



Universidad de Cuenca

## UNIVERSIDAD DE CUENCA



### FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES

#### “LA CONSTRUCCIÓN DEL PROTAGONISTA A PARTIR DE LA FIGURA ARQUETÍPICA DEL HÉROE, APLICADO AL GUIÓN EN DESARROLLO: *GUAQUEMAN, JUSTICIERO INSULAR*”

Proyecto de graduación previo a la obtención del título de Licenciado en Cine  
y Audiovisuales

**AUTOR:**

GONZALO ANDRÉS ARTEAGA BASTIDAS

**DIRECTOR:**

DR. GALO AFREDO TORRES PALCHISACA

**CUENCA – ECUADOR**

**2015**



## Resumen

La escritura de guion es un proceso complejo y lleno de variantes. Por lo tanto es labor del guionista encontrar una manera efectiva de usar las herramientas que tiene a su disposición para contar una historia. El siguiente trabajo de titulación trata acerca de la herramienta de caracterización desde el uso de la figura arquetípica del héroe para generar trazos singulares en el protagonista, con el fin de suscitar empatía con el espectador. Además de un análisis de cómo ha sido desarrollada esta caracterización en varios personajes de la cinematografía ecuatoriana. La investigación fue aplicada al guion con el fin de desarrollar un personaje tridimensional y complejo.

**Palabras clave:** guion, personaje, protagonista, héroe, superhéroe, antihéroe, arquetipo, estereotipo.

## Abstract

The process of writing a screenplay is complex and full of variants. The screenwriter must find a way to effectively use the tools that are available too him to tell a story in the most effective fashion. The following essay deals with the tool of characterization, parting from the use of the archetypical figure of the hero in order to generate traits of personality in the protagonist, this being used with the intention of creating empathy with the spectator but also analysing how the characterization process has been applied in various films from the Ecuadorian cinematography. The results of the investigation were employed to write screenplay: *Guaqueman, justiciero insular*, in order to develop a three dimensional and profound protagonist.

**Key words:** Screenplay, character, protagonist, hero, superhero, antihero, archetype, stereotype



## ÍNDICE

Abstract/Resumen .....	2
Cláusulas de derechos de autor .....	4-5
Introducción .....	6
Capítulo 1 - Construcción de personajes .....	12
1.1. Introducción .....	12
1.2. La estructura clásica del guion .....	14
1.3. Protagonista y antagonista .....	17
1.4. Arquetipos y estereotipos .....	20
1.5. La construcción de los protagonistas en el cine ecuatoriano .....	25
Capítulo 2 - Héroe, superhéroe y antihéroe.....	35
2.1. Introducción .....	35
2.2. Construcción del héroe .....	36
2.3. Construcción del antihéroe .....	38
2.4. Construcción del superhéroe .....	40
2.5. La falta de superhéroes en la cultura latina .....	42
Capítulo 3 - Análisis del guion de <i>Guaqueman, justiciero insular</i> .....	45
3.1. Protagonistas y antagonistas en <i>Guaqueman, justiciero insular</i> .....	45
3.2. La construcción del superhéroe en <i>Guaqueman, justiciero insular</i> .....	47
Conclusiones .....	49
Bibliografía.....	52
Anexo: Guion de <i>Guaqueman, Justiciero Insular</i> .....	54



Yo Gonzalo Andrés Arteaga Bastidas, autor de la tesis “La construcción del protagonista a partir de la figura arquetípica del héroe, aplicado al guion en desarrollo: GUAQUEMAN, JUSTICIERO INSULAR” reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de licenciado en cine y audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 14 de julio de 2015

---

Gonzalo Andrés Arteaga Bastidas

C.I: 2000046439



Universidad de Cuenca  
Cláusula de derechos de autor

Gonzalo Andrés Arteaga Bastidas, autor de la tesis “La construcción del protagonista a partir de la figura arquetípica del héroe, aplicado al guion en desarrollo: GUAQUEMAN, JUSTICIERO INSULAR” certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 14 de julio de 2015

---

Gonzalo Andrés Arteaga Bastidas

C.I: 2000046439



## INTRODUCCIÓN

En todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humana. No sería exagerado decir que el mito es la entrada secreta, por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas (Campbell, 1972, p.11).

Los héroes de la ficción han generado fascinación en los espectadores desde tiempos antiguos. Con el pasar de los siglos han tomado diferentes formas y nombres. Desde el valiente Hércules en la Grecia antigua hasta Batman y su desesperada cruzada por salvar a ciudad Gótica, el ser humano siempre ha aspirado a verse reflejado en estos personajes para encontrar en sus “poderes” la fuerza propia para sobrellevar el día a día. Son estos “súper hombres” mitológicos quienes encierran las grandes virtudes de la humanidad.

En la Primera Guerra Mundial estos seres, muy cercanos a la divinidad, sufren una transformación significativa por lo que asumen formas y características más humanas y menos mitológicas. En las últimas décadas el superhéroe ha transitado por las fronteras de la literatura, el cómic y el cine. La lucha en la mayoría de los superhéroes ocurre de manera interna y externa. Generalmente la lucha externa se refiere a la batalla contra fuerzas antagonistas que buscan destruir la estabilidad de la sociedad. Por otra parte, la lucha interna recae en los deseos más humanos que tienen estos seres casi divinos como son: la búsqueda del amor de pareja, la necesidad de tener una familia, encontrar un sentido de pertenencia, entre otros. El cine, la gran pantalla, ha acogido a estos seres virtuosos pero, a la vez, con debilidades bastante mundanas que dicho sea de paso ha sido material enriquecedor para el guionista cinematográfico.



Ahora bien, en contraposición a la figura del superhéroe aparece la del antihéroe, un personaje que intenta realizar actos heroicos que resultan conflictivos debido a su naturaleza ineficaz y muchas veces a la carencia de cualidades extraordinarias que comúnmente se atribuye a los héroes tradicionales, esos que ya hemos mencionado anteriormente. En este contexto el papel que asume la escritura de guion para la construcción de este tipo de personajes, en la mayoría de los casos, se convierte en un proceso de autodescubrimiento, muy similar al viaje del héroe. Entonces ninguna de las virtudes o falencias que tienen los personajes son gratuitas pues son un reflejo de las vivencias y deseos del guionista. Esa aspiración se convierte en una verdadera identidad alterna en el proceso creativo. El escritor es un hombre común y corriente en su día a día, mientras que en la oscuridad de su estudio, sobre el papel, asume una nueva identidad, su *alter ego* se manifiesta en cada página que escribe.

En este sentido, el análisis que se hace en este trabajo de titulación está enfocado y entrelazado con el proceso creativo del guión *Guaqueman*, específicamente en la construcción de Guzmán, protagonista de esta obra. *Guaqueman* trata de la vida de Guzmán, un trabajador humilde del municipio de San Cristóbal, un pueblo ubicado en una isla del archipiélago de Galápagos. El personaje tiene un delirio de superhéroe desde muy pequeño, se disfraza con un traje negro y anda por el pueblo buscando ayudar al prójimo.

El cine ecuatoriano ha entrado en una etapa distinta. De alguna forma el reto del fomento a la producción se ha superado: producimos casi 20 películas al año (hay que tomar en cuenta las películas que no se estrenan en salas) y ahora hay que pensar en mecanismos de incentivo o estímulo a la circulación; a otras formas de distribución y de exhibición. Hay que conquistar un público que ya existe y que no conoce el cine nacional (Cueva, 2014, p.1).



Por lo anterior como señala Juan Martín Cueva, la cinematografía ecuatoriana ha crecido mucho en los últimos años. Los estrenos del cine nacional que alguna vez fueron un suceso raro y novedoso ahora forman una parte significativa del calendario de programación de los cines comerciales con casi 20 películas al año. Desafortunadamente la presencia del público en estos estrenos no alcanza altos niveles. Sin embargo, el público ecuatoriano ya no va a las salas de cine por la novedad, es más exigente por lo que pide mayor calidad en la selección de *films* que se hacen.

Aún no se ha logrado establecer un vínculo con el espectador pese al gran desarrollo técnico o a pesar de haber superado el reto del fomento a la producción como dice Cueva. Entonces es importante preguntarnos si se trata de un problema de contenido o en su defecto aún no se domina la escritura de guión en nuestra cinematografía.

En este trabajo de titulación se analizará la importancia de la construcción del protagonista partiendo del arquetipo heroico que tiene este personaje en particular. Por otro lado, el protagonista estereotípico tendrá otras motivaciones y un accionar completamente distinto al de un arquetipo, por lo tanto, el resultado del guion y la posible conexión con el público serán completamente distintos. Esta investigación es vital en el proceso de escritura de *Guaqueman* ya que el guionista deberá aplicar las conclusiones alcanzadas al momento de construir su personaje principal. El guionista debe generar empatía con su protagonista para de esa manera enganchar al espectador con la historia a ser contada en la pantalla.

*Guaqueman* busca analizar el espacio del héroe en cualquiera de sus formas que todavía no ha sido explorado por los cineastas nacionales. Este se embarca en una aventura que se encuentra por encima de sus capacidades. Asimismo la caracterización de este sujeto estará compuesto por particularidades de la cultura mestiza hispano hablante del Ecuador, pero además contendrá el peso de las experiencias humanas universales. Estas son lo que Robert Mckee denomina como



arquetipos. ¿Acaso la carencia de este factor humano vuelve a las películas ecuatorianas en obras dirigidas a un grupo exclusivo de espectadores?

Esta investigación busca dar luces sobre la importancia de que el guion cinematográfico contenga personajes arquetípicos, inclusive los que conforman las fuerzas antagonistas, que suelen ser considerados *los malos* y muchas veces han sido caracterizados pobremente. Se indagará en la construcción del protagonista del largometraje en desarrollo *Guaqueman* con la finalidad de ayudar a futuros guionistas ecuatorianos poniendo como evidencia el proceso creativo que se ha desarrollado junto con la aplicación de ciertos conceptos claves. Como dice Mckee:

Las historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y de una cultura específica. Las historias estereotipadas hacen justamente lo contrario. Se reducen a una experiencia limitada de una cultura específica disfrazada con generalidades rancias y difusas (2006, p.18).

Por eso indagar en la experiencia humana universal a través del uso de estereotipos es imposible ya que la naturaleza del estereotipo limita a los sujetos a un espacio geográfico puntual y a formas de comportamiento bastante predecibles y lineales. Por ejemplo, el estereotipo del costeño limita al personaje a ser ruidoso y vivaracho mientras que el serrano es confiado y mojigato. Es difícil, además, que una persona ajena a la cultura *local* sienta empatía por el personaje y peor esperar que ese espectador se identifique con lo que está viendo en pantalla. Todo lo anterior abre el debate sobre qué constituiría un superhéroe protagonista arquetípico y sobre todo, qué tipo de relación tendría con la cultura local, especialmente si proviene de una cultura carente de superhéroes.

Es raro encontrar películas de *real* trascendencia en donde el protagonista sea un personaje estereotípico. Más aun en la limitada filmografía ecuatoriana. Sin



embargo cabe tomar en cuenta el caso de *A Tus Espaldas* de Tito Jara, largometraje construido netamente a partir de estereotipos. El protagonista, un trabajador humilde del sur de urbe lleno de sal quiteña, se limita a ser encerrado en una forma lineal y predecible. A lo largo del *film* se enamora de una prostituta colombiana, con aires de oportunista y *femme fatale*. La taquilla es una medición del éxito comercial, pero no es sorprendente considerando que la fuente primordial de educación audiovisual de los espectadores ecuatorianos es la televisión nacional. Hollywood lleva una delantera de más de 80 años, por ello ¿vale la pena hacer cine que desesperadamente busca ganarse a los espectadores de los *blockbusters*? o ¿será que una mejor manera de distinguir la producción nacional de calidad sea a través de la creación de personajes complejos con una identidad más rica?

Es importante retomar lo que Mckee señala sobre el arquetipo como una experiencia humana universal; con esto se refiere a que el cine debe sobrepasar las barreras culturales y sociales y convertirse en una experiencia donde la humanidad encuentre reflejada su realidad. Al final del día, la vivencia humana siempre será la misma sin importar cuándo ni dónde ocurra. El guion entonces juega un papel importante para facilitar esa creación que puede ser vista como una guía para el desarrollo de una película. Es a partir de este texto que los otros departamentos desarrollan sus propuestas de cara a la filmación. De ahí que si es que el guión no se encuentra estructuralmente sólido, será muy difícil que el resultado final en pantalla, sea bien recibido por el público.

Dado el éxito que tienen los largometrajes norteamericanos en un territorio tan lejano como el Ecuador, es válido preguntar si el éxito de esta cinematografía tiene algo que ver con la construcción arquetípica de sus personajes. Parecería ser que esta construcción es un método infalible para que sea posible una identificación del público con el viaje del personaje.

El objetivo principal de este trabajo de titulación es indagar en cómo funciona la construcción del protagonista de un largometraje a través del modelo arquetípico del héroe. Los objetivos secundarios se desarrollarán en función de diferenciar las



características de personajes estereotípicos de los arquetípicos. Además se establecerá la manera en que los personajes estereotípicos y arquetípicos han sido tratados en el cine ecuatoriano contemporáneo para luego aplicar estos resultados a la escritura del guion *Guaqueman, justiciero insular*.

Se iniciará con una etapa de investigación y recolección de material de cara a la escritura del guion, siempre tomando en cuenta las categorías que se van a tratar: el héroe y sus diferentes formas, el arquetipo y los estereotipos. Todo lo anterior irá a la par del proceso de escritura de un primer borrador del guion, intentando nutrirlo con todo lo aprendido en la reflexión teórica. Este análisis necesitará de una etapa de toma de consciencia y análisis de ciertos protagonistas de la cinematografía ecuatoriana. Los resultados de esta etapa serán usados para enriquecer la reflexión teórica y también para ejemplificar en varios de los capítulos del proyecto de grado.

Una vez entregada la versión final del guion, también se concluirá la reflexión teórica con un análisis final de *Guaqueman* intentando identificar si cumple con las características del héroe arquetípico.



## 1. Capítulo 1 - Construcción de personajes

### 1.1. Introducción

Como dice Field «el desafío de crear a gente real en situaciones reales es tan variada, tan multifacética, tan única, tan individualmente compleja, que tratar de definirla sería como tratar de sostener agua entre las manos» (2003, p.44). El guion cinematográfico es un trabajo muy exhaustivo. Desde que se pone la primera palabra en la hoja se echa a andar una maquinaria compuesta de objetivos y acciones, con una estructura clara y propia. Una de las herramientas más importantes que tiene el guionista a la hora de plasmar su idea son los personajes. ¿Qué es un personaje? El diccionario de la Real Academia de la lengua entre sus varias definiciones dice que el personaje es «cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etc., que intervienen en una obra literaria, teatral o cinematográfica». Esta definición resulta un tanto dispersa pues el personaje es mucho más que un simple interventor, es la sustancia y motor de una obra literaria dramática.

¿Qué es el personaje?

¿Qué es lo que todo mundo tiene en común? Todos somos iguales, usted y yo; tenemos las mismas necesidades, los mismos deseos, los mismos miedos e inseguridades; queremos ser amados, estar cerca de personas como nosotros, tener éxito, ser felices y estar sanos. Todos somos iguales en el fondo, hay ciertas cosas que nos unen.

¿Pero qué nos separa?



Lo que nos separa del resto del mundo es nuestro punto de vista; cómo vemos al mundo. El personaje es un punto de vista. Es un contexto. (Field, 2002, p.62).

La construcción del personaje dictará el desenvolvimiento de una historia. Esto sucede porque en la construcción de personajes a estos se los dotará de fuerza de voluntad y de ciertos deseos a ser perseguidos. Sin embargo, lo importante sobre darle al personaje la capacidad de desear y conseguir esos deseos no es el deseo en sí, sino cómo va a conseguir ese deseo. En el *cómo* se encuentra la verdadera caracterización de un personaje, es decir el contexto o punto de vista al que se refiere Field. La caracterización de un personaje le dará rasgos que probablemente sean muy diferentes al del escritor y al del espectador, sin embargo, existirá un nexo con el público porque como mencionaba Syd Field los seres humanos comparten ciertos tipos de experiencias. Por ejemplo, un abogado que lucha por mantener a flote su matrimonio al darse cuenta que está envejeciendo y puede quedarse solo. La caracterización de ser abogado, aporta al punto de vista del personaje, le da un contexto; sin embargo, su conflicto es algo con lo que cualquier persona se puede encontrar, sea abogado, o cualquier otro ser. En *Guaqueman* se construirá un personaje errático pero con delirios de justiciero consiguiendo un objetivo a través del conflicto con la corrupción de la isla, en esencia, luchar por una causa que se cree justa.

Esta suele ser la fase más crítica y compleja para un escritor. El guionista está construyendo un mundo desde cero, con su propia moral, leyes y relaciones. ¿Cómo concentrarse en la caracterización de un personaje si es que se encuentra en una tarea tan monumental? El guionista lo hará condensando ese mundo, y sus implicaciones, en un personaje principal (protagonista) y en un personaje que se oponga a los deseos de éste (antagonista); aunque está claro que hay películas con múltiples protagonistas y antagonistas, el peso de la acción dramática siempre recaerá sobre uno solo. El caso de *Guaqueman* es particular ya que existe la posibilidad de que su guion cuente con protagonistas múltiples.



## 1.2. La estructura clásica del guion

La humanidad lleva contando historias desde hace mucho tiempo, estas poco a poco han ido encontrando formas de estructurarse. Desde los filósofos de la antigüedad hasta los dramaturgos contemporáneos se ha estado buscando la respuesta a qué debe contener una historia para generar un vínculo con el público. En casi todos los largometrajes que llegan a las salas de cine, especialmente si provienen de Hollywood, ha habido la posibilidad de que el guion se ha construido a partir de esta estructura. Es cierto que esta ha sido usada y abusada desde los inicios del cine, sin embargo sigue ofreciendo posibilidades expresivas inmensas para el guionista.

A continuación se realizará un resumen de la estructura clásica o aristotélica siguiendo los parámetros resueltos por el dramaturgo cubano Gerardo Fernández García. Es importante que se haga este resumen ya que este tipo de estructura será aplicada al guion de *Guaqueman, justiciero insular*.

Las premisas de la estructura clásica dan sus primeros pasos en la poética de Aristóteles. En esta obra el filósofo helénico hace una descripción de las partes que componen la tragedia: «todo es lo que tiene principio medio y fin» (2000, p.23). Esta afirmación, de entre muchas que se encuentran en la obra, es un buen punto de partida para entender este tipo de diseño. Tal como enseñan en las asignaturas de escritura creativa en las escuelas, el diseño clásico primordialmente pide que exista una introducción, nudo y desenlace. Por supuesto que estas tres primeras grandes características están compuestas por una serie de objetivos y funciones mucho más complejas. A continuación se expondrán estas funciones como las ha detallado Fernández.

1. **Punto de arranque:** Ubica la época, el género, el lugar, presenta personajes principales en sus características esenciales y expresa la índole del conflicto. Al mismo tiempo, puede proporcionar el detonante de la historia o lo que da pie a que se narre la misma.



2. **Exposición:** Potencializa el futuro conflicto al diseñar los bandos en pugna y si, aun no se ha producido, tiene lugar el detonante del relato.
3. **Desarrollo:** Lucha de los bandos; ensayo de todas las posibilidades de sus fuerzas físicas o inteligencia.
4. **Pre-clímax:** Organiza a los contendientes y remite hacia el clímax del conflicto, es decir, lo hace inevitable.
5. **Clímax:** Enfrentamiento final de los bandos en pugna. Hace cumplir la premisa.
6. **Desenlace:** Instauro un nuevo orden al quedar vencido uno de los dos bandos; ata posibles cabos sueltos.

