriaga, C. (1996). *Entre Marx y una mujer desnuda* [película]. Grupo Cine.

Sanjinés, J. (1989). *La nación clandestina* [película]. Grupo Ukamau, Televisión Española, S.A., Channel Four.

Welles, O. (1941). *Citizen Kane* [película]. RKO, Mercury Theatre Productions.