La decisión de aplicar esta estructura para el guion de *Guaqueman, justiciero insular* parte de la necesidad de aplicar una construcción arquetípica a los protagonistas y aprovechar la posibilidad que brinda esta estructura en cuanto a los bandos en pugna, los mismos que estarán claramente delimitados en el guion. De un lado están Guaqueman, Esteban y María y por otro lado el alcalde y el jefe de policía, representando a una institución corrupta, que crean un conflicto de tipo personaje vs. sociedad. Al mismo tiempo que se desarrolla este conflicto principal, existirán varias tramas subordinadas en las que se desarrollarán la relaciones interpersonales de los personajes.

### **1.2.1. Sinopsis del argumento de *Guaqueman, justiciero insular*.**

*Guaqueman, justiciero insular* transcurre en San Cristóbal-Galápagos, un pequeño pueblo isleño y costero, en el cual sus habitantes no tienen más opción que trabajar para una multinacional de conducta monopólica. El alcalde se hace la vista gorda y está sobreentendido que es parte importante de las negociaciones de la mega empresa. El jefe de policía, capitán Rojas, es el verdadero mandamás del pueblo quien permite que el factor que determina la ley sea el dinero.

Esteban, un joven abogado es el nuevo procurador síndico del municipio. Al salir de su primer día de trabajo se reencuentra con María, amor de su infancia. Ella pide



asesoría legal para salvar su casa de la expropiación. Esteban accede a ayudar. Por el camino de vuelta a casa, Esteban es interceptado en un ataque fallido y ridículo por parte de Guaqueman, un conserje con delirios de superhéroe. Esteban revisa el caso de María y encuentra irregularidades; acude a la oficina del alcalde para denunciar el hecho, allí se encuentra con el capitán Rojas que presencia la conversación. El alcalde recibe el documento y lo certifica, sin leerlo. El conserje, limpiando los vidrios, escucha todo. Durante la noche, Guaqueman intercepta a María y le informa que el nuevo procurador ha firmado el acta de expropiación. Esteban encuentra a María para informarle de lo sucedido, pero ella lo rechaza. Esteban, molesto, camina de vuelta a casa y es interceptado por Guaqueman. Esteban cae en cuenta que Guaqueman le ha contado a María sobre la firma del acta y lo somete dejándolo herido. A la mañana siguiente, Esteban se percata de que el conserje tiene moretones y rasgos de pelea en la cara y se da cuenta que él es Guaqueman, por lo que hacen una tregua temporal por el bien de María.

Esteban y Guaqueman se infiltran en la reunión de la multinacional para sustraer pruebas con el fin de denunciar a la autoridad local. Descubren que El jefe de la Policía es el verdadero embajador de la multinacional. Esteban cumple con el plan y roba un documento importante de la reunión.

En la noche siguiente Esteban y Guaqueman van a la cantina del pueblo por un trago. Al llegar a la cantina se encuentran con que María es la cantinera de turno. Ella ordena a los ebrios de la cantina echar a Esteban. Guaqueman se interpone y explica a María lo que realmente ocurrió. María perdona a Esteban y le sugiere entregar la información a una productora internacional que está haciendo un documental sobre la Isla.

Esteban va a la oficina a recoger las evidencias y encuentra allí al jefe de la policía que lo hace encarcelar. Guaqueman visita a Esteban en la cárcel. En la mañana, mientras la policía se prepara para el operativo de expropiación, aparece Guaqueman en el techo del cuartel con un discurso épico y una masa de gente se reúne a escuchar. El Jefe de la Policía, desesperado, dispara a Guaqueman y este



cae del techo dejando caer toda la evidencia ante la masa de gente. La productora internacional capta el hecho y el pueblo se convierte en el verdugo de la corrupción de la isla.

### 1.3. Protagonista y antagonista

Dentro de la estructura clásica o aristotélica encontramos muchos parámetros en cuanto a la acción dramática y su desenvolvimiento. En primer lugar, el guion debe estar dotado de personajes sobre los cuales recaiga la acción dramática o la desencadene. Como dice Fernández, «Lo primero que hay que aclarar es que cuando hablamos de personaje, nos estamos refiriendo al diseño aparential de una personaje con sus matices y contradicciones» (2003, p.104). Cuando el autor se refiere a las contradicciones del personaje introduce la idea que uno de los alimentos más nutritivos para el guionista es el conflicto.

La contradicción dentro de las personas las lleva al conflicto, estas contradicciones suelen surgir entre lo que se piensa y lo que se hace y estarán determinadas por los matices que componen a esta persona o en este caso, al personaje. Estos matices vendrán determinados por un sinfín de posibilidades, desde su crianza en los primeros años hasta la identidad que ha asumido en su adultez. Un ejemplo de esto en los personajes de *Guaqueman, justiciero insular* es que tanto Esteban como Guaqueman, quieren a ayudar a María para que no sea expropiada, sin embargo trabajan para la entidad encargada de las expropiaciones.

Syd Field invita a sus lectores a desarrollar una biografía de sus personajes antes de empezar a escribir. «La biografía del personaje es un ejercicio que revela la vida interior del mismo, las fuerzas emocionales que trabajan en él desde su nacimiento» (2005, p.48). En la elaboración de la biografía el guionista puede empezar a descubrir rasgos, tal vez sutiles, pero que tendrán una gran influencia sobre el accionar del personaje. No accionaría de la misma manera un personaje proveniente de un hogar amoroso que uno que ha sido abandonado por sus padres y al cuidado de su abusivo tío. Al final, el guion no nos dará suficiente espacio para



develar toda la biografía de un personaje, pero el buen guionista sabrá qué aspectos relevantes se pueden usar en el guion, no necesariamente nombrándolos sino permitiendo que tengan una influencia en la acción. El primer y más importante de estos personajes creados por un guionista es el protagonista. Entonces cabe hacerse la pregunta, ¿qué es un protagonista, de qué elementos está compuesto dentro la estructura aristotélica?

«Los protagonistas tienen la fuerza de voluntad y las capacidades necesarias para perseguir el objeto de su deseo consciente y/o inconsciente hasta el final de sus consecuencias, hasta el límite humano establecido por la ambientación y el género» (Mckee, 2006, p.20). El autor expone dos ideas vitales para el desarrollo de un personaje protagonista: la capacidad de desear y la fuerza de voluntad. Es por estas ideas que se podría atar a la acción con el deseo ya que no puede existir acción si no existe deseo. La capacidad de desear es la primera gran cualidad de este protagonista. El deseo puede manifestarse de muchas maneras diferentes. Puede ser un deseo interior, como la búsqueda de la superación personal; un deseo exterior como robarse la joya más preciada de la monarquía británica, es decir el deseo en un objeto en concreto. En los casos de Guaqueman y Esteban, estos dos personajes tienen un deseo exterior e interior. Con el primero buscan vencer a las fuerzas corruptas y salvar la isla es el deseo exterior; con el segundo existe en ambos un fuerte deseo de acercarse a María, en el caso de Esteban esto es más notorio ya que existe atracción entre ambos, con Guaqueman funciona de manera más sutil pues él ha estado junto a María desde pequeños, evidentemente son amigos pero él intenta ser muy servicial con ella y se percibe algún tipo de atracción.

La capacidad de desear que no esté impulsada por la fuerza de voluntad se vuelve infértil e inútil. Cuando se dota al protagonista de fuerza de voluntad, este empezará a accionar a partir de sus matices y contradicciones para conseguir ese deseo, acto seguido el guion empezará a cobrar vida. Esto no debe ser mal interpretado, el que los protagonistas deban tener una fuerza de voluntad gigante. La fuerza de voluntad debe ser medida en su cantidad y calidad. Cada historia será distinta y demandará más o menos fuerza de su protagonista para conseguir cumplir ese deseo; sea cual



sea su intensidad, debe existir una suficiente cantidad para lo que requieran las diferentes situaciones. Una vez que un protagonista ejerce su fuerza de voluntad para conseguir un deseo, este se vuelve más complejo, se convierte en algo tangible y objetivo. Para Guaqueman su deseo de salvar a la isla de las autoridades corruptas es un deseo, el suceso de las expropiaciones convierten a ese deseo en un objetivo, la lucha es más tangible: debe evitar que la gente sea injustamente expropiada.

Ahora que queda establecida la importancia de que existan en el guion personajes protagonistas con capacidad de desear y fuerza de voluntad para conseguir ese deseo, se necesita de algunos elementos más para que un guion con estructura clásica vaya tomando forma. Sería increíblemente aburrido ver una película donde el protagonista tiene un deseo y ejerce su fuerza de voluntad para conseguirlo y lo consigue fácilmente. Es por esto que es muy importante desarrollar otra fuerza, una voluntad que se oponga a la del protagonista. La aparición de esta fuerza despertará un choque de voluntades y dará lugar al conflicto.

El conflicto dramático presupone el ejercicio de la voluntad consciente. Un conflicto carente de voluntad consciente es completamente subjetivo u objetivo; como dicho conflicto no tendrá que ver con la conducta del hombre en relación con otros hombres o su medio, no sería un conflicto social (Lawson, 1976, p.170).

Howard Lawson se refiere al conflicto del hombre en relación con los otros como parte esencial del conflicto dramático, estos otros hombres que ejercen una voluntad contraria son considerados *los antagonistas*. Los antagonistas representan la oposición a la voluntad del protagonista para ejercer la suya, son parte fundamental ya que de alguna manera su accionar termina volviéndose una razón clave para que el espectador siga pegado a la butaca hasta que la película termine. Este se encarga de desplegar una serie de obstáculos para dificultar al protagonista



conseguir su objetivo. Sin embargo, hay algo un tanto vacío en estas descripciones que hacen los teóricos con respecto al antagonista. ¿Por qué limitar al antagonismo a una persona o varias? El antagonismo puede ser y tomar muchas formas.

Tal vez convendría hablar de *fuerzas antagónicas* y esto no cancela la posibilidad de que estas fuerzas se materialicen en una persona. En el caso de *Batman Inicia* (Nolan, 2008), se puede decir que el objetivo principal de Batman es salvar a ciudad Gótica del más claro antagonista: el Guasón. Pero las fuerzas antagónicas no se limitan a este personaje. ¿No es el traje de *Batman* una suerte de antagonista? Muchas veces en la película el traje se vuelve un estorbo más que una ayuda, sea por la poca movilidad que da al personaje o por su falta de blindaje cuando es mordido por un perro. Como ya fue mencionado antes, solo los choques de estas voluntades harán que un guion cobre vida. El protagonista despierta empatía en el espectador, la oposición del antagonista nos puede causar repulsión pero entendemos su causa. El caso del Capitán Rojas y el alcalde en *Gauquema, justiciero* insular se demuestra lo antes mencionado, su causa es injusta pero todos los espectadores pueden entender la motivación de codicia que hay detrás. La correcta conjunción de estos elementos logrará que el espectador salga de la sala de cine sintiendo que vivió algo, no bueno no malo, pura vivencia.

#### **1.4. Arquetipos y estereotipos**

Nunca le faltaron a la humanidad imágenes poderosas que le dieran protección contra la vida inquietante de las honduras del alma. Siempre fueron expresadas las figuras de lo inconsciente mediante imágenes protectoras y benéficas que permitían expulsar el drama anímico hacia el espacio anímico extra cósmico (Jung, 1970, p.40).

Mucho se ha escrito sobre los arquetipos, sobran definiciones y estudios al respecto. Sin embargo, fue el psicoanalista suizo Carl Jung quien produjo el trabajo más



extensivo y respetado sobre el tema. Desde la mirada de este autor cuando hablamos de arquetipos se debe incluir el concepto de inconsciente colectivo, pues para él la mente humana tiene su propia historia y dentro de esta historia se conservan muchos rasgos de anteriores etapas del desarrollo de la mente. Este concepto después se expande al del inconsciente colectivo que vendría a ser un espacio donde se guardan rasgos de la evolución de la humanidad. Para Jung, los contenidos de este inconsciente colectivo son arcaicos y primitivos.

Estas figuras arquetípicas se han ido develando a través de la historia en diferentes campos, desde la religión hasta las artes plásticas. Muchas veces concentradas en símbolos, otras en personajes y acciones. Tomando el texto citado del psicoanalista, estas imágenes poderosas que dan protección al hombre frente a las honduras del alma, son necesarias; desde el oscurantismo, cuando se necesitaba adjudicar eventos inexplicables a la voluntad divina, hasta el cine que cuando lleva un personaje arquetípico a la pantalla, plasma una experiencia universal asimilada, por ende se vuelve capaz de crear una sensación de identificación con el público. Una forma muy novedosa de encontrar protección contra las insondables honduras del alma.

Jung matizó después de estas reflexiones hablando del arquetipo como el precipitado de infinitamente repetidas experiencias humanas sobre temas esenciales y universales a lo largo de los eones, que se iban sedimentando y arraigando en la psique, como un poso de infinita sabiduría práctica sobre los patrones vitales (León del Río, 2007, p.15).

¿Qué es lo que busca un espectador cuando va a una sala de cine? Seguramente va mucho más allá de llenarse el estómago con canguil y gaseosa. El cine es la experiencia más cercana que tenemos a soñar. La pantalla es una hoja en blanco en donde se proyectan, por hora y media, nuestros deseos y pulsiones, tal vez no literalmente pero si en forma de metáforas o por lo menos como un punto de



encuentro en esos personajes o situaciones que resuenen en nosotros. Tal vez un eco de estas experiencias humanas infinitamente repetidas.

De esta manera el protagonista arquetípico no tendrá problema en despertar empatía con el espectador, en este sentido Mckee dice lo siguiente:

Empatía significa ponerse en el lugar del otro. En las profundidades el público reconoce una cierta humanidad compartida. Obviamente los personajes y los espectadores no son parecidos en todos sus aspectos; tal vez compartan una única cualidad. Pero hay algo en el personaje que nos toca la fibra más sensible (2006, p.177).

Un ejemplo de esto en el cine es la película *Peter Pan* de Clyde Gronimi, el arquetipo que funciona aquí es la idea de la eterna juventud, es decir la persona que se niega a madurar. Este film estrenado en 1953 sigue siendo igual de relevante y conocido décadas después de su estreno. Sería un poco iluso pensar que esto es una simple coincidencia o un golpe de buena suerte por parte de la productora.

Tomando al arquetipo de la eterna juventud como punto de partida es fácil entender porque la película trascendió. Cualquier espectador que mire esta película y se encuentre con los personajes que se presentan se sentirá identificado. Esto ocurre por la simple razón de que absolutamente todos los espectadores, en su calidad de seres humanos, están pasando por un proceso de maduración, sean que son niños de 10 años que extrañan la vida fácil del jardín de infantes, o el cuarentón que añora la vida libre de preocupaciones de sus años adolescentes.



Peter Pan, Clyde Geronimi, 1953

Desafortunadamente, los estereotipos son algo que la gente debe enfrentar o lidiar todos los días. Estas connotaciones, casi siempre negativas, tienen víctimas y victimarios. Esto está especialmente presente en Ecuador ya que no solo tenemos una cultura popular armada casi completamente alrededor de estereotipos, además existe un bombardeo diario de medios de comunicación masivos que los promueven. Ejemplos de esto son los programas de televisión sensacionalistas donde se crea una imagen de criminal a los costeños de clase menos pudiente, o la constante insistencia que hacen ciertos programas “cómicos” por vender la idea de que el indígena de la sierra es ignorante y por ende fácil de engañar. El grave problema con difundir este tipo de ideas en una sociedad donde la gran mayoría de la población no tiene acceso a educación de calidad, es que los estereotipos de pronto empiezan a gobernar sobre la manera en que las personas interactúan. Todas estas ideas rancias y dañinas de pronto se vuelven una “verdad absoluta”.

«Los estereotipos son creencias mantenidas de individuo o grupos sobre grupos o individuos, creadas y compartidas. Generalizaciones inexactas y mantenidas sin una base adecuada. Formas erróneas de pensamiento que no coinciden con la realidad» (Del Río, 2008, p.). Siguiendo la descripción que hace la autora es muy fácil de entender porque usar estereotipos, para construir al personaje protagonista, puede ser muy negativo. El estereotipo hace el efecto completamente contrario al arquetipo. La construcción del protagonista a través de un arquetipo invita al



espectador a identificarse y maravillarse con la complejidad de la vida. No es así con los estereotipos, éstos solo sirven para promover ideas sencillas, fáciles de digerir. El trabajo del guionista que abusa de los estereotipos es un trabajo incompleto, una burla a su oficio ya que el guionista debe ser un gran observador del comportamiento humano. Esto nunca va a ser posible si su fuente de material parte de generalizaciones inexactas. Sería el equivalente a tratar de esculpir con masilla llena de agua. Ya que los estereotipos tienen esta carga negativa, es imposible que el espectador llegue a realizar esta conexión con la lucha del protagonista, no habrá manera de generar empatía. Nadie quiere verse reflejado en un personaje estereotípico, de inmediato se produce distanciamiento.

¿Si el estereotipo es el enemigo de la catarsis entonces por qué se la usa como una herramienta? La respuesta a eso es que al presentar personajes unidimensionales se simplifica la historia, se vuelve de fácil digestión. En un mundo donde la mayoría de producciones audiovisuales van dirigidas a un público que seguramente hace otras actividades al mismo tiempo que mira la pantalla, resulta muy conveniente partir de estereotipos para contar historias. Ya que el público que consume este producto está familiarizado con estos estereotipos, no habrá problema de que sostengan a la vez una conversación por mensajes de texto sin perder el hilo de su telenovela o *sitcom* de preferencia.



Mi Recinto, Fernando Villaroel, 2002



### 1.5. La construcción del protagonista en el cine ecuatoriano

A continuación se analizarán seis películas ecuatorianas, además se incluirá una sinopsis de cada una de ellas. La intención de este análisis es indagar en las construcción de los personajes protagonistas, con el fin de entender si es que fueron desarrollados desde códigos estereotípicos o arquetípicos y qué efecto tienen estas decisiones sobre el producto final.

#### El Ángel de los sicarios

Ecuador, 2013

**Dirección:** Fernando Cedeño Marcillo

**Reparto:** Javier Pico, César Velásquez, Katherine Mendoza,

**Productora:** SACHA PRODUCCIONES

**Coproducción:** 21 FILM / LUNAFILMS

**Diseño de Producción:** Iván Maestre V.

**Fotografía:** Camilo Andrade V.

**Guión:** Fernando Cedeño M.



*El Ángel de los sicarios*, Fernando Cedeño, 2013.

Ángel es un joven manabita de clase social pudiente. El asesinato de sus padres despierta en él una gran sed de venganza, por lo que se vuelve en su propósito de vida buscar y matar a los sicarios. La historia se desenvuelve en una ciudad



campesina de Manabí. Es en este escenario donde Ángel asume un rol de vengador, mientras va desarticulando una gran red de criminales liderados por hombres poderosos y apreciados por la comunidad. Esto tendrá variadas consecuencias, desde volverse perseguido por sus enemigos hasta poner en peligro a su novia embarazada. Al final la sed de venganza de Ángel terminará costándole la vida.

Al ver esta película es inevitable notar que existen elementos que remiten al cine de acción de alto presupuesto de Hollywood. Las premisas parecen ser similares a muchas de estas películas. Un héroe marcado por el trauma surge para rescatar a una comunidad azotada por la delincuencia. Sin embargo, muchas de estas convenciones se quedan a medias ya que no existe una construcción tridimensional de los personajes ni del argumento, todo sucede de una manera muy simple.

La película empieza con Ángel aproximándose al pueblo en su motocicleta. El espectador entiende enseguida que se trata del protagonista. Acto seguido sucede el primer asesinato de las decenas que seguirán. Un hombre que acaba de dejar a su amante en casa es asesinado, las razones nunca se establecen pero Ángel usa tecnología de punta, un scanner que ni la policía debe poseer para dar con los asesinos. Luego, casi inmediatamente, se producen las dos primeras muertes; los sicarios y su abogado son ajusticiados por Ángel. Se establece un objetivo clarísimo matar a todos los sicarios, el problema es que hasta este punto no existe una motivación detrás de la sed vengadora del protagonista. Será recién en el minuto 45 de la película y con ya varios asesinatos a su haber que entendemos las motivaciones de Ángel. Antes de esto, el guion ha sido planteado de una manera muy limitada, es un guion que quiere establecer claramente buenos y malos.

Mckee dice que las historias estereotipadas «Se reducen a una experiencia limitada de una cultura específica disfrazada con generalidades rancias y difusas» (2006, p.). Este es precisamente lo que ocurre con el desarrollo de los personajes en esta película. Estereotipos como la idea de que el costeño es criminal está tristemente presente en el imaginario cultural ecuatoriano. El director no ha hecho ni el más mínimo esfuerzo por establecer los motivos y argumentos por los cuales



aparentemente todos en este pueblo participan en organizaciones delictivas. Se maneja un discurso un tanto moralista con respecto a lo anterior. La única luz que existe sobre este tema es el constante uso y consumo de drogas por parte de los sicarios; una vez más aplicando el uso de estereotipos (el consumo de drogas lleva a la delincuencia) para construir la narración.

Se podría pensar que Ángel es un justiciero vengador, lo que de alguna manera estaría más cerca al territorio de los arquetipos, sin embargo la falta de conflicto interior de este personaje hace que esta caracterización empiece a patojear. El conflicto exterior está claro, Ángel quiere limpiar el pueblo para redimir la memoria de sus padres pero no existe un conflicto interior que se contraponga al exterior.

Por un momento parece que esto si va a ocurrir cuando la novia de Ángel le informa que está embarazada, sin embargo esto no trasciende ya que no afecta el accionar del personaje. Ángel sigue su curso como vengador sin que la posibilidad de ser padre le haga reconsiderar el curso de su vida. Llega al punto en que en la escena clímax, del enfrentamiento de todos los *gánster* contra el vengador, Ángel deja muy claro que su novia embarazada, quien por cierto es secuestrada por sus enemigos, no le es más que un estorbo. Ella se queja de dolores abdominales y él, indolente, se queja de que ella le frena el paso.

Sin embargo, esta película, está poblada de personajes estereotipados y clichés, como por ejemplo cuando dicen: –retiren a la gente antes de que contaminen la escena del crimen–. Por otra parte, hay un claro cuestionamiento sobre qué es la justicia que se evidencia en la dupla policiaca que investiga torpemente desde la periferia del conflicto. Si bien es cierto, el guion está desarrollado para que de alguna manera el espectador se identifique con la causa de Ángel, su proceder es tan parecido al de sus enemigos y sin sentido este justiciero de pronto empieza a volverse un sicario más. Al ser el *justo*, Ángel está siendo injusto con las familias de los que asesina, esto termina pesando tanto que al finalizar el largometraje el justiciero es asesinado por la madre de una de sus víctimas. La idea de que estos



círculos de corrupción están tan arraigados, que es inevitable que el justiciero se vuelva un criminal, es muy cautivadora.

### A tus espaldas



*A tus espaldas*, Tito Jara, 2010.

Ecuador, 2010

**Dirección:** Tito Jara H

**Productora:** Spondylus Cia. Ltda

**Reparto:** Jenny Nava, Gabino Torres

**Diseño de producción:** Sebastián Trujillo

**Fotografía:** Álvaro Durán

**Guion:** Tito Jara

Jordi es un joven quiteño nacido en el sur de la urbe. A temprana edad es marcado por dos acontecimientos: la muerte de su padre, a causa de su adicción a la bebida, y la ausencia de la madre quien vive como migrante en España. Una vez que su madre se establece y empieza a mandar dinero de vuelta a Ecuador, Jordi y su abuela pueden dejar la modesta vida del sur de Quito para vivir en el norte. Al crecer Jordi trabaja en un banco, tiene un auto *tuning*, vive en un departamento e intenta incesantemente mantener las apariencias. En una fiesta del banco conoce a Greta,



prostituta colombiana y amante del jefe de Jordi. Jordi y Greta empiezan a tener una relación que la lleva a tener problemas con su amante, el jefe de Jordi. Finalmente deciden vengarse de él matando a un notario con quien el jefe mantiene negocios sucios, para luego huir con el dinero mal habido por ellos. Jordi traiciona a Greta y permite que sea atrapada y declarada culpable del crimen mientras él huye para empezar una nueva vida.

La ciudad de Quito, como muchas otras alrededor del mundo, está en constante crecimiento. Este crecimiento ocurre de muchas maneras, desde los grandes edificios y complejos habitacionales que se construyen sin descanso, hasta la creciente influencia de otras culturas que empiezan a habitar la ciudad. Es en esta ciudad claramente fragmentada en dos por la figura de la Virgen del Panecillo donde se desarrolla esta historia.

Hay un intento extremadamente notorio por parte del director/guionista por aprovechar todos los estereotipos que pueda sobre un quiteño promedio: sus aspiraciones de vida, su manera de hablar, el lugar en el que va a emborracharse con sus amigos, etc. La premisa del guion es desarrollar la narración a través de estos estereotipos. Esto es evidente en la secuencia de inicio donde el protagonista se encarga de dejar muy en claro las reglas del juego. Los que viven en el sur son unos longos y eso está mal, hay que huir de eso, aspirar a vivir en el norte.

Por un momento parecería que el objetivo del protagonista está claro, mejorar su calidad de vida en una búsqueda completamente materialista. Esto cambia cuando conoce a Greta, por un momento el espectador es engañado al pensar que el objetivo de Jordi es conquistarla. Sin embargo, la relación se desarrolla de manera tan superficial y poco conflictiva que hasta el hecho de que ella sea la amante del jefe de Jordi no se vuelve un obstáculo. Nunca queda claro cuál es el tipo de relación que se desarrolla entre estos dos personajes, ya que, salvo los atributos físicos de Greta, no parece haber nada más que sea el motor de Jordi para luchar por ella.



La construcción de este tipo de relaciones en esta película no es pura coincidencia si se toma en consideración lo mencionado antes: todos los personajes parten de estereotipos quiteños. Ahora, no se puede esperar que una película filmada en Quito por un director residente de la ciudad no esté marcada por la idiosincrasia propia de los habitantes del lugar; lo que resulta desalentador para el espectador es que la película no derive desde de una reflexión sobre estos estereotipos (por cierto muy nocivos) y más bien sirva como una estrategia barata para llevar más gente a la sala de cine.

¿Qué podría llevarse de esta película un espectador que no es de la ciudad de Quito? Los hombres quiteños en *A tus espaldas* se clasifican según su poder adquisitivo, todas las *hembritas* (palabra exageradamente abusada en este guion) son todas “prostitutas”, especialmente si son colombianas, y vivir en el norte es lo único que le puede dar un sentido de dignidad a una persona que vive en la ciudad. Lamentablemente esto es lo único que desarrolla esta película, ya que la falta de claridad en el objetivo del protagonista hace que la historia se estanque, que se vuelva un retrato superficial de la quiteñidad del siglo 21, nada más que eso.

Regresando a la idea de generar empatía por la causa del protagonista, el guion de *A tus espaldas* hace que esto sea casi imposible de lograr, a menos de que se tenga un promedio de 20 a 35 años, sea quiteño de cepa, trate a las mujeres diciéndoles “hembritas” y frecuente la tribuna de los Shyris en su auto *tuning*. Esto no significa que se cree empatía, solo da oportunidad de identificación a un grupo reducido de espectadores que comprarán el dvd de la película, y lo volverán a hacer cuando se les haya dañado. Esto también ocurre porque no hay un sentido de antagonismo real, todo pasa y se soluciona de una forma demasiado fácil. Salir de la miseria del sur de Quito es muy fácil, salir con la amante del jefe no es nada conflictivo, asesinar a un notario casi no lleva esfuerzo, abandonar a la mujer que supuestamente ama y permitir que se pudra en la cárcel es una decisión más fácil de tomar que cambiarse de ropa.



Las situaciones conflictivas en esta película como es la desigualdad social, la segregación sufrida por la falta de dinero o el color de la piel, o simplemente la complejidad de conquistar a una mujer, solo sirven de excusas para promover estereotipos y pensamientos rancios.

### La tigre



*La tigre*, Camilo Luzuriaga, 1990.

Ecuador, 1990

**Dirección:** Camilo Luzuriaga

**Productora:** Grupo Cine

**Reparto:** Lissette Cabrera, Rossana Iturralde, Arístides Vargas

**Diseño de producción:** Sócrates Ulloa

**Fotografía:** Rodrigo Cueva

**Guion:** Camilo Luzuriaga, basado en el libro de José de la Cuadra

Francisca (La Tigra) es la mayor de tres hermanas hijas de campesinos ecuatorianos. A partir de la muerte de sus padres ella queda a cargo de una hacienda y de sus tres hermanas menores. La Tigra es conocida por los habitantes de la hacienda como una mujer con un carácter muy fuerte y un insaciable deseo sexual. Esto la lleva a tener amoríos con muchos hombres, incluyendo al novio de



su hermana, quien no puede hacer nada contra esto, ya que La Tigra lo hace con el derecho de que es la mayor. Un brujo amigo de Francisca le advierte de una maldición que pesa sobre ellas y del futuro trágico que le espera a ella y a sus tierras. Esto puede ser evitado siempre y cuando Sarita, la hermana menor nunca deje las tierras. El descontento de Sarita cada vez se hace más grande, pues siente que ya es lo suficientemente madura para ser cortejada. La rutina de la hacienda continúa. La Tigra maneja a todos los peones, los emborracha y se acuesta con ellos. Un día la hacienda recibe la visita de Clemente Suarez, un vendedor ambulante quien enamora a Sarita. Francisca le niega la salida por lo que él debe buscar apoyo policial, su intervención termina en una balacera en la cual La Tigra muere y sus hermanas huyen con el vendedor. Al final su espíritu es liberado al monte.

Tanto el libro de José de la Cuadra, como la película de Luzuriaga asaltan los estereotipos de la mujer dentro de la sociedad ecuatoriana. Para analizar la película primero hay que ponerla en contexto con el tiempo en que fue estrenada. Al comenzar los noventa se dieron lugar grandes cambios en el país. Ya habían pasado diez años desde el regreso a la democracia y la promesa de prosperidad y la estabilidad económica que significó el auge petrolero eran cada vez una memoria más distante. El rol de la mujer en la sociedad empieza a cambiar en estos tiempos en la que el Ecuador entraba lenta pero constantemente en una crisis económica. De pronto, se volvió necesario para la mujer conseguir trabajo y aportar económicamente al hogar y así muchas veces ser las mayores proveedoras de ingresos en sus casas. Esto viene acompañado del despertar por parte de muchas jóvenes mujeres que deciden emprender su vida individual estudiando carreras universitarias y aspirando a mucho más que ser ama de casa.

*La Tigra* captura todo este movimiento social presentando a un personaje que no tiene nada que ver con los estereotipos o convenciones que se esperaban de una mujer. Queda muy lejos la visión de la mujer sumisa y abnegada, buena compañera y nada más. La Tigra asume posturas que supuestamente corresponden al hombre, y no lo hace en un entorno de ciudad, va mucho más allá. Es una lideresa



despiadada e implacable en el campo, que mantiene bajo control a peones que podrían quitarle la vida pero que no lo hacen por respeto y miedo.

Lo primero que queda claro de este personaje protagónico es que tiene un objetivo bien marcado: ella no puede dejar que Sarita se vaya ya que esto desencadenaría una grave maldición sobre ella. El personaje constantemente busca conseguir ese objetivo venciendo a los obstáculos que se van presentando. Estos casi siempre vienen bajo la forma de hombres ardientes de lujuria, quienes insisten en enamorar a la joven Sarita. La Tigra siempre está alerta, los ahuyenta rápidamente disparando al aire, o encierra a su hermana si es necesario. Esto la lleva a asesinar a Becerroto, novio de la segunda de las hermanas ya que descubre que él estuvo presente cuando asesinaron a sus padres, pero aun mas importante, porque empieza a sentirse atraído por Sarita.

Sin embargo, estos obstáculos que van asomando en el camino de la protagonista, por momentos parecen que no son lo suficientemente fuertes como para representar un verdadero desafío a esta mujer. El segundo acto es poco interesante, pero se rompe la languidez cuando Clemente Suarez pide ayuda a las autoridades. La fuerza de la policía es la única lo suficientemente grande para competir con la protagonista.

La construcción del personaje de Sarita también contribuye a que pierda fuerza la lucha entre los bandos en pugna porque no se ve una progresión en el personaje, por ejemplo, en el deseo de escapar o de tener un hombre. Al comenzar la historia Sarita es sumisa y obediente y de pronto se enamora de este vendedor que no tiene más de cinco minutos de pantalla y decide irse.

Jung siempre ata el concepto de arquetipo con la religión, imágenes protectoras que ayudan a las personas a entender la profundidad del alma. De alguna manera La Tigra también es víctima de estas estructuras. Al final es una mujer que debe cuidar a su hermana para defender su tierra de la maldición, maldición que ha caído sobre ella por pecadora.



Universidad de Cuenca

Tanto José de la Cuadra como Luzuriaga, presentan en este personaje un modelo original que rompe con generalidades rancias y creencias de la sociedad. En la Tigra se presenta a una hembra alfa, dueña de los hombres y de su destino, a la vez que es una experiencia universal ya que esta historia se alimenta de cultura en cultura y no está limitada por las barreras de la nacionalidad. No por nada sigue siendo la película ecuatoriana más taquillera hasta la presente fecha.



## **2. Capítulo 2 - Héroe, superhéroe y antihéroe**

### **2.1. Introducción**

Sea que escuchemos con divertida indiferencia el sortilegio fantástico de un médico brujo de ojos enrojecidos del Congo, o que leamos con refinado embeleso las pálidas traducciones de las estrofas del místico [...] encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante, junto con una incitante y persistente sugestión de que nos queda por experimentar más de lo que podrá ser contado (Campbell, 1972, p.10).

Como dice Campbell, desde que la humanidad empezó su evolución partiendo del hombre de las cavernas del que habla Platón, siempre se ha maravillado por historias que ayudan a sacarlo de su cabeza y lo vuelven al universo de las experiencias. Desde el hombre primitivo, reunido alrededor del fuego, hasta el hombre moderno, sentado frente a una pantalla de cine, contar historias o escucharlas ha tenido una gran importancia cotidiana.

Estas historias son un reflejo de los deseos y frustraciones de las personas quienes buscan un sentido de identificación o rechazo con estas historias . La historia de la humanidad está marcada por la voluntad de sobrevivir. Esta es también parte esencial de esa voluntad de vivir, que sirve para transmitir lecciones aprendidas de generación en generación en forma de moraleja o simplemente como un escape en las alas de la imaginación.

En el centro de este relato hay personajes a los que les pasan cosas y hacen que cosas pasen. Personajes que emprenden aventuras venciendo obstáculos, cada



uno con diferentes herramientas. Estas herramientas dependerán de muchas cosas, desde el origen del personaje hasta su determinación por las vicisitudes.

En este contexto, considerando que esta investigación se aplicará en la escritura de un guion que cuenta la historia de un superhéroe se han tomado en cuenta tres líneas para analizar al personaje protagonista: el héroe, el superhéroe y el antihéroe.

## **2.2. Construcción del héroe.**

La palabra héroe es frecuentemente usada por la gente en su diario vivir, está presente en muchas películas, libros, entre otros. Casi todos los días se escuchan noticias sobre distintos tipos de héroes y actos heroicos. Esta palabra se usa para describir desde una persona que ha salvado a una anciana de ser asaltada, hasta a un grupo de gente que hace voluntariado en una perrera. Es un término que generalmente se le atribuye a una persona a la cual se reconoce por sus valores, sus virtudes y hazañas. Esta palabra puede ser remontada a las antiguas civilizaciones como la griega que tienen una mitología rica en personajes con características divinas que emprende grandes aventuras para derrotar a sus enemigos. Entonces, ¿de qué se componen los héroes en la ficción?

El desarrollo de la psique de una persona es un proceso delicado que se repite en todas las personas. La fuerte conexión del infante con la madre no puede ser negada, son estas primeras experiencias junto a esta figura cuando empiezan a desarrollarse los primeros impulsos sexuales y de afecto. Esto es cortado abruptamente por la prohibición del incesto por medio del cual el infante es despojado de estas ideas y se crea frente a él la figura a quien culpar por la ruptura de este lazo íntimo: el padre. Así, de alguna manera el padre se convierte en el primer enemigo del infante. Este primer enemigo le ha despojado de algo que en teoría le pertenece por derecho, por haber pasado nueve meses dentro de la madre, y por meses de intimidad, tiempo en que el padre es alguien ajeno.



Tomando esto, resulta obvio el atractivo que tienen los héroes en la ficción. Estas figuras de alguna manera buscan restablecer ese equilibrio que fue arrebatado por el padre en la infancia. Obviamente, cuando la persona madura, ese equilibrio no tendrá nada que ver con restablecer el vínculo con la madre sino con defender otros elementos que en teoría, al igual que la madre, también le pertenecen por derecho, por ejemplo los valores de la sociedad como la justicia y la decencia. Resulta curioso que estos valores sean tan libres de ser interpretados y por lo tanto den lugar a actos tan bizarros como ese impulso inicial que tiene el niño con su madre. Por todo esto, la ficción sirve como un canal seguro para satisfacer este tipo de pulsiones.

Donde pone la mano surge un grito, si no desde los techos de las casa, si, más amargamente, dentro de cada corazón; un grito por el héroe redentor, el que lleva la brillante espada, cuyo golpe, cuyo toque, cuya existencia libertará a la tierra (Campbell, 1972, p.20).

Muchas veces este grito que llama al héroe a la acción no tendrá que literalmente darse por defender la libertad de la tierra, pero puede serlo. Con respecto a la libertad de la tierra, Campbell puede referirse a la capacidad del héroe por restablecer el equilibrio, sea lo que sea que esto signifique. Por ejemplo en el caso del mito del minotauro, el héroe Teseo al matar al monstruo-villano restablece el orden en Creta. Tomando ese ejemplo, se podría llamar héroe al abogado que lucha para que una familia no sea desalojada de su hogar. Es así que el héroe-abogado busca restablecer a la familia ante las amenazas de desalojo que alteran el equilibrio de esta.

Otra característica del héroe es su disposición a lanzarse a la aventura. Los héroes en la ficción son personajes extremadamente activos. Este llamado a la aventura generalmente proviene de una crisis, así pues la decisión de enfrentarse a esta eventualidad sirve de medio para alcanzar la más alta dimensión espiritual. De



alguna manera el héroe también busca “limpiarse” a través de sus actos. Esta búsqueda puede estar ligada a una conciencia inquieta, pero dependerá de cada caso. Un ejemplo de esto es *Iron Man* (2008). Tony Stark, el protagonista, busca limpiar la culpa de ser heredero de la multinacional más grande de producción de armamento usando el más refinado armamento y exoesqueleto en contra de la empresa.

El héroe toma el camino menos transitado a la hora de enfrentar una crisis. Esto se ha visto desde los héroes míticos que deciden enfrentarse a las bestias, hasta los héroes modernos como lo son algunas figuras públicas que se superan a sí mismos para alcanzar la excelencia. Es importante que el héroe tome el camino menos transitado ya que solo este lo llevará a la transformación. Esto se relaciona al concepto de progresión dramática en donde un personaje ejerce su fuerza de voluntad para conseguir un deseo a través de un conflicto, este se transforma constantemente, obligando al héroe a usar su esas virtudes para lograr sus hazañas.

### **2.3. Construcción del antihéroe.**

Personaje que desempeña las mismas funciones propias del héroe tradicional pero que difiere en su apariencia y valores. El antihéroe surge de la prosaica realidad; este personaje es “hijo del pesimismo” y nace como respuesta a un presente no deseado y vive sin ninguna promesa de futuro (Cariego, 2000, p.1).

Como se expuso en el punto anterior, el héroe es conocido por sus hazañas y sus virtudes, de alguna manera es un personaje que antepone el bienestar de otros antes que el suyo. Esto lo convierte en un ser digno de admiración, sus métodos y fines son justos y necesarios (para algunos). Sin embargo en este panteón no se puede incluir al antihéroe, personaje que tendrá muchas características similares a la del héroe pero cuya construcción genera un poco más de rechazo. Sus objetivos



pueden ser los mismos que el del héroe, sin embargo sus métodos pueden no tener el velo de virtuosismo que tiene el primero.

Ejemplos de antihéroes en la literatura y el cine se encuentran por doquier. Desde Don Quijote hasta el Chapulín Colorado. Estas figuras resultan muy cautivadoras ya que dependiendo de cómo han sido elaborados, muchas veces parecería que los objetivos por los que luchan son completamente inalcanzables. Ocurre que cuando se desarrolla una historia con un antihéroe como protagonista, se establece un gran desequilibrio entre los bandos en pugna.

Un ejemplo de esto es la película *Súper* (2010), en la que se plantea el conflicto entre un hombre común y corriente que decide volverse un justiciero después de que su novia lo deja por un mafioso. El objetivo de este protagonista parecería ser altruista y lleno de virtud, librar a la ciudad de un grupo de mafiosos. Sin embargo, por debajo de este objetivo se encuentra la verdadera motivación. Recuperar el amor de su novia hace que no mida las consecuencias de enfrentarse a una fuerza considerablemente más poderosa que él. Esto lo lleva a buscar una herramienta que lo ayude en este combate, esa ayuda la encuentra en una llave inglesa de color rojo. En su primer acto “heroico” impide que un hombre se cole en la fila del cine golpeándolo en la cara con la llave inglesa. La imagen es tan violenta e inesperada que sobresalta a más de un espectador. Es obvio que el hombre no debía colarse en la fila y que alguien debería hacer algo al respecto, pero asesinar a un hombre con una llave inglesa pesada es una completa exageración. Un acto como este ejemplifica la naturaleza de un antihéroe, su causa que en el caso de *Súper* busca detener al hombre que se está colando es noble y justa, pero sus métodos son antiéticos y violentos.

El antihéroe es despojado de las cualidades extraordinarias que tiene el héroe, no es un representante de la ley, ni tiene intenciones de cumplirla. Es por esto que un personaje como el antihéroe, puede resultar muy aturdidor. Aquí entra en juego una vez más el tema de la justicia. ¿Qué es justo y para quién? Este es el territorio gris en el que deambula el antihéroe, ya que busca hacer el bien yéndose en contra de



las instituciones que supuestamente son los guardianes de la sociedad. El cuestionamiento invita a darse cuenta que el antihéroe es necesario, ya que cada vez se muestran a la luz las ineficacias e ineptitudes de muchas de estas instituciones, en un mundo que exige más de ellas.

El mundo del cine ha dado un giro hacia los antihéroes. En la pantalla se encuentran muchísimos personajes con estas características.

El protagonista de una película debe despertar empatía por parte de los espectadores hacia la lucha que está librando. Tomando esto en cuenta, es interesante ver que el antihéroe, por sus rasgos torpes, termina por acercarse más a la persona común y corriente. Las civilizaciones antiguas ponían a los héroes en un altar cercano al de los dioses ya que ellos eran los portadores de las virtudes y valores que promovían estos pueblos. El antihéroe es un personaje que se ajusta mucho a estos tiempos ya que ha sido bajado del altar al reino de los humanos en donde está al alcance de todos quienes pueden ver sus costuras, dignas de un ser imperfecto, como lo son todos los espectadores sentados en la sala.

#### **2.4. Construcción del superhéroe.**

Parecería ser que a todas las personas nacidas desde la mitad del siglo 20 hasta la actualidad han tenido algún contacto con este tipo de personajes. Está en todos lados, desde películas de superhéroes hasta quitamanchas para ropa que usan un superhéroe como mascota. Para los niños son un modelo a seguir y para la sociedad son portadores de valores y moral.

Durante la Segunda Guerra Mundial empiezan a asomar los primeros indicios de lo que será el superhéroe moderno. Estos hacen sus primeras apariciones en historietas y comics, casi siempre en los Estados Unidos, estos personajes juran su compromiso con su país y su intención de pelear contra los que se opongan a él. Un claro ejemplo de esto es el Capitán América, quien en su mundo de ficción lucha



contra Hitler y sus ejércitos. Al igual que en la antigüedad los superhéroes tienden a funcionar como modelos de valores y accionar para la sociedad.

La gran diferencia entre los superhéroes modernos y los héroes encontrados en la mitología griega son los súper poderes. Mientras que muchos (no todos) de los héroes encontrados en la mitología griega eran hombres comunes y corrientes que se debían enfrentar a fuerzas más fuertes que ellos, el superhéroe moderno ha sido dotado de capacidades extraordinarias para luchar contra sus enemigos. Estas súper cualidades son tan variadas como el poder de ver a través de las paredes hasta el súper poder que representa tener una cantidad ilimitada de dinero. Sin embargo, en todos estos casos, como diría el tío Ben de la saga de *Spiderman*, «todo gran poder trae una gran responsabilidad». Esta gran responsabilidad se encuentra en muchos aspectos de la vida de un superhéroe, desde su casi obligatoria expectativa de servicio a la sociedad, hasta la incapacidad que suelen tener de controlar sus súper poderes.

Un claro ejemplo de esto es el antes citado *Spiderman*. Este superhéroe empieza como un adolescente tímido común y corriente que al ser picado por una araña radioactiva recibe una serie de poderes como escalar paredes o tener sentido arácnido. Al recibir estos poderes, Peter Parker debe descubrir cómo controlarlos y después qué hacer con ellos, igual que el infante que aprende a caminar y después debe probar hasta donde le pueden llevar sus piernas. Este puede ser una de las razones por la cual estos personajes generan un gran sentido de identificación con el público, verlos lidiar con sus nuevas capacidades de alguna manera recuerda al espectador esa sensación primigenia de despertar sus propios poderes, tal vez no como se sentía aprender a caminar por las paredes pero sí los propios poderes que se le van otorgando a la persona como habla o la capacidad de razonar.

El renacimiento actual del superhéroe nos enseña que estos tipos de personajes son protagonistas muy interesantes, metáforas útiles, pero ¿se



distingue el género por sí solo? ¿Es el género del cine de superhéroes un género de por sí? (Coogan, 2006, p.50).

Es muy común en la construcción de los superhéroes que ellos provengan de un pasado trágico o de una serie de eventos traumatizantes. *Batman* es el más claro ejemplo de esto. El impulso inicial que tiene para convertirse en un justiciero es la muerte de sus padres a manos de un criminal. Lo contradictorio de este personaje es que aparenta tener una motivación altruista detrás de su cruzada, sin embargo el móvil de venganza que lo mueve es un fin egoísta que finalmente es el verdadero impulso de este personaje.

Tomando el ejemplo anterior, se puede decir que la construcción del superhéroe resulta tan compleja que se puede dar el lujo de tener características de un héroe pero también de un antihéroe dentro de un solo personaje. La nueva ola de largometrajes de superhéroes de los últimos diez años son una muestra clara de esto, ya que la tendencia es mostrar el lado humano de los superhéroes, así como al ser fantástico, además que sus dudas, frustraciones, contradicciones que son herramientas importantes para contar su historia.

## **2.5. La falta de superhéroes en la cultura latina.**

Se ha mencionado antes que la figura del superhéroe está cada vez más arraigada en el inconsciente colectivo. Lo que empieza como una corriente en las historietas y radionovelas norteamericanas, cada vez se vuelve más parte de la cultura latinoamericana. Desde luego que la fascinación por estos personajes no viene a ser más que una herencia.

«El hombre de acero es hoy en otras palabras, un producto global en un mercado global, al que una excesiva identificación con Estados Unidos solo puede perjudicar» (Ponce-Cordero, 2010, p.1). ¿En qué perjudicaría el hecho de que el hombre de acero se vuelva un producto global a la región de Latinoamérica? La



respuesta se puede encontrar en el origen de estos superhéroes. La mayoría de ellos aparentemente son los guardianes de la ley y protectores del *status quo*, surgen entre la Gran Depresión de 1929 y la Segunda Guerra Mundial como un intento para promover el *american way of life* y como una manera de dar esperanza en tiempos desesperados.

Son tan simbólicos de su país de origen como Elvis Presley, la Estatua de la Libertad y las hamburguesas con queso. Al ser defensores de este estilo de vida estadounidense, sus creadores han fijado enemigos que representan todo lo contrario a este estilo de vida, seres que no tendrán el más mínimo recelo en atacar la libertad y democracia de lo que tanto hacen alarde. Estos enemigos generalmente adoptan posturas radicales contra este país y cometen actos de terrorismo, siempre apuntando a civiles, atacándolos cuando menos se lo esperan y de las formas más crueles. Es por esto que adoptar estos superhéroes como propios de la región latina ha llevado a que también se adopten por *default* estos mismos miedos. Lastimosamente adoptar los mismos miedos que existen en los Estados Unidos solo puede llevar a consecuencias devastadoras como en ese país. El constante descenso a un estado de completa paranoia, la xenofobia, el miedo a lo desconocido y el manejo de las masas a través de medios de comunicación también han sido parte de estas malas herencias.

Entonces, ¿qué ha llevado a que sea tan fácil adoptar estos héroes en la ficción que pelan por causas ajenas a la región y contra enemigos que solo atentan contra el modo de vida estadounidense? Y aun más importante, ¿cómo es que Latinoamérica tiene una clara falta de superhéroes en su imaginario colectivo? Respondiendo a la primera interrogante, esto se puede deber a que el modo en el que están presentados estos superhéroes tiene como primer objetivo, entretener. Los guiones bien contruidos con personajes tridimensionales, sumados a la increíble máquina efectista y de *merchandising* de Hollywood, hace que estos héroes se sientan al alcance de todos, cercanos, casi como lo es un amigo. Respondiendo la siguiente pregunta, Latinoamérica es una región que sigue buscando autoestima, que le fue arrebatada durante la colonia. Existe un periodo de historia precolombina que ha



sido casi borrada por completo, y lo poco que queda es casi completamente ignorada por el ciudadano común. Esto crea un vacío cultural que ha sido llenado por la cultura de comida rápida de los Estados Unidos.

Sin embargo existen algunos ejemplos de figuras que se podrían asemejar a la figura del superhéroe de Hollywood en Latinoamérica. Personajes de historietas como Kalimán y otros que llegaron también a la pantalla como el famoso luchador de la máscara plateada, El Santo. Estos héroes han estado presentes desde la década del sesenta, gozando de una increíble popularidad hasta la invasión de los comics y las películas de superhéroes norteamericanos de los noventa.

En las escuelas y colegios de Latinoamérica hay una clara tendencia a vanagloriar la memoria de los próceres de la independencia. Ellos de alguna manera asumen el rol de “superhéroes”, son los defensores de la patria y la libertad. Esto no pasa con los fundadores de los Estados Unidos, son venerados como los fundadores del país, sin embargo, hay todo un escuadrón de superhéroes quienes son los guardianes del país. ¿Cuándo se ha visto una heroica estatua de George Washington sobre un caballo en una pose hípermasculina preparándose para enfrentar a los ingleses con sus propios puños? Esta iconografía se encuentra por todos lados en estatuas y libros de texto regados por la región, glorificando a Bolívar y San Martín, plasmándolos como semidioses poderosos. Lo que es la súper fuerza de *Superman* para los estadounidenses, es la espada de Bolívar para muchos países latinos. Ambos están pensados para representar la defensa de los valores de un país, pero parecería ser que por ahora *Superman* tiene un mejor publicista que Bolívar.



### **3. Capítulo 3 - Análisis del guion: *Guaqueman, justiciero insular*.**

#### **3.1. Protagonistas y antagonistas en *Guaqueman, justiciero insular*.**

Como fue expuesto en capítulos anteriores, el protagonista dentro de la estructura clásica es quien desencadena la acción. El título del guion es, *Guaqueman, justiciero insular*, lo que daría a pensar que el protagonista va a ser *Guaqueman*, sin embargo, la acción dramática empieza a desarrollarse a partir de que Esteban llega a San Cristóbal. La decisión de este personaje de entrar al municipio de la localidad como abogado rompe el equilibrio establecido, en este caso, el equilibrio se constituía de un sistema corrupto de gobierno municipal, que hacía y deshacía con los bienes y derechos de los habitantes.

En una jugada con la que el jefe de policía y el alcalde creen que pueden asegurar la culminación de su proyecto para un mega hotel en la isla, terminan llevando a sus filas a una persona que no necesariamente quiere ser parte de sus fechorías. Esteban es una pieza clave para ellos ya que al ser el abogado del municipio es quien aconseja sobre la ley, pero no cuentan con que Esteban vaya encontrando un ideal de justicia alejado de las intenciones egoístas para lo que quieren usarlo. Esto sucede en gran parte por el efecto que tiene la influencia de María en Esteban, en ella encuentra un despertar amoroso, pero junto con eso, un conflicto de intereses que le lleva a cuestionar y eventualmente a luchar en contra de las autoridades del pueblo; María va a ser la víctima de las expropiaciones necesarias para la construcción del hotel.

Sin embargo, ¿en dónde queda el personaje de *Guaqueman* en la estructura establecida? Ese ha sido el hallazgo más interesante y valiosamente profundo de todo el proceso de escritura; *Guaqueman* es una herramienta que usa el verdadero protagonista, Esteban, en su lucha contra las fuerzas corruptas. Es evidente que *Guaqueman* no es un ser dotado de atributos que le permitan batallar acordemente por salvaguardar lo que cree justo, sin embargo, de alguna manera es la fuerza



motor de Esteban a pesar de que al principio lo rechaza, pero luego se vuelve su aliado más cercano y, finalmente, el símbolo de la lucha del protagonista contra las fuerzas del mal. Es importante recalcar que a Esteban, también es utilizado como una herramienta por *Guaqueman* ya que en él encuentra la manera más realista de pelear por el bienestar de la isla, ambos personajes van encontrando en el otro, cualidades que les serán útiles en la batalla, surgiendo entre ellos algo que se podría llamar “fuerzas protagonistas”.

Después de establecidos los bandos en pugna y los objetos en conflicto, se inicia el choque de voluntades. Una vez que María se encuentre a punto de perder su casa, se produce una avalancha de acciones y reacciones por entre los bandos; un ejemplo de esto es el plan de Esteban para grabar evidencias en la reunión con los accionistas de la multinacional, grabación que termina fallando, lo que desencadena la reacción de la policía que empieza a rastrear a *Guaqueman*.

Sin embargo, que estén establecidos los bandos no significa que la lucha entre ellos llegue a extremarse. El primer acto del guion cumple su función introductoria, pero en el segundo acto, aunque dotado de intenciones y oposición, no termina en una lucha intensa entre los bandos; esto puede ser producto de que tanto los protagonistas, como los antagonistas carecen de contradicciones y conflictos internos. Las fuerzas antagonistas personificadas en el alcalde y el capitán Rojas tienen muy pocos matices, son “malos” y nada más, una solución a esto podría ser generar un contraste al construir ingenuidad en el alcalde y ser manipulado por el capitán. Con *Guaqueman* sucede algo similar, sus motivaciones para salvar a San Cristóbal no quedan del todo claras, salvo una inherente atracción por María acompañada de un suceso contado en *flashback* en el que se ve a un joven *Guaqueman* siendo marcado al ver la atención que Esteban recibía del resto de niños por poder comprar historietas. En su accionar torpe no se termina de percibir un objetivo egoísta que despoja al personaje.

Por otro lado, Esteban sí posee estas cualidades contradictorias propias de un protagonista, aunque tampoco han sido llevadas al extremo. Para empezar, asume



un cargo en el municipio por continuar el legado de su padre, subtrama en la que se percibe una profunda duda de Esteban sobre quién mismo era su padre, un gran líder o un político corrupto, uno más del montón. A esto se suma el hecho de que más adelante, en la trama, para ayudar a María él debe irse en contra de la entidad que lo ha contratado, lo que lo transforma de un abogado conocedor de la ley a un activista enfurecido encadenado a una retroexcavadora.

También se podría proponer que en el guion Guaqueman y Esteban acaben teniendo un objetivo en común: salvar a María y al resto de la gente de su barrio de ser expropiados, se unen en la lucha por este objetivo, pelean contra las mismas fuerzas antagonistas y aportan con lo que les permiten sus cualidades.

### **3.2. La construcción del superhéroe en *Guaqueman, justiciero insular*.**

La figura del héroe, como fue mencionado en capítulos anteriores, de alguna manera representa el impulso humano de hacer justicia pero también la del llamado a la aventura. El viaje del héroe es aquel que a través de los obstáculos a vencer, transforma y entretiene. El superhéroe no pierde estas cualidades básicas pero a ellas se suman una serie de capacidades superiores que utiliza a su favor. Por último está el antihéroe cuya lucha es entendible sin embargo, por momentos, sus métodos no lo son.

Aunque el objetivo del guion era construir un superhéroe en *Guaqueman*, resulta que la naturaleza del personaje es carente de habilidades fantásticas, por lo tanto estaría aterrizando más en el territorio del antihéroe, una figura errante pero con mucha convicción. La imagen de superhéroe que crea Guzmán no es más que un delirio, o un intento desesperado por llamar la atención de María; existen indicios de esto ya que el recuerdo que ha quedado marcado en la cabeza de este personaje es el momento en su infancia en el que vio a María fascinada con la historietas de superhéroes de Esteban.



Sin embargo, *Guaqueman* está compuesto de todo lo contrario a lo que se conoce como cualidades humanas. Es un personaje lleno de máculas, es torpe, borrachín y se podría decir que hasta cierto punto, también es extremadamente ingenuo.

De lo que sí está provisto *Guaqueman*, es de un fuerte llamado a la aventura que nace de su necesidad de sobresalir, algo que desafortunadamente no está logrando como conserje del municipio, pero sí como la sombra errante que devuelve las gallinas robadas. Estas son las definitivas cualidades de un héroe. No obstante, no muchas personas tienen el valor de levantarse contra un sistema opresivo y corrupto, menos aun con la falta de cualidades en *Guaqueman*, sin embargo, esto hace que el personaje se destaque. Su fuerza de voluntad y conciencia de servicio a la comunidad constituyen su súper poder. Este es un personaje que aparenta ser incorruptible, está movido casi enteramente por un objetivo altruista, que termina inmolándose por un bien mayor: definitivamente es un héroe.



## Conclusiones

La creación de los personajes es el punto de partida de la escritura de un guion, en el antecedente y la artificiosidad manierismo que se le otorgue al personaje estará la clave para el desarrollo de la acción dramática. En el caso de los protagonistas de *Guaqueman* se les ha dotado de un antecedente que les pone en contradicción con la fuerza de voluntad que ejercen para conseguir sus objetivos. A *Guaqueman*, su proceder humilde y su falta de habilidades contradicen la grandilocuencia de su alter ego. Por otro lado, Esteban, vive en una constante duda sobre sus antecedentes debido a la mixta popularidad de su difunto padre, en un momento de la historia. Esteban quiere continuar el legado de su padre como un político representante de la isla, pero al enfrentarse a la realidad de lo que esto significa, toma el otro bando marcando su vida con contradicciones.

Cuando los protagonistas ejercen su fuerza de voluntad a través de un conflicto llevado a costas debido a los antecedentes de la historia, se empieza a desarrollar la acción dramática. En este caso se explora la posibilidad de que exista más de un protagonista en el guion, lo que no dificulta el desarrollo de la acción ya que ambos comparten el mismo objetivo.

Los protagonistas de un guion deben desarrollar su acción a través de una estructura dramática; para *Guaqueman* se implementó la estructura clásica o aristotélica en la cual se desarrolla una acción a través de un conflicto por tres actos. El primero de estos actos sirve para presentar a los personajes, el conflicto, los bandos en pugna para dar lugar al punto de giro que potencia la lucha entre los bandos. En este guion estos elementos funcionan en las primeras quince escenas en las que se deja establecido que Esteban regresa a San Cristóbal después de muchos años para ser parte de un homenaje a su padre. Una vez ahí se produce el punto de giro, Esteban decide aceptar un trabajo como abogado del municipio.

En el segundo acto Esteban se va haciendo parte de una red de corrupción encabezadas por el alcalde y jefe de policía de la ciudad. Todo esto, bajo la mirada



atenta de Guzmán, conserje del municipio quien por las noches es el justiciero enmascarado *Guaqueman*. En este acto, Esteban entra en conflicto con sus obligaciones laborales, ya que debe autorizar despojamientos injustos, entre ellos el de la casa de su amiga e interés amoroso; es en este acto donde Esteban finalmente une fuerzas con *Guaqueman* para salvar a la gente de ser expropiada batallando contra las poderosas fuerzas de la autoridad.

En el tercer acto se desarrolla la confrontación final entre los bandos en pugna y la acción más esforzada por parte de los protagonistas. Esteban se encadena a las retroexcavadoras que van a demoler las casas expropiadas y termina preso, y *Guaqueman*, quien al tratar de sacar a la luz las irregularidades de las que son parte las autoridades de la ciudad, termina muriendo.

La creación de los protagonistas se ha realizado tomando en cuenta la importancia de que sean personajes contruidos a partir de arquetipos y no de estereotipos. Partiendo de la idea principal de que los arquetipos son experiencias humanas universales asimiladas, y que los estereotipos son ideas rancias y difusas para generalizar sobre un grupo específico. En *Guaqueman* se utilizó el arquetipo del héroe, un personaje con habilidades sobrehumanas, rasgos y virtudes que le permiten llevar a cabo grandes hazañas. Sin embargo el héroe puede tomar diferentes formas, desde el héroe épico de los griegos hasta el superhéroe de las historietas.

Estas figuras de tipo heroico han estado en el imaginario colectivo desde la antigüedad como un punto de referencia y admiración; hacia el siglo veinte tomaron otra forma al haber sido dotados con habilidades sobrehumanas para transformar en lo que hoy conocemos como superhéroes. También existen los antihéroes, personajes con un empuje heroico pero cuyos métodos o medios pueden llegar a ser cuestionables. El resultado final dentro del guion de *Guaqueman, justiciero insular* se inclina más hacia el territorio del antihéroe debido a las varias máculas que tiene y que dificultan su proceder. Esto también es compartido con Esteban,



que a su manera también es un antihéroe, lleno de contradicciones, dudas y de un proceder cuestionable.

Como parte de la investigación se realizó un análisis de tres películas ecuatorianas con la intención de entender si la construcción de sus personajes protagonistas partía de un arquetipo o un estereotipo. De las tres películas analizadas solo una claramente fue construida a partir de un arquetipo: *La Tigra*. El *film* muestra un modelo original en su protagonista ya que rompe con moldes establecidos por la sociedad cuando se refiere a la feminidad.

Por otro lado el análisis de *El Ángel de los Sicarios* y *A tus Espaldas* dio como resultado el hallazgo de generalidades difusas y dañinas en los personajes protagonistas quienes han sido contruidos con características carentes de profundidad y llenos de contradicciones.

Finalmente, la lección más grande que deja este proceso de escritura, es que la construcción arquetípica del protagonista es el camino a seguir, sin que esto signifique que sea un camino fácil de transitar. En la construcción arquetípica hay muchas dificultades, desde cuáles serán los objetivos de los personajes, hasta que tan consecuente se está siendo con los componentes de estas figuras.

Para terminar, queda claro que para desarrollar personajes con características heroicas es vital seguir algún tipo de estructura en el guion y tomar en cuenta que la estructura clásica brinda posibilidades para desarrollar a cabalidad una acción a través de un conflicto. El escritor que se enfrenta al reto de crear un héroe protagonista debe entender que en este tipo de personaje reposa la admiración y esperanza de la gente. Son este tipo de personajes los que sobresalen en un mundo que cada vez se vuelve más egoísta; son una bocanada de aire fresco en medio de la completa asfixia social de estos tiempos.



## Fuentes de consulta

- Arístoteles. (2010). *La poética*. Argentina: Ediciones Libertador .
- Campbell, J. (1995). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cedeño, F. (Dirección). (2012). *El ángel de los sicarios* [Película].
- Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. E.E.U.U: MonkeyBrain.
- Cultura, R. (07 de enero de 2014). *El Telegrafo* . Recuperado el 10 de diciembre de 2014, de <http://www.telegrafo.com.ec/cultura1/item/el-cine-ecuadoriano-esta-entrando-a-una-nueva-etapa.html>
- Fernández, G. (2003). *Dramaturgia: Método para analizar una obra dramatizada*. La Habana: Centro nacional de derecho del autor .
- Field, S. (1995). *El Manual del Guionista* . Madrid: Pilot.
- Geronimi, C. (Dirección). (1953). *Peter Pan* [Película].
- Gunn, J. (Dirección). (2010). *Super* [Película].
- Gurskis, D. (2007). *The Short Screenplay*. E.E.U.U: Thomsom course technology.
- Jara, T. (Dirección). (2010). *A tus Espaldas* [Película].
- Jung, C. (1970). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. España: Paidós.
- Luzuriaga, C. (Dirección). (1992). *La Tigra* [Película].
- McKee, R. (2013). *El Guion* . Barcelona: Alba.
- Nolan, C. (Dirección). (2005). *Batman Inicia* [Película].
- Ponce-Cordero, R. (08 de diciembre de 2010). *D-Scholarship@pittss*. Recuperado el 08 de diciembre de 2014, de <http://d-scholarship.pitt.edu/10220/1/RafaelPonceCordero2010.pdf>
- Raimi, S. (Dirección). (2002). *Spiderman* [Película].
- Río, M. B. (5 de Junio de 2007). *Revistas UCM*. Recuperado el 5 de diciembre de 2014, de <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS0909110037A/5757>.



Universidad de Cuenca

Snyder, Z. (Dirección). (2013). *Man of Steel* [Película].



Universidad de Cuenca

## Anexo

Guaqueman, justiciero insular.

Escrito por:

Gonzalo Andrés Arteaga B.

Quito-Ecuador



## 1. PARQUE CENTRAL. CANCHA. EXT. DÍA

Cuadro negro.

ALCALDE

Esto no es un simple proyecto. ¡Se viene la renovación de Galápagos! Al pueblo lo que se merece...

Guzmán (32) empieza a abrir sus ojos lentamente. Con cada intento el sol lo encandila. Finalmente logra abrirlos por completo. Desorientado, usa su mano para tapar su rostro del intenso sol.

ALCALDE

Esta es la forma que tomará el futuro de nuestros hijos, un futuro brillante

Guzmán toma fuerzas y se levanta, pierde un poco el equilibrio y se tambalea. Se frota los ojos y alza la vista. Una masa de gente escucha el discurso del alcalde

ALCALDE

Por eso les pido no temer ya que renovaremos nuestra fuente de riqueza, espiritual y material ¡todos juntos por el nuevo San Cristóbal!

Guzmán da un grande y largo bostezo. De entre el público se escuchan aplausos y abucheos. Guzmán empieza a caminar fuera de la plaza.

## 2. AEROPUERTO. AVIÓN. INT. DÍA

Esteban (29) despierta dentro de la cabina del avión. Despeja su garganta y regresa a ver fuera de la ventana.

AZAFATA (O.S)

Bienvenidos a la Isla San Cristóbal. La hora local: 10:45, temperatura: 35 grados Celsius. Todos los que hacemos Aerogalápagos les deseamos una feliz estadía y esperamos poderles servir en una nueva ocasión.

## 3. AEROPUERTO. RETIRO DE MALETAS. INT. DÍA

Esteban recoge su maleta del piso. Se percata que está un poco húmeda en el fondo. Trata de limpiar la humedad con su mano.



Molesto, levanta la maleta y gira bruscamente golpeando a GRINGO 1 en el hombro.

ESTEBAN  
Disculpe...

Gringo 1 sonríe levemente, saca el manubrio de su pesada maleta y se dirige a la salida. Esteban intenta leer una inscripción en la parte trasera de la maleta

ESTEBAN  
(pronuncia con dificultad)  
Natural History Channel...

Esteban se dirige a la puerta. Entrega un pequeño ticket a un asistente de aeropuerto. Gringo 2 discute con otro asistente de aeropuerto que lo mira estupefacto sin entender nada.

GRINGO 2  
¡A case is missing! It's big and gray with an ARRI inscription  
on the side

AST. AEROPUERTO  
(por la radio)  
Mire niña, llámalo a Gutiérrez, acá hay un gringo que dice que  
se la ha perdido algo

#### 4. CALLE CERCA DE LA PLAZA. EXT. DÍA

Guzmán camina lentamente y con la cabeza baja, un grupo de niños pasa corriendo y jugando junto a él. Guzmán no se inmuta, continúa caminando.

#### 5. EXPLANADA DEL MUNICIPIO. AUTOMÓVIL. INT. DÍA

Esteban observa una pequeña manifestación fuera del municipio. Gente con carteles grita consignas casi inentendibles. Un cordón de policías protege la entrada al edificio. Esteban alcanza a ver a María entre los manifestantes, la reconoce.

ESTEBAN  
¿Qué pasa?

TAXISTA  
Nada jefe, puro quejumbroso. Si yo no salgo a trabajar no come  
mi familia. Caso que el municipio me mantiene



El taxi avanza. Esteban gira su cabeza para seguir viendo la manifestación.

6. CUCHITRIL DE GUZMÁN. INT. DÍA

Guzmán entra al cuchitril. Se saca los zapatos y acomoda una vieja cobija sobre una destartada cama. Se sienta en la cama, suspira. Saca de su bolsillo delantero una máscara negra de tela. La tiene en sus manos y la observa por unos momentos. Deja la máscara en el velador, toma una botella y bebe un largo sorbo de licor. Se acuesta y cierra los ojos.

7. CASA DE ESTEBAN. VEREDA. EXT. DÍA.

El taxi se estaciona frente a la casa de Esteban. El Taxista se da la vuelta encarando a Esteban.

TAXISTA  
3,50 varón.

Esteban, extrañado, saca algunas monedas de su bolsillo. Titubea al dar el dinero a taxista, entrega el dinero con recelo.

ESTEBAN  
(En tono de broma)  
Ha subido la tarifa, ¿no?

Taxista recibe el dinero casi arrebatándolo de los dedos de Esteban y se voltea encarando el volante. Quita el freno de mano.

TAXISTA  
Igual que el precio de la comida.

Esteban, sorprendido por la respuesta del Taxista guarda el resto de las monedas en su bolsillo sin quitarle la vista de encima al Taxista.

El Taxista mira a Esteban a los ojos desde el retrovisor.

TAXISTA  
¿Se va a bajar o le llevo a otro lado?

Esteban toma sus maletas y se baja del auto.



ESTEBAN  
Gracias...

Esteban se da la vuelta y observa el barrio de su niñez.

La casa de Esteban es de tres pisos en medio de un terreno desolado. La fachada está arreglada con colores de mal gusto y los costados aún no se acaban de construir.

Tras Esteban pasa rápidamente una gordita en una motoneta que hace mucho ruido y se desvanece con el oleaje del mar.

Esteban suspira, esboza una sonrisa, toma sus maletas y se dirige a la puerta de entrada.

#### 8. CASA DE ESTEBAN. PUERTA DE ENTRADA. EXT. DÍA

La Abuela observa a Esteban acercarse a través del ojo de pez de la puerta. Esteban acerca su mano al timbre de la puerta. Antes de hacerlo sonar su abuela la abre violentamente y se para en el umbral con los brazos abiertos.

ABUELA  
(liberando su emoción)  
¡Mi amor!

La Abuela se lanza sobre Esteban, le abraza y besa varias veces en el cachete. Esteban también la abraza luchando por no dejar caer sus maletas

ESTEBAN  
(Ríe nervioso)  
Hola abuelita

La Abuela suelta a ESTEBAN y se hace a un lado dejándole entrar a la casa. Esteban intenta entrar de frente pero las maletas se atorán. Torpemente se pone de lado y entra. La Abuela lo observa.

ABUELA  
¡Siga mi amor! ¿Comió en el avión, mijito? ¡Eso no es comida!

La Abuela entra a la casa y cierra la puerta.

ABUELA (O.S)  
Deje las maletas en el cuarto y le sirvo el almuerzo.



9. IGLESIA. NAVE PRINCIPAL. INT. DÍA

Esteban entra a la iglesia con la abuela en su brazo. Caminan lentamente por el pasillo central. Hombre 1 (62) se acerca apresurado con la mano estrechada.

HOMBRE 1

Perdone la molestia, ¿Usted es el hijo del doctor?

Esteban estrecha la mano de Hombre 1. Sonríe ligeramente y asiente con la cabeza.

HOMBRE 1

Yo trabaje para él en la gobernación. ¡Un hombre admirable!  
Menos mal existe gente como usted y su papá

Esteban desvanece su sonrisa. La Abuela se lo lleva del brazo hacia la primera fila.

ESTEBAN

Permiso...

Esteban y la Abuela buscan sus asientos. El Alcalde (53) se percata de su presencia y acomoda su corbata. Esteban y la Abuela toman asiento en primera fila. El Alcalde se sienta en la banca detrás de Esteban, le toma por el hombro y se acerca a su oído.

ALCALDE

Estamos muy honrados de que nos permitan ofrecer este tributo a su padre a cinco años de su fallecimiento.

Guzmán de pie en el altar pone agua en un florero con claveles blancos. Acomoda un poco las flores. Gira y cuando se dirige a otro florero encuentra al Alcalde hablando con Esteban. Los observa de reojo. Empleado 1 se acerca apresurado hacia Guzmán

EMPLEADO 1

¡Guzmán!

Guzmán se sobresalta.

EMPLEADO 1

Sal de aquí, ya van a empezar

Guzmán camina fuera del altar. Mientras baja las gradas regresa a ver a Esteban.



Esteban regresa a ver al Alcalde tratando de articular. El Alcalde se reclina en la banca.

ALCALDE  
Después hablamos...

El Padre Javier se acerca al altar, acomoda el micrófono y toda la iglesia se silencia.

PADRE JAVIER  
Bienvenidos a la casa de Dios...

10. IGLESIA. ATRIO. EXT. DÍA

Esteban camina con la Abuela. Se abren paso entre la multitud. Se acercan a la calle. El Alcalde los observa desde lejos, se dirige hacia ellos con premura. Toma del hombro a Esteban.

ALCALDE  
¿Tienes un minuto?

Esteban regresa a ver a la Abuela

ABUELA  
Siga mijito, yo le espero...

El Alcalde se lleva a Esteban a un costado de la iglesia.

ESTEBAN  
Dígame...

El Alcalde acomoda su corbata y aclara su garganta

ALCALDE  
Debemos estar orgullosos de nuestras herencias, y no me refiero al color de pelo o la estatura. Tome a su padre como ejemplo. Un ciudadano completo, dedicado a su gente. Tengo entendido que usted también siguió abogacía. ¿No estará pensando en seguir el camino de su padre?

ESTEBAN  
No lo había pensado.

El Alcalde da unas pequeñas palmadas a ESTEBAN en el hombro. Sonríe ampliamente.

ALCALDE



Con todo, pase por mi oficina. Tenemos un regalo para usted

11. PLAZA CENTRAL. CARRITO DE HELADOS. EXT. DÍA

Esteban intenta no mancharse el traje mientras pela cuidadosamente la envoltura de un helado. Mujer 1 se les acerca. La Abuela tiene la mirada perdida en el horizonte.

MUJER 1  
(Hacia La Abuela)

Doña Inesita que bueno verle, ¡Joven Esteban, qué grande qué está! Nos alegra mucho tenerle entre nosotros

ESTEBAN  
Si, gracias...

Mujer 1 se retira.

María (28) sale de una tienda cercana a la plaza, Esteban se percata de esto y trata torpemente de sacar la envoltura. Esteban fija la mirada en María que se aleja por la calle.

ESTEBAN  
Espéreme aquí

Esteban corre detrás de María

12. CALLE CERCA DEL MALECÓN. VEREDA. EXT. DÍA

Esteban corre detrás de María, ella continúa caminando distraída. Un grupo de niños jugando en la calle dificultan el paso a Esteban

ESTEBAN  
¡María!

María se detiene, regresa a ver a Esteban y sonríe levemente. Esteban se abre paso de entre los niños, llega hasta ella corto de aliento.

MARÍA  
(no lo reconoce)  
Hola

ESTEBAN  
¿Te acuerdas de mí? Soy el hijo del doctor...



María alza a ver y mira sorprendida a Esteban.

MARÍA

¿Estebitan? Hace mucho tiempo que no te veo.

Esteban extiende los brazos para abrazar a María y le salpica de helado derretido, ella ríe y niega con la cabeza. Esteban siente el helado derretido corriendo por su mano.

ESTEBAN

Como verás sigo siendo igual de torpe. Discúlpame

MARÍA

(dudando)

Todo bien...

Esteban sonríe.

ESTEBAN

Puedo recompensarte por la blusa. ¿Vamos a comer hoy en la noche?

MARÍA

(dudando)

Claro, veámonos al final del malecón, hay un lugar rico y podemos recordar viejos tiempos.

### 13. CASA. HUERTO. EXT. NOCHE

Guaqueman carga un gran costal, intenta saltar una pequeña cerca. Tropicieza y cae adentro. Se escucha el revoloteo de varias gallinas dentro del costal. Se levanta súbitamente y lo abre. Una gallina sale volando y le golpea en la cara. Guaqueman voltea el costal, otras gallinas salen. Una campesina observa desde la ventana

CAMPESINA

¡Gracias!

Guaqueman hace una pose como la de un ave a punto de emprender el vuelo.

Guaqueman salta la cerca y corre, emite un fuerte graznido.

### 14. RESTAURANTE. PUERTA DE ENTRADA. EXT. NOCHE



Esteban y María leen el menú del restaurante junto a la puerta de entrada. De repente se escucha el fuerte graznido de un guaque. Esteban se sobresalta.

ESTEBAN  
(Nervioso)  
¿Qué es eso?

María continúa leyendo sin inmutarse.

MARÍA  
Creo que voy por la pizza con jamón

Esteban, todavía exaltado, registra los alrededores con la mirada. Llama la atención de María tomándola por el hombro. María continúa leyendo.

ESTEBAN  
¿Escuchaste?

MARÍA  
¿Es un Guaque! Mejor dime si quieres comer acá o vamos a otro lado.

ESTEBAN  
¿Qué es un Guaque?

María, inquieta regresa a ver a Esteban.

MARÍA  
Un pájaro, mira, pide la cuatro quesos así podemos compartir...

Esteban se relaja, sonrío levemente.

ESTEBAN  
Suena bien

María y Esteban entran al restaurante

15. RESTAURANTE. COMEDOR. INT. NOCHE

Esteban y María se encuentran sentados en una mesa con vista al mar, comen en silencio. Esteban come un bocado, se acerca al plato y alza su mirada levemente para mirar a María.

ESTEBAN  
¿Y me dices que solo salen en la noche?



María toma un sorbo de vino. Ríe.

MARÍA

Si, y no comen abogados, así que no tengas miedo.

16. CALLE. VEREDA. EXT. NOCHE

Guaqueman, camina decidido cuesta abajo por una calle desierta. Escucha unas voces que se aproximan por la esquina. Se esconde detrás de una pared. Amigo 1 y Amigo 2 caminan por la transversal. De la barra de la esquina salen un grupo de ebrios, Amigo 1 tropieza con uno de ellos. El grupo de ebrios empiezan a golpear a los amigos. Guaqueman corre hacia la pelea.

15. CONTINUACIÓN. RESTAURANTE. COMEDOR. INT. NOCHE

Esteban bebe un sorbo de vino. Se limpia la boca con una servilleta y aclara su garganta. María mete un bocado de comida en su boca.

ESTEBAN

Me ofrecieron un cargo en el municipio

María para de comer. Limpia su boca con una servilleta.

MARÍA

Felicitaciones. San Cristóbal necesita gente nueva.

Esteban deja los cubiertos sobre el plato. Se acomoda en la silla.

ESTEBAN

Aún no acepto.

María y Esteban si miran en silencio. Un mesero se acerca y retira unos vasos. Esteban empieza a comer. María le observa en silencio.

MARÍA

Deberías.

Esteban para de comer y mira a María.



16. CONTINUACIÓN. CALLE. VEREDA. EXT. NOCHE

Ebrio 1 golpea a Amigo 1 en el rostro, se desploma. Ebrio 1 va a la carga. Guaqueman se interpone y le empuja. Ebrio 2 golpea a Amigo 2, se percata y lo suelta, se acerca Guaqueman por la espalda. Amigo 2 huye. Guaqueman forcejea con Ebrio 3

15. CONTINUACIÓN. RESTAURANTE. COMEDOR. INT. NOCHE

Esteban sonríe. María levanta su copa de vino.

MARÍA

¡Entonces, salud por el nuevo abogado del municipio!

Chocan sus copas, sonríen

ESTEBAN

¡Salud!

16. CONTINUACIÓN. CALLE. VEREDA. EXT. NOCHE

Guaqueman yace en el piso. Gime y se levanta lentamente apoyándose en su brazo derecho. Se toca una herida en el pómulo. El grupo de ebrios se aleja.

17. CASA DE MARÍA. VEREDA. EXT. NOCHE

Esteban y María se acercan a la puerta de entrada a la casa.

MARÍA

Deberíamos juntarnos todos de nuevo.

ESTEBAN

¿Todavía viven aquí?

María y Esteban llegan a la puerta de entrada, se detienen y se miran.

MARÍA

Pocos.

María saca un llavero de su cartera. Intenta abrir un viejo candado. Esteban la mira.



ESTEBAN

Te llamo cuando salga del municipio.

María logra abrir el candado, saca la aldaba y abre la puerta, regresa a ver a ESTEBAN.

MARÍA

Bueno, gracias por todo.

Esteban sonríe

ESTEBAN

De Nada.

Esteban y María se miran en silencio. María suelta una risilla nerviosa.

#### 18. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. VEREDA. EXT. DÍA

Un grupo de manifestantes sostienen pancartas y cantan consignas en contra del municipio. Algunos tratan de entrar al municipio pero son impedidos por un cordón de policías que bloquea la puerta.

Un equipo de filmación compuesto por extranjeros graban el suceso, un par de policías intentan impedirles.

Esteban baja de una camioneta. Cruza la calle y se acerca a la manifestación, intenta abrirse paso entre la masa, es empujado y pierde el equilibrio, logra recuperarlo y llega hasta el cordón policial.

ESTEBAN

Buen día, tengo una cita con el alcalde

Esteban intenta entrar pero Policía 1 se lo impide.

Policía 1

Disculpe mi bodi, nadie pasa hoy.

ESTEBAN

El alcalde personalmente me pidió que venga

#### 19. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. ARMARIO DEL CONSERJE. INT. DÍA



Guzmán sube el cierre de su traje de limpieza, acomoda el cuello. Se acerca a un pequeño espejo cuarteado y se mira. Toca una hinchazón cerca de su boca.

18. CONTINUACIÓN. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. VEREDA. EXT. DÍA  
Policía 1 se acomoda el chaleco y desvía la mirada.

POLICÍA 1  
Colabore caballero, ¡retírese!

Una Secretaria cruza por el umbral de la puerta, observa a Esteban y se detiene. Esteban mira a Policía 1, respira profundamente y se da la vuelta. La Secretaria se apresura hacia el cordón

SECRETARIA  
¡Oiga, joven!

Esteban se detiene y regresa a la puerta.

SECRETARIA  
(al policía)  
Déjelo pasar, le están esperando.

Esteban se abre paso entre algunas personas, Policía 1 se retira de mala gana y Esteban entra mirándolo de forma prepotente.

20. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. HALL. INT. DÍA

Esteban entra al hall, la Secretaria se acerca a él y le extiende la mano.

ESTEBAN  
Buen día.

19. CONTINUACIÓN. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. ARMARIO DEL CONSERJE. INT. DÍA

Guzmán escucha la voz de Esteban, por impulso toca muy duro la hinchazón cerca de su boca lo que hace que se sobresalte. Se acerca a la puerta y observa a Esteban. Traga saliva.



20. CONTINUACIÓN. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. HALL. INT. DÍA

SECRETARIA

Sígame

Esteban y la Secretaria suben las gradas hacia la oficina del Alcalde. Esteban mira a su alrededor. Guzmán sale de su armario, cautelosamente observa a Esteban.

21. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. OFICINA DEL ALCALDE. INT. DÍA

El Alcalde, sentado en una silla grande, revisa unos documentos. El Cap. Rojas (57) limpia cuidadosamente sus gafas aviadoras con un pañuelo. Alza las gafas contra la luz.

ALCALDE

(Continúa leyendo)

¿Seguro que hay que repartir así?

El Alcalde y el Cap. Rojas se miran en silencio. El Cap. Rojas esboza una leve sonrisa. La Secretaria toca la puerta.

ALCALDE

¿Sí?

La Secretaria abre la puerta y asoma su cabeza.

SECRETARIA

Disculpe, le busca Esteban Carrillo.

El Alcalde se levanta súbitamente de la silla, arregla su camisa.

ALCALDE

Hágalo pasar.

La Secretaria sonríe y abre la puerta completamente. Esteban entra a la oficina, ve al Cap. Rojas sentado de espaldas a él, se detiene. Se percata que el Alcalde le espera con una gran sonrisa y la mano extendida. Esteban se acerca y se saludan

ESTEBAN

Señor.



Continúan el apretón de manos.

ALCALDE

(se acerca y abraza a Esteban)  
¡Siempre es bueno verte!

El Alcalde suelta la mano de Esteban, le indica una silla junto al Cap. Rojas. La Secretaria continúa parada sonriendo junto a la puerta.

ALCALDE

Sigue...

Esteban se acerca a la silla, el Alcalde va detrás de él.

ALCALDE

Déjame presentarte.

El Cap. Rojas aclara su garganta, se levanta y enfrenta a Esteban, le extiende la mano

CAPITÁN ROJAS

Capitán de la policía nacional, José Rojas.

Se saludan, Esteban sonríe ligeramente

ESTEBAN

Mucho gusto.

El Alcalde camina hacia su lado del escritorio, hace un ademán indicando a Esteban que tome asiento. Esteban procede a sentarse junto al Cap. Rojas

ALCALDE

Esteban, dame buenas noticias.

Esteban aclara su garganta

ESTEBAN

Entonces mejor dígame usted, ¿En qué consiste mi trabajo?

El Alcalde y el Cap. Rojas se miran y sonríen. Esteban los observa. El Alcalde regresa a ver a Esteban, toma un sorbo de agua.

ALCALDE



Esa es una buena decisión. Te necesito como representante legal del municipio, el mismo cargo que ocupaba tu padre a tu edad.

Un golpe en la puerta los interrumpe. Guzmán abre la puerta y mete medio cuerpo adentro. Muestra al Alcalde una bolsa de basura.

ALCALDE  
(a Guzmán)  
¡Siga hombre!

Guzmán entra a la oficina, se dirige a un pequeño basurero en la esquina.

ALCALDE  
(a Esteban)  
Muy pronto vamos a desarrollar el proyecto turístico más grande se haya visto en las islas.

Guzmán saca basura y la mete en la bolsa. Escucha atentamente.

ESTEBAN  
¿Y yo qué tengo que ver en eso?

El Alcalde abre un cajón de su escritorio, busca adentro y saca unos papeles. Se los pasa a Esteban. Él empieza a leer.

ALCALDE  
Necesitamos un joven emprendedor para que nos guíe en cualquier desventura legal que nos podamos encontrar.

Esteban continúa leyendo los documentos. El Cap. Rojas lo observa de reojo. En el fondo, Guzmán limpia el polvo de la repisa de un mueble.

CAPITÁN ROJAS  
Esto es el progreso, el sueño de tu padre.

ESTEBAN  
Resulta que mi padre tenía muchos sueños.

El Cap. Rojas ríe por compromiso.

CAPITÁN ROJAS  
Todo gran hombre deja cosas pendientes en este mundo.



Guzmán recoge la funda de basura y empieza a salir de la habitación. Esteban termina de revisar los papeles y los deja sobre la mesa. Guzmán llega a la puerta, la abre, se dispone a salir.

ESTEBAN

Bueno, ¿Dónde firmo?

Guzmán se detiene súbitamente. Escucha con atención.

22. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL, ARMARIO DEL CONSERJE. INT. DÍA

Guzmán entra rápidamente al armario, cierra la puerta con violencia. Respira agitado. Se acerca a un estante con cajones. Abre uno y busca desesperadamente. Dentro del cajón, encuentra un comic viejo y gastado. Lo observa. Abre una página.

23. (FLASHBACK). MALECÓN DE SAN CRISTÓBAL. FRENTE A LA PILETA. EXT. NOCHE

Esteban (9) y María (7) caminan por el malecón, detrás de ellos les sigue un grupo de 4 niños entre los cuales se encuentra Guzmán (12) un poco rezagado. Esteban lleva unos comics bajo el brazo.

MARÍA

Dame otro.

Esteban le pasa otro comic a María, ella empieza a leer.

NIÑO 1

¡Yo también quiero!

Niño 1 trata de quitarle un comic a Esteban. Esteban abraza sus comics intentando que no se los quiten.

ESTEBAN

¡Deja!

Niño 1 insiste, uno de los comics cae al piso. Los niños no se dan cuenta y continúan caminando, María sigue leyendo. Guzmán se acerca lentamente al comic caído. Se detiene y lo levanta del piso. Empieza a leer, el grupo de niños se aleja.

24. MALECÓN DE SAN CRISTÓBAL. VEREDA. EXT NOCHE.



Esteban camina lentamente por el malecón disfrutando de la brisa de la tarde. En la calle niños juegan, un grupo de viejos conversan en unas bancas. María se acerca por detrás de Esteban. Le alcanza y camina junto a él.

MARÍA

Solo en la tarde parece que está vivo el pueblo.

Esteban le regresa a ver, sonrío.

ESTEBAN

Y esos viejos siguen ahí. Chismosos...

María regresa a ver al grupo de viejos, les saluda. Ellos saludan de vuelta. Esteban y María pasan de largo, el grupo de viejos los observa.

ESTEBAN

¿Vas a trabajar?

MARÍA

Sí.

Esteban y María cruzan la calle. Pasan por el muelle.

Una cuadra detrás de ellos, Guzmán camina lentamente intentando no ser visto. Choca contra una señora

SEÑORA

¡Fíjese, estúpido!

Esteban y María regresan a ver, Guzmán logra esconderse detrás de una pared.

25. BARRA. VEREDA. EXT. DÍA

María quita una gruesa cadena de la puerta de entrada, se la pasa a Esteban. Abre una serie de seguros y forcejea con una llave. Esteban juega con la cadena. Se detiene y observa a María

ESTEBAN

¿No me vas a felicitar?

María deja de forcejar. Se voltea y enfrenta a Esteban

MARÍA



¿Debería?

Esteban sonríe, le devuelve la cadena.

ESTEBAN

Soy el nuevo abogado representante del municipio

María sonríe y se lanza sobre Esteban para abrazarlo. Le da un beso en la mejilla

MARÍA

¡Esto hay que celebrarlo! Entra, te invito unos tragos.

Esteban y María se separan, Esteban sonríe a María. Le toma la mano con delicadeza y enseguida le vuelve a soltar.

ESTEBAN

Debería ir a casa a contarle a la abue...

María abre la puerta de la barra de un empujón. Regresa a ver a Esteban

MARÍA

Mañana, almorcemos juntos aquí, ¿quieres?

ESTEBAN

Hecho.

26. CALLE DE LOS FLAMENCOS. VEREDA. EXT. NOCHE

Esteban camina por la vereda, revisa su celular y lo vuelve a guardar. Espera a que pase una camioneta y cruza la calle. Una sombra cruza por detrás de Esteban, él se sobresalta y se detiene. Inspecciona los alrededores con la mirada. Traga saliva y empieza a caminar otra vez pero con el paso mucho más apresurado. Llega hasta su casa, busca torpemente las llaves mirando a sus espaldas de manera compulsiva. Abre la puerta y entra.

27. BAR. MESAS. INT. NOCHE

Guzmán, sentado en una mesa, sirve un poco de cerveza en un pequeño vaso. Lo toma de un solo sorbo, empieza a sonar "fatalidad" en los parlantes. Guzmán trata de mantener los ojos abiertos.

GUZMÁN

(balbuceando)



Tu encanto rememoro a cada instante...

Guzmán hace un movimiento brusco y bota una botella de cerveza que se desparrama sobre la mesa.

María le observa desde la barra. Suspira, toma un paño y se acerca.

María llega hasta la mesa, empieza a limpiar. Guzmán, sentado con la cabeza gacha empieza a levantarla. Observa a María, ella también le mira.

GUZMÁN

Niña, si usted me diera una oportunidad

María refunfuña algo inentendible.

MARÍA

No empieces, Guzmán...

Guzmán intenta erguirse

GUZMÁN

Pero al pecho de chifle ese...

María da un golpe sobre la mesa interrumpiendo a Guzmán

MARÍA

Oiga... ¿tú qué sabe?

GUZMÁN

Aquí todos saben lo de todos, yo no andaría confiando en abogados...

28. CASA DE LA ABUELA. HABITACIÓN ESTEBAN. INT. DÍA.

Esteban abre los ojos, completamente relajado. Estira sus músculos y huesos despertando. Lentamente gira sobre si mismo y regresa a ver un reloj que está en su velador

El reloj marca las once de la mañana.

Esteban, de un brinco, se levanta alterado y nervioso

Esteban se coloca una camisa. Huele su axila y se percata de que huele terrible. Sin darle importancia, continúa buscando su ropa.



Esteban se coloca un pantalón de manera apresurada.

Se coloca la corbata por encima y sale de la habitación apresurado. Cierra las puerta tras de sí.

29. CANCHA DE FÚTBOL DEL PUEBLO. EXT. DÍA.

Esteban camina con gran premura por la calle. Regresa a ver su reloj muy molesto. Maldice entre dientes mientras camina.

Cuando pasa junto a la cancha de fútbol, escucha a unos niños hablando. Baja la velocidad.

NIÑO 1

No hay que tener miedo. Es sólo un mendigo

Esteban se acerca a la cancha y se detiene a escuchar

NIÑO 2

No es mendigo. Mi ñaño me dijo que lo dejaron aquí unos  
extraterrestres

Esteban mira incrédulo a los niños. En su cabeza escucha una y otra vez la palabra "extraterrestre"

30. PLAYA. EXT. NOCHE.

Un huevo enorme es depositado en medio de la playa por una luz que proviene del cielo

NIÑO 3 (O.S)

No, bruto. Es mitad humano y mitad

31. CASA DE GUAQUEMAN. SALA. INT. NOCHE.

NIÑO 3 (O.S)

(Continúa diálogo anterior)

Mitad guaque.

Una mujer visiblemente asustada sostiene en sus brazos a un bebé cubierto de sábanas que emite graznidos de ave.

NIÑO 3 (O.S)



Y su padre era un pájaro

Junto a la mujer un guaque sobre el sofá emite un graznido más fuerte.

NIÑO 4 (O.S)

No. Guaqueman es sólo un loco que escapó de un manicomio.

32. MANICOMIO. SALA DE AISLAMIENTO. INT. NOCHE

En medio de una habitación llena de penumbra se tambalea un hombre con una máscara de ave y una camisa de fuerza. Lentamente se gira sobre sí mismo emitiendo un graznido y sollozando.

29. CONTINUACIÓN. CANCHA DE FÚTBOL DEL PUEBLO. EXT. DÍA.

Esteban sentado junto a varios niños mira asustado al niño que cuenta la historia.

Los niños comienzan a aplaudir y Esteban también.

Los niños se percatan de que hay un adulto entre ellos. Incómodos, se dispersan.

ESTEBAN

(llamando la atención de alguno de los niños)  
¿Pero, es de verdad?

Todos los niños se van menos uno que se acerca a Esteban. Amistosamente lo mira desde arriba y le extiende su mano.

SEBASTIÁN

(extendiendo su mano a Esteban)

Ellos dicen muchas cosas. No les creas. En realidad están asustados

Esteban, visiblemente asustado, asiente con la cabeza mientras abraza fuertemente su maletín.

Sebastián sonríe.

SEBASTIÁN

(dirigiendo su mirada al horizonte)  
a mí me gusta creer que es un verdadero héroe



Esteban se relaja. Deja de abrazar su maletín y sonríe.

Sebastián corre hacia sus amigos.

SEBASTIÁN

Que tenga un buen día, señor

Esteban mira su reloj y se percata de que está muy tarde para el trabajo. Vuelve a apresurarse y sale corriendo.

33. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. OFICINA DE ESTEBAN. INT. DÍA.

Los dedos del Cap. Rojas golpean rítmicamente la mesa en tono de espera.

El Cap. Rojas, golpeando aún la mesa, mira a Esteban profundamente decepcionado. Niega ligeramente con la cabeza mientras su rostro esboza una sonrisa a medias.

Esteban, con la cabeza baja asiente como un infante castigado.

CAPITÁN ROJAS

Yo no tengo la culpa de que los guagues no lo dejen dormir.

Esteban mira al Cap. Rojas

ESTEBAN

Discúlpeme, Capitán... le prometo que no volverá a pasar

El Cap. Rojas continúa golpeando la mesa con sus dedos.

CAPITÁN ROJAS

(grave)

Abogado, en esta institución necesitamos, no sólo gente capaz,  
sino gente comprometida

El Cap. Rojas golpea de manera impetuosa la mesa con el puño cerrado.

Esteban se sobresalta.

El Cap. Rojas sonríe de manera forzada. Se levanta y toma a Esteban por los hombros colocándose detrás de él. Aprieta fuertemente el hombro de Esteban. Esteban se contiene para no retorcerse del dolor. El Cap. Rojas, sonreído, se le acerca como acosándole.



CAPITÁN ROJAS  
(susurrando)

Si usted aprende a comportarse, abogado. Le puede ir muy bien aquí.

Esteban se queda quieto mirando al frente. El Cap. Rojas da unas palmadas en el hombro de Esteban. Se retira. Esteban respira profundo y se soba el hombro con su mano.

ALCALDE (O.S)  
¡ABOGADO!

Esteban regresa a ver hacia la puerta. Se levanta apresurado.

34. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. OFICINA DEL ALCALDE. INT. DÍA

Esteban entra apresurado a la oficina del Alcalde. El Alcalde organiza unos papeles. Guzmán limpia cuidadosamente el vidrio de la ventana de la oficina.

El Alcalde se percata de que Esteban está frente a él y le invita educadamente a tomar asiento. Inmediatamente se levanta dándole la espalda de manera solemne, como pensativo.

El Alcalde camina de un lado de la oficina al otro

ALCALDE  
(caminando)

Hay dos clases de personas en el mundo: Los que se resisten al cambio.

El Alcalde se gira, mirando directamente a los ojos de Esteban. Se apoya en su escritorio.

ALCALDE  
(cerrando el puño)  
Y los que lo hacen suyo...

Esteban permanece sin decir nada.

ALCALDE  
¿Usted, qué tipo de persona es?

Esteban, nervioso, sin decir nada. Está a punto de articular cuando el Alcalde interrumpe colocando unos planos sobre la mesa.



ALCALDE

¡Este es el futuro de San Cristóbal!

Esteban se asoma curioso frente al papel y lee MAGNATOURS CORP y un plano de un gigantesco hotel.

ALCALDE

La gente necesita trabajo digno y Bien remunerado, ¿cree usted qué un pescador puede mantener a una familia?

Guzmán deja de limpiar, regresa a ver al Alcalde

ALCALDE

Para construir este sueño, necesitamos la mejor ubicación.

Esteban revisa los planos.

ALCALDE

Pero aquí vive gente, eso es un problema.

Esteban continúa viendo los planos, Levanta su mirada al Alcalde

ESTEBAN

Deudores, ¿este fue el sector financiado por el banco qué quebró?

El Alcalde sonríe. Le quita los planos y los revisa y asiente con la cabeza

ALCALDE

Deudores...

35. CASA DE MARÍA. COCINA. INT. DÍA

María pica una cebolla en trozos muy pequeños. Los mete en una olla. La Abuela de María lee un periódico sentada cerca de la cocina. La televisión suena con las noticias locales

PRESENTADOR (O.S)

Finalmente se resuelve el caso de las gallinas robadas. Una sombra misteriosa apareció en la quinta de don Rómulo cargando un quintal

Esteban toca la puerta de entrada. María se apresura a abrirle. La abuela de María cierra el periódico y mira en dirección a la puerta con expectativa.



DON ROMULO  
(Desde la tele)

Mi hija dice que lo vio, que estaba puesto una capa negra...

Esteban entra a la casa, él y María se abrazan. La abuela les observa.

MARÍA  
¿Qué tal te fue?

ESTEBAN  
(sonriendo)  
Muy bien

Esteban y María se miran

MARÍA  
Ven...

Esteban y María se acercan a la abuela. Ella se levanta de su asiento y antes de que Esteban logre saludarla con un beso, ella le extiende la mano.

ABUELA DE MARÍA  
(seca)  
Mucho gusto.

Esteban le saluda avergonzado

ABUELA DE MARÍA  
¿Tú eres el hijo del ex gobernador?

ESTEBAN  
Si señora...

María se interpone con una risa nerviosa.

MARÍA  
¿Quieren pasar a la mesa?

ABUELA DE MARÍA  
(sin dejar de ver a Esteban)  
¿Le gusta el pescado?



36. CASA DE MARÍA. COMEDOR. INT. DÍA

Las manos de la abuela levantan unos huesos del plato, empieza a chuparlos.

Esteban le mira desde el otro lado de la mesa. Toma un sorbo de agua.

ABUELA DE MARÍA  
En los ojos está el alimento

Esteban le mira asqueado, ella continúa chupando los huesos.

Esteban sacude la cabeza como volviendo en sí. Cambia su cara y actitud. Se sienta con la espalda recta.

Esteban se levanta educadamente retirando los platos.

María mira a Esteban con gratitud. Le sonrío.

Esteban devuelve el gesto y regresa a ver a la abuela con una gran sonrisa. Al verla su cara se torna grave.

La abuela de María lo mira con el ceño fruncido. Molesta, hace un gesto de desaprobación con su respiración. Le quita la mirada a Esteban.

MARÍA  
Ya, abuelita, no sea maleducada.

La Abuela de María permanece en silencio.

Esteban, aun sonriendo, lleva el plato de abuela y el de María a la cocina caminando torpemente.

37. CASA DE MARÍA. COCINA. INT. NOCHE.

Esteban entra a la cocina. Escucha la voz de la abuela que proviene del pequeño comedor de la casa.

ABUELA DE MARÍA (O.S)  
Yo sé lo que le digo, mijita esos abogados son todos iguales.

MARÍA (O.S)  
Abuelita...

Esteban remeda de manera burlona a la Abuela de María



ESTEBAN

(para sí)

Yo sé lo que le digo, mijita blah blah blah

Esteban se acerca a dejar los platos en el fregadero. Los introduce y se arregla las mangas para lavar. Continúa escuchando la conversación

ABUELA DE MARÍA (O.S)

Igualito al papá, va y se mete con esos sucios del municipio

MARÍA (O.S)

No hable tan alto abuelita que le va a escuchar, él nos puede ayudar con el problema del terreno.

Esteban se detiene. Intenta escuchar mejor la conversación.

ABUELA DE MARÍA (O.S)

¿De dónde crees que saca la plata para invitarte a restaurantes de turistas? Y tú creyendo que nos va a ayudar.

Esteban, molesto, introduce un plato con fuerza en el fregadero despostillándolo. Hace mucho ruido. Esteban sostiene una expresión de tensión. La conversación del comedor se detiene unos segundos.

MARÍA (O.S)

¿Qué pasó?

Esteban escucha los pasos de María que se acercan a la cocina.

ABUELA DE MARÍA (O.S)

¿Qué rompiste, muchachito?

ESTEBAN

(nervioso)

Nada, señora, no se preocupe.

María entra preocupada por Esteban quien la espera de pie frente a los platos sucios.

María mira a Esteban con ternura y lo abraza.

Esteban recibe el abrazo pero no lo devuelve. María deja de abrazarlo y lo mira de frente.



MARÍA

No le hagas caso. Está viejita.

Esteban sonríe ligeramente. Ve que María lo mira a los ojos. Se da cuenta de lo arreglada que está.

Esteban se sonroja y se tensa un poco. María ríe con ligereza. Se acerca sensualmente a él.

Esteban mira a ambos lados y dirige su mirada al comedor. Le hace señas a María señalando al comedor.

María niega con la cabeza mientras sonríe

MARÍA

(susurrando)

No te preocupes.

Esteban toma a María de la cintura y se dispone a besarla.

Un estruendo sacude a María quien se separa de Esteban buscando de dónde provino el ruido.

Esteban, haciendo caso omiso al ruido, espera el beso de María con los ojos cerrados en una posición incómoda. Abre lentamente un ojo y ve que María ya no está ahí. Abre ambos ojos como haciéndose el loco.

María mira por la ventana. Esteban se acerca a ella.

Esteban mira afuera de la casa un movimiento en un árbol cercano. Corre hacia el patio de la casa.

38. CASA DE MARÍA. PATIO. EXT.

Esteban corre hacia el centro del patio. Se detiene, revisa los alrededores con la mirada. Se acerca lentamente al árbol, lo inspecciona. Empieza a sacudir el árbol. María camina hacia él.

ESTEBAN

(mientras sacude el tronco del árbol)

¿Oye y por aquí hay ladrones?

MARÍA

Solo los políticos



Esteban deja de sacudir el árbol. Empieza a agachar su cabeza.

MARÍA  
Lo siento...

ESTEBAN  
Tranquila, parece que todos aquí piensan lo mismo

María se acerca a Esteban, le toma la mano.

MARÍA  
¿Quisieras cambiarlo? Tú me puedes ayudar...

Esteban gira, enfrenta a María.

MARÍA  
Mi madre tenía una deuda, ella murió, pero no la deuda. Ahora quieren la casa como pago...

ESTEBAN  
Voy a revisar el caso...

Esteban se acerca a María con intención de darle un beso, cuando están a punto de besarse, María le esquiva y le besa en el cachete.

### 39. CASA DE MARÍA. VEREDA. EXT. NOCHE

Esteban cierra la reja exterior con un pequeño candado. Encuentra a la abuela de María mirándolo desde la ventana. Se despide de ella, la abuela no le devuelve el saludo y cierra las cortinas.

Esteban se dispone a caminar por la vereda. Escucha un estruendo delante de él, revisa los alrededores.

Guaqueman aparece en el techo de una casa. Esteban lo mira petrificado.

GUAQUEMAN  
¡La noche ha sido larga en San Cristóbal, pero el amanecer está cerca! ¡Aléjate de esta isla y de María, forastero!

Guaqueman, salta del techo intentando atacar a Esteban, calcula mal y cae estrepitosamente junto a él. Esteban lo mira



atónito. Guaqueman se retuerce en el piso. Esteban le da una fuerte patada en las costillas y sale corriendo.

40. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. HALL. INT. DÍA

Un grupo de empleados se reúne cerca de las gradas del hall. Entran por la puerta principal, el Cap. Rojas, el Alcalde y Representante de Magnatours Corp, un hombre asiático de 40 años. Todos los empleados aplauden. El Alcalde se detiene.

ALCALDE

Estimados compañeros de este digno municipio. El progreso de la isla depende de las decisiones que tome nuestra generación, los riesgos son grandes pero el premio también lo será.

Esteban observa desde el tope de las gradas

ALCALDE

En este proceso no estaremos solos. Les presento a Xiu Zun Wei, Representante de Magnatours, principales inversionistas de nuestro proyecto piloto.

El Representante pasa al frente.

ALCALDE

¡Un aplauso!

Todos los empleados aplauden.

El Cap. Rojas sonríe y da unas palmadas en la espalda al Alcalde

ALCALDE

¡Vamos a tratar a este caballero con el mismo respeto que a un miembro de nuestra familia!

41. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. CUARTO DE MAQUINAS. INT. DÍA

Guzmán abre un cajetín lleno de brakers. Empieza a buscar entre los cables. Saca un cable amarillo de entre las conexiones. Cierra el cajetín, recoge sus herramientas y sube las gradas.

42. MUNICIPIO SAN CRISTÓBAL. OFICINA DE ESTEBAN. INT. DÍA



Esteban, rodeado por archivadores y papeles, revisa unos documentos, usa un resaltador para marcarlos. Llamam a la puerta.

ESTEBAN  
Siga

El Cap. Rojas entra a la oficina con una carpeta bajo el brazo. Se sienta frente a Esteban y le lanza la carpeta.

CAPITÁN ROJAS  
A estrenarse, abogado.

Esteban recoge la carpeta, la abre y empieza a leer.

ESTEBAN  
Pero esto es mañana

El Cap. Rojas se ríe y se reclina en su silla.

CAPITÁN ROJAS  
Mientras antes, mejor.

Esteban llega hasta la última página del escrito. Ve que las firmas que se necesitan son la de él y del Alcalde, que ya ha firmado el documento.

CAPITÁN ROJAS  
Su firma abogado, y le dejo de molestar.

Esteban mira al Cap. Rojas y enseguida mira el documento. Duda, firma rápidamente en el espacio señalado. Cierra la carpeta y se la devuelve.

CAPITÁN ROJAS  
Mañana a las nueve, no llegue tarde

43. BAR. BAR. INT. NOCHE

Guzmán bebe de una botella de cerveza, María atiende a otros clientes en el extremo contrario de la barra. Suena música de Julio Jaramillo en los parlantes.

María se acerca a Guzmán sonriente. Los clientes del otro lado de la barra se quedan viendo las espaldas de María. Guzmán ve a los ebrios del otro lado de la barra.



María ve la ira en los ojos de Guzmán. Lo toma del antebrazo y esto le calma. Vuelve a depositar todo su peso en la banca en la que está sentado.

Guzmán mira a María a los ojos. Hace un intento por hablar. Ve a María sonreír y únicamente suspira.

Ebrio 1, desde el otro lado de la barra llama la atención de María alzando mucho la voz

EBRIO 1

¡Mami! Ven a llenarme este

Los ebrios ríen de manera exagerada y morbosa. Uno de ellos le lanza besitos a MARÍA quien se niega a verlos.

Guzmán enrojece mientras aprieta un puño.

María mira a Guzmán con ternura. María, de manera delicada, suelta la mano de Guzmán y se aleja respirando profundo, como calmándose a sí misma. No deja de mirar a Guzmán

MARÍA

Por favor.

Guzmán, indignado, bebe un sorbo de cerveza sin dejar de mirar a los ebrios a los que María se está acercando. Baja la botella de cerveza con molestia.

44. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. SALA DE JUNTAS. INT. NOCHE.

Una pantalla en blanco.

Varias siluetas miran atentas a la pantalla. Algunos murmullan y otros piden silencio. Se distingue la voz del Cap. Rojas que le habla al Alcalde

CAPITÁN ROJAS

¿Cómo me dijo que se llamaba la empresa?

El Cap. Rojas es interrumpido por un video institucional que comienza con un logo animado

VOZ DEL LOCUTOR

Magnatours, acercando la naturaleza a usted.



Aparecen en la pantalla, planos 3D de un enorme complejo hotelero lleno de lujos.

VOZ DE LOCUTOR

Un paraíso en el paraíso.

En la pantalla hay imágenes montadas con una simulación de cómo se va a ver el resort.

TODOS

¡Woow!

45. BAR. VEREDA. EXT. NOCHE

Un grupo de ebrios sale del bar, Guaqueman los acecha escondido en una esquina. Ebrio 1 se despide del grupo, camina en dirección a Guaqueman.

Guaqueman lo ve pasar junto a él.

GUAQUEMAN

¡Oye!

Guaqueman da un fuerte golpe en la cabeza con una botella de cerveza a Ebrio 1. Este cae, los demás salen corriendo

44. CONTINUACIÓN. MUNICIPIO SAN CRISTÓBAL. SALA DE JUNTAS. INT. NOCHE.

En la pantalla se ven impresionantes planos en tres dimensiones de las habitaciones con vista al mar.

Un atardecer y una pareja disfrutando del lujoso complejo.

Niños juegan en una piscina

El Cap. Rojas y el Alcalde se miran y sonríen con complicidad.

Esteban mira el video boquiabierto sin pestañar.

45. CONTINUACIÓN. BAR. VEREDA. EXT. NOCHE.

Guaqueman golpea con la botella a Ebrio 1 en la cara. Mientras lo golpea se acelera su respiración. Casi babea de la rabia.



GUAQUEMAN  
(enfurecido)

A las mujeres se las respeta.

Guaqueman, enfurecido, aprieta los dientes y comienza a gritar mientras golpea de manera despiadada a Ebrio 1.

El rostro de Ebrio 1 sangra. Su cuerpo casi no se mueve.  
Guaqueman continúa gritando

44. CONTINUACIÓN. MUNICIPIO SAN CRISTÓBAL. SALA DE JUNTAS. INT. NOCHE.

En la pantalla hay imágenes de la fachada del resort con unos acabados extremadamente lujosos. La pantalla se torna blanca y vuelve a aparecer el logo animado del comienzo del video

VOZ DE LOCUTOR

Magnatours, llevamos la naturaleza más cerca de usted.

El video concluye, las luces de la sala se encienden mientras el público aplaude enérgicamente.

El Alcalde se levanta de su silla y hace un ademán para apaciguar los aplausos.

ALCALDE

¡Gracias amigos queridos! Como ven, nuestro futuro es más brillante que nunca, la capital del paraíso avanza.

45. CONTINUACIÓN. BAR. VEREDA. EXT. NOCHE.

Ebrio 1, brutalmente golpeado, se queja de dolor. Se retuerce de un lado al otro. Hace sonidos como de súplica. Guaqueman con pose de superhéroe victorioso mira a Ebrio 1 desde arriba y con arrogancia

GUAQUEMAN

A las mujeres no se las Golpea ni con el pétalo de Una rosa.  
Espero que aprendas Tu lección, malhechor.

Guaqueman mira a Ebrio 1 sonriente. Mira en dirección al malecón.



En el malecón no hay luz. Guaqueman se cubre la cara mientras hace una mueca de frustración. Mira su reloj. El reloj marca las 11 de las noche. Guaqueman mira una vez más a Ebrío 1 uno que gime en el suelo.

GUAQUEMAN

La próxima vez, cuida tus modales.

Guaqueman sale corriendo luciendo su traje de superhéroe mientras hace un sonido extraño para sí mismo. Ebrío 1 continúa retorciéndose de dolor, Guaqueman se vuelve a acercarse a Ebrío 1 preocupado. Deja junto a él una moneda de 50 centavos.

GUZMÁN

(en tono infantil)

Aquí tienes para el bus. Perdona la golpiza.

Ebrío 1 mira a Guaqueman casi en pánico. Con un gran esfuerzo se levanta y se aleja poco a poco de Guaqueman. Guaqueman lo mira confundido. Alza su mano y se despide de Ebrío 1. Reacciona y vuelve a correr rápidamente en dirección al malecón.

46. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. VEREDA. EXT. NOCHE

Guzmán llega hasta la puerta del municipio. Termina de guardar su traje negro en una mochila. Mira en dirección a las ventanas de la oficina del alcalde. Las luces están encendidas y hay siluetas moviéndose dentro.

47. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL, SÓTANO. INT. NOCHE

Guzmán entra al sótano, abre el cajetín de breakers, empieza a arrancar unos cables.

44. CONTINUACIÓN. MUNICIPIO SAN CRISTÓBAL. SALA DE JUNTAS. INT. NOCHE.

El público empieza a aplaudir y se ponen de pie, el alcalde se encuentra de frente al público detrás de él hay una diapositiva proyectada en la pared con la palabra: progreso.



En una esquina del salón se encuentra el equipo de filmación extranjero, graban el evento.

ALCALDE

Queridos compañeros, esta es la mejor vía para un futuro lleno de prosperidad. Un camino lleno de trabajo pero con mucha luz al final del túnel.

De pronto la luz eléctrica dentro de la sala de juntas se corta, se escucha el murmullo del público. Se empiezan a encender linternas.

48. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. VEREDA. EXT. NOCHE

La puerta del municipio se abre, la gente empieza a salir hacia la vereda, entre ellos se encuentra el alcalde, el Cap. Rojas y Esteban.

ALCALDE

¡Mañana le cuelgo del árbol más alto a Guzmán!

CAPITÁN ROJAS

Hay que ver lo bueno de la situación, capaz así logramos que se construyan algún proyecto hidroeléctrico, aunque sea par hélices.

El alcalde ve a Guzmán salir del municipio, se enfurece y empieza a caminar hacia él.

CAPITÁN ROJAS

(mirando a los empresarios chinos)

Bueno, tú me vas a tener que ayudar a solucionar este lío.

ESTEBAN

¿Qué sugiere?

CAPITÁN ROJAS

Saca lo que necesites de caja chica, les llevas a estos caballeros a comer y a pasarla bien. No les dejas gastar un centavo.

ESTEBAN

No creo que sea obligación del municipio pagar por los...

CAPITÁN ROJAS

(interrumpe)



Hasta los empleados públicos se merecen estirar las piernitas de vez en cuando. Deje de preguntarse tanto las cosas. Como decía su papito "hay que hacer, lo que hay que hacer."

El capitán toma a Esteban del brazo y le obliga a caminar hacia los empresarios.

#### 49. RESTAURANTE. COMEDOR. INT. NOCHE

El restaurante se encuentra lleno de humo de cigarrillo, los empresarios chinos ríen y beben licor, tienen las camisas desabotonadas y las corbatas sueltas. Entre ellos se encuentra Esteban visiblemente incómodo. Por momentos parecería que los empresarios se están burlando de él.

Esteban se levanta.

ESTEBAN

Señores, con su permiso, voy a pagar la cuenta.

Esteban camina hacia la caja, le sonrío a la administradora y saca de su bolsillo trasero una billetera. Empieza a contar billetes.

Empresario 1 se levanta de la mesa y dice algo en mandarín, todos los demás empresarios ríen.

Empresario 1 empieza a gritar en un inglés roto una palabra que apenas se llega a entender.

Esteban le regresa a ver, niega con la cabeza.

Empresario 1 hace violentamente el ademán de estar penetrando a alguien

EMPRESARIO 1

¡Prostitute, prostitute!

Los ojos de Esteban se alarman, deja el dinero junto a la caja y se acerca al Empresario 1, intenta calmarlo.

#### 50. PROSTÍBULO. MESAS. INT. NOCHE

El prostíbulo está lleno de humo, luces de colores y suena música estridente.



Parte del grupo de empresarios se encuentra sentado alrededor de una pequeña mesa sobre la que baila una chica (22), ella se mueve sensualmente cerca de los empresarios quienes le colocan dinero en su ropa interior.

En una esquina del prostíbulo se encuentra otro empresario sentado con otra chica (24) en sus piernas, él le habla en mandarín, claramente ella no entiende nada.

Esteban bebe una cerveza intentando pasar desapercibido, la chica que estaba sentada en las piernas del empresario se levanta y camina hacia Esteban.

CHICA

Hola guapo, ¿cómo te llamas?

Esteban mira a la chica extrañado, intenta levantarse, ella le obliga a sentarse.

ESTEBAN

Esteban.

CHICA

Mucho gusto, ¿quieres pasarla bien?

Esteban mira de reojo al empresario, este le sonríe y le hace un ademán con las manos para que vaya con la chica.

CHICA

Ven...

#### 51. PROSTÍBULO. HABITACIONES. INT. NOCHE

La chica besa a Esteban, ella se encuentra sobre él. Esteban suda y toca el cuerpo de la chica.

Esteban se sienta en la cama obligando a la chica a moverse a un lado, le quita un mechón de pelo del rostro y encuentra una cicatriz en el rostro de la chica. Esteban se detiene abruptamente, la chica se da cuenta y sonríe.

CHICA

¿Qué pasa, no te gusta?

Esteban recorre la cicatriz con su dedo, mira a la chica a los ojos.



Esteban se levanta de la cama, empieza a vestirse.

52. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. HALL. INT. DÍA

Un grupo de personas suben las gradas hacia las oficinas.  
Esteban entra al hall, camina apresurado hacia las gradas.

El Cap. Rojas sale de una oficina.

CAPITÁN ROJAS

Abogado, buen día. ¿Listo para irnos?

Esteban se detiene y regresa a ver al capitán.

ESTEBAN

Disculpe, ¿ir a dónde?

El capitán se ríe.

CAPITÁN ROJAS

Estos jóvenes no tienen rango de atención. Hoy son las primeras expropiaciones, le necesitamos para que certifique.

Esteban aclara su garganta, no encuentra que decir.

CAPITÁN ROJAS

Afuera le espera el patrullero.

53. LOTE EXPROPIADO. VEREDA. EXT. NOCHE

El lote expropiado consiste en una pequeña y rústica casa con algunos tendederos de ropa.

Un tumulto de gente se reúne cerca de la casa para ver la expropiación, varias patrullas y muchos policías cercan el perímetro.

Una patrulla se estaciona frente a la reja, se baja Esteban, empieza a caminar hacia la puerta de la casa. Se detiene frente a un policía.

ESTEBAN

Vengo del municipio a certificar el procedimiento.

POLICÍA



Siga.

Esteban entra al lote, de pronto un ruido le llama la atención. Esteban regresa a ver y encuentra a Guaqueman resistiendo mientras le tratan de meter en una patrulla. Esteban se acerca a un policía

ESTEBAN  
¿Qué pasa ahí?

POLICÍA 2  
No se preocupe, el loquito del pueblo, nada más.

Esteban se sacude y camina hacia la casa, varios policías sacan muebles y electrodomésticos de la misma.

Esteban escucha una voz que conoce, se da la vuelta y ve a María impidiendo que se lleven a Guaqueman.

Esteban se sobresalta, se apresura para entrar a la casa.

#### 54. CASA EXPROPIADA. SALA. INT. DÍA

Un grupo de seis policías se ponen frente a una anciana (83), ella llora desconsolada.

El capitán Rojas entra a la casa y la inspecciona con asco. Esteban busca las actas de expropiación en su maletín.

CAPITÁN ROJAS  
Ya pues mi señora, se le dijo cuántas veces que pague los impuestos, no quiso, tiene que irse.

ANCIANA  
Tenga misericordia, ¿a dónde me voy a ir? Usted sabe que también tengo a mis dos nietos chiquitos.

CAPITÁN ROJAS  
La ley es la ley. Teniente, proceda con el despojo. Sáqueme a esos niños de la habitación.

TENIENTE  
A sus órdenes mi capitán.

El teniente pateo la puerta de la habitación, dos niños pequeños lloran desconsolados adentro. Tres policías entran y los cargan como bultos.



La anciana trata de meterse entre los policías para detenerlos, el capitán la intercepta, la toma del brazo con mucha fuerza y la empieza a arrastrar hacia la salida.

Esteban mira la situación completamente atónito. El teniente se acerca a Esteban.

TENIENTE

Abogado, vamos para afuera.

ESTEBAN

Esperemos que pase el relajo, cualquier cosa puedo firmar aquí.

TENIENTE

No hay chance, todos tienen que salir, esta casa se cierra ahorita.

Esteban duda, empieza a caminar hacia el patio.

55. CASA EXPROPIADA. PATIO. EXT. DÍA

La gente se amontona en la salida de la casa, gritan y silban en contra de los policías quienes dejan afuera a la anciana y a los niños.

Entre la gente se ve a María y Guaqueman.

Esteban sale al patio, se detiene junto a la casa, se encuentra en completo estado de shock, mira a la multitud a lo lejos.

El capitán Rojas se acerca a Esteban, le quita el maletín, lo abre y saca un papel.

CAPITÁN ROJAS

Gracias abogado, ahora le toca firmar.

Esteban regresa a ver al capitán.

ESTEBAN

¿Eso fue necesario?

El capitán mira a Esteban en silencio, esboza una sonrisa

CAPITÁN ROJAS



Aquí hay que mandar un mensaje, todo ciudadano tiene la obligación a pagar sus impuestos, la señora no lo ha hecho por años, ¿qué hago, la dejo volver a la casa?

ESTEBAN  
Tiene nietos.

CAPITÁN ROJAS  
Su firma y no le molesto más.

Esteban toma el papel y lo firma con desgano, a la distancia, María ve a Esteban firmando. Ella se queda en silencio mientras la multitud sigue protestando.

#### 56. CASA DE MARÍA. COMEDOR. INT. NOCHE

María, Guzmán y la abuela están sentados tomando café, en el fondo suena la radio con el noticiero de la tarde.

PRESENTADOR (O.S)  
Y seguimos con nuestro tema de la semana, ¿Quién es el hombre guaque? Salimos a preguntar a la gente en las calles y esta fue su respuesta.

La abuela toma un sorbo de café y suspira.

ENTREVISTADA (O.S)  
Bueno a mí me parece que ya tenemos fuerzas del orden para que se encarguen de la poca delincuencia que hay en la isla...

ABUELA DE MARÍA  
Es verdad lo que dice, yo no entiendo cuál es el afán del loquito ese de andarse creyendo policía.

María y Guzmán se miran con complicidad.

MARÍA  
Bueno, yo diría que si las fuerzas del orden no cumplen su labor, alguien más tiene que hacerlo.

Guzmán clava la mirada en su taza y sonríe.

ABUELA DE MARÍA  
Pero siempre ha sido así, los policías roban, los políticos ni que decir. Una tontera misma es todo.

María alza sus hombros en señal de resignación.



ABUELA DE MARÍA

Pero hay hombres como Guzmán, trabajador, honesto.

GUZMÁN

Gracias mi señora.

57. MULLE DE SAN CRISTÓBAL. EXT. DÍA

El sol empieza a caer en el horizonte, María y Guzmán están sentados en una banca observando la caída del sol.

MARÍA

Un gran amigo resultó el Estebitan.

GUZMÁN

¿Qué esperabas? Siempre fue así, dos caras, igual que su padre.

María toma la mano de Guzmán, le mira a los ojos.

MARÍA

Pero tú nunca te dejaste contagiar de esa gente.

Guzmán sonríe tímidamente y mira al piso.

GUZMÁN

No tengo nada que ofrecerles

MARÍA

Eres un gran hombre con grandes ideales.

María y Guzmán se quedan en silencio.

MARÍA

¿Por qué vestirse así? La gente piensa que estás loco.

Guzmán mira al horizonte.

GUZMÁN

Porque soy el hijo de un pescador y trabajo de conserje en el municipio. Mi disfraz es mucho más que eso. No nació con el estigma de la pobreza ni le debe nada a nadie.

María besa la mano de Guzmán tiernamente. Guzmán sonríe.

MARÍA

Vamos, busquemos algo de comer.



58. FLASHBACK: 15 AÑOS ANTES. MULLE DE SAN CRISTÓBAL. EXT. DÍA.

Guzmán (12) lanza unas redes de pescar desde un pequeño bote hasta el muelle. El padre de Guzmán (42) recoge las redes y las bota dentro de una camioneta. Guzmán salta desde el bote hasta el muelle y su padre le da una mano.

El padre de Guzmán se agacha frente a una gaveta llena de peces, saca un cuchillo y empieza a sacarles las escamas. Guzmán se acerca con curiosidad.

PADRE DE GUZMÁN  
Ven, trae un cuchillo.

El padre de Guzmán saca las escamas al pez mientras le enseña cómo hacerlo a Guzmán.

PADRE DE GUZMÁN  
Siempre alejando el cuchillo, con mucho cuidado.

Guzmán toma un chuchillo y empieza a limpiar un pez. De pronto el ruido de un grupo de niños llama su atención.

María (7), Esteban (9) y un grupo de niños caminan por la vereda frente al muelle, se pelean por tomar una de las revistas de superhéroes de Esteban.

Esteban pasa una revista a María

ESTEBAN  
Spiderman no tiene muchos poderes, pero es mi favorito.

María ojea la revista completamente maravillada, Guzmán los mira desde lejos.

El padre de Guzmán se percata que su hijo ha dejado de trabajar.

PADRE DE GUZMÁN  
Mijo, sigue con lo tuyo, esas son cosas para otro niños.

Guzmán lentamente retoma su actividad. Se escucha como los niños se van a alejando.

59. BAR. BARRA. INT. NOCHE



La cantina está casi vacía salvo por un par de borrachos en una esquina. Esteban, visiblemente ebrio se tambalea cerca de la barra mientras canta una canción.

Guzmán y María entran al bar. María se percata de Esteban y se acerca corriendo hacia él. Guzmán le sigue a paso más lento.

María se acerca a Esteban y lo sujeta, él se da vuelta y la mira.

ESTEBAN

¡María! Tú sabes que soy un hombre bueno, me conoces desde chiquito.

MARÍA

Ya, vamos a que tomes café.

ESTEBAN

Yo no sirvo para abogado, perdónenme por lo que hice hoy.

María intenta llevarse a Esteban, él se resiste.

ESTEBAN

Sobre todo, yo te quiero.

Esteban se acerca torpemente a María, intenta besarle en los labios.

Guzmán le intercepta completamente furioso, toma Esteban del brazo y se lo empieza a llevar a la salida.

MARÍA

Tranquilo, solo está tomado.

ESTEBAN

(Mientras Guzmán se lo lleva)  
Fresco loco.

Guzmán abre la puerta del bar y saca a Esteban.

60. PLAYA DE LOS MARINOS. EXT. NOCHE

Esteban se tambalea por la playa, lleva consigo una botella casi vacía de ron.



Una sombra se cruza detrás de él, Esteban se asusta. Busca en sus alrededores. No encuentra nada, se da vuelta y camina en dirección a la vereda.

Desde la esquina dos policías dentro de una patrulla observan a Esteban.

La sombra se para frente a él. Esteban se sobresalta y deja caer la botella, se cubre la cabeza en forma de protección.

GUAQUEMAN

Tú sabes que para los que trabajas, el último interés es que este pueblo salga adelante.

ESTEBAN

Si...

GUAQUEMAN

Entonces deja de hacerlo.

ESTEBAN

Es mi trabajo.

GUAQUEMAN

Te van a desechar apenas no les sirvas.

ESTEBAN

Ya estoy muy metido.

GUAQUEMAN

Ayúdame a combatirlos, hazlo por María.

Esteban alza a ver a Guaqueman.

ESTEBAN

¿Y ella qué tiene que ver en esto?

Guaqueman pierde la paciencia y pateo a Esteban

GUAQUEMAN

¡Piensa! El terreno de la casa de María es perfecto para el proyecto del hotel, está frente al mar, es grande pero sin mucha construcción.

Esteban trata de recomponerse.

GUAQUEMAN



Tienes que ayudarla, eres su amigo. Además, tu padre nunca hubiera querido que esto le pase a la isla. Pueden decir lo que quieran de él, pero los dos sabemos que no era un mal hombre.

Esteban se levanta y enfrenta a Guaqueman.

ESTEBAN

¿Conociste a mi padre?

GUAQUEMAN

Todos le conocimos. Ahora, piénsalo. Cuando te decidas yo estaré por ahí, listo para empezar la lucha.

61. CALLE CERCA DEL MUELLE. EXT. NOCHE

Guaqueman camina sigilosamente por la vereda. Se escucha el ruido del viento por el malecón.

De pronto se escucha el caminar de dos hombres que se acercan a Guaqueman, él se da vuelta y ve que dos policías se acercan, Guaqueman empieza a correr, los policías le persiguen.

Finalmente uno de los policías le alcanza a tropezar. Guaqueman cae estrepitosamente, el policía le golpea con un tolete en el costado, Guaqueman se retuerce de dolor.

POLICIA 1

Vamos a descubrir quién es el famoso superhéroe.

El policía trata de quitarle la máscara y cuando está a punto de lograrlo Guaqueman le muerde la mano desesperadamente. El policía grita y su compañero acelera el paso, Guaqueman logra soltarse y corre perdiéndose entre las calles.

62. CASA DE MARÍA. COMEDOR. INT. NOCHE

Las luces en el lugar son muy tenues, Guzmán se encuentra sentado en una silla del comedor, María coloca una funda con hielos en el costado de Guzmán, en la mesa del centro está la capa y máscara de Guaqueman.

MARÍA

Te dieron durísimo.



GUZMÁN

No me he de morir...

María frota un poco de unguento en el costado de Guzmán, él se queja levemente de dolor.

GUZMÁN

Hablé con tu amigo.

MARÍA

¿Cuál de todos?

GUZMÁN

El abogado.

María se detiene y mira a Guzmán.

MARÍA

¿Para qué?

GUZMÁN

Nos puede ayudar, ya mismo les toca a ti a tu abue, les van a cobrar su deuda, sea como sea.

María y Guzmán se quedan en silencio.

MARÍA

¿Qué te dijo?

María se levanta de la silla.

GUZMÁN

No mucho...

### 63. MALECON DE SAN CRISTÓBAL. VEREDA. EXT. DÍA

Guaqueman camina por el malecón completamente vacío. Cada paso parece costarle mucho. Se detiene un momento y se estira, se queja de dolor. Un equipo de filmación compuesto por extranjeros preparan un plano del malecón, observan con extrañeza a Guaqueman.

ESTEBAN (O.S)

¡Oye!

Guaqueman regresa a ver, ve a Esteban del otro lado de la calle.



Esteban cruza la calle, Guaqueman lo mira.

ESTEBAN

Quiero ayudar. Búscame hoy en la noche en la cancha de central.

Esteban camina en dirección a la casa de María, Guaqueman lo mira irse.

64. CASA DE MARÍA. PATIO. EXT.

Esteban llega hasta la casa, timbra.

Después de un momento se asoma la abuela por la ventana.

ESTEBAN

Buen día, busco a María.

La abuela, quien no ha salido de la casa mira enfurecida a Esteban.

ABUELA DE MARÍA

¡Descarado, infeliz! Vienen para robarse todo, a quitarle la casa a la gente. Ya me enteré de lo que hizo ayer.

ESTEBAN

(Impaciente)

Señora, solo sigo órdenes.

ABUELA DE MARÍA

¡A mi nieta no la busque!

La abuela cierra la puerta con fuerza, Esteban se sobresalta, suspira y empieza a caminar alejándose de la casa.

MARÍA (O.S)

¡Espera!

Esteban regresa a ver y se encuentra a María saliendo de la casa, se da vuelta y regresa a la puerta de entrada, María lo espera del otro lado de la cerca.

ESTEBAN

Voy a solucionar esto, lo que pasó ayer...

MARÍA

(Interrumpe)



Lo que pasó ayer es que hiciste lo que contrataron para hacer.

ESTEBAN

No es verdad, no me han contratado para hacer daño a la gente.

María se ríe.

ESTEBAN

Solo me puedo disculpar y prometerte que lo voy a hacer mejor de ahora en adelante.

Esteban se retira, María lo mira mientras se aleja.

65. CANCHAS DE FUTBOL. KIOSCO DE BEBIDAS. NOCHE

Esteban espera en la cancha mientras fuma un cigarrillo, mira su reloj.

De pronto una sombra pasa detrás de él.

ESTEBAN

Déjate de cosas. Estás tarde.

Guaqueman aparece frente a él

GUAQUEMAN

¿Listo para empezar?

ESTEBAN

Si ni siquiera sabes lo que tengo planeado.

GUAQUEMAN

Pero sé que has pensado en algo.

Esteban lo mira, está poco sorprendido.

ESTEBAN

Sí, eso. Mira, el plan es lo siguiente: Hoy se va a realizar una reunión crucial para el desarrollo del resort, se va a reunir el alcalde y sus secuaces a revisar los planos. Obviamente la cosa va a ser en la casa del alcalde, ahí se sienten seguros.

Esteban saca una cámara filmadora y se la pasa a Guaqueman.

ESTEBAN

Necesito que grabes la reunión, en este punto hay que recolectar pruebas antes que nada.



Guaqueman ojea la cámara.

ESTEBAN  
Es simple.

GUAQUEMAN  
Está bien, después nos reunimos en mi guarida, tenemos que planear el siguiente ataque.

ESTEBAN  
¿Tú guarida?

Guaqueman se saca la máscara, Esteban se sobresalta.

ESTEBAN  
Conserje en las mañana y justiciero en la noche.

Guzmán mira a los ojos a Esteban.

GUZMÁN  
Solo me preocupo por mi gente.

Guzmán se baja la máscara y se aleja de Esteban.

66. CASA DEL ALCALDE. OFICINA. INT. NOCHE

Esteban entra a la oficina, el alcalde, se pone de pie, se acerca y la estrecha la mano.

ALCADE  
Bienvenido Esteban, ven.

Esteban camina hacia donde el Cap. Rojas y un empresario les esperan.

ALCALDE  
Economista Romero, le presento al Abogado Esteban Carrillo.  
Nuestro brazo legal en este maravilloso proceso.

ESTEBAN  
(Mientras estrecha la mano del empresario)  
Mucho gusto.

Esteban mira al capitán quien también lo mira con una sonrisa en el rostro, se dan la mano.



ALCALDE

Podemos sentarnos todos.

Los cuatro hombres toman asiento alrededor de una pequeña mesa llena de planos.

ECONOMISTA ROMERO

Abogado, les estaba explicando a los caballeros que nuestros inversionistas en China y Europa están muy entusiasmados por que se empiece la construcción.

67. CASA DEL ALCALDE. VEREDA. EXT. NOCHE

Guaqueman trepa lentamente el tronco de un árbol, llega hasta la cima y se aferra a una rama, alcanza a ver a Esteban reunido con el resto de hombres en la oficina, saca su grabadora y empieza a enfocar.

66. CONTINUACIÓN. CASA DEL ALCALDE. OFICINA. INT. NOCHE

ALCALDE

Por lo tanto, el plan es que la construcción empiece en dos semanas, siempre y cuando términos de expropiar los últimos terrenos.

El capitán bebe un poco de whisky y se limpia la garganta.

CAPITÁN ROJAS

Por nuestro lado estamos listos para apoyarles cuando sea necesario.

ESTEBAN

Sí, no lo dudo.

El Capitán y Esteban cruzan miradas.

ALCALDE

Perfecto, entonces ya que no tenemos problemas por la parte legal

ESTEBAN

Pero si ni siquiera he revisado las órdenes para estos terrenos.



Esteban levanta los planos, los revisa. Se da cuenta que el terreno de la casa de María está dentro del plan de expropiación.

ESTEBAN

Hay que hacer estudios de viabilidad de todos, el proceso es largo.

El alcalde y el economista miran a Esteban consternados.

CAPITÁN ROJAS

Abogado, estas tierras fueron compradas por un banco que a su vez hizo un proyecto inmobiliario. El banco quebró y nunca se terminaron de pagar las deudas, tenemos todo el derecho sobre las propiedades.

ESTEBAN

Hay familias que viven ahí.

ALCALDE

(Mirando nervioso al economista)

Y serán reubicadas en nuestro plan de vivienda.

CAPITÁN ROJAS

Abogado, ya están firmadas las órdenes, con su puño y letra.

Esteban se molesta.

ESTEBAN

Yo no he firmado nada.

El Capitán saca un papel de un folder y se lo pasa a Esteban quien lo lee detenidamente.

CAPITÁN ROJAS

El día que firmó el acto de expropiación de la primera casa lo hizo por todas las demás. Ese es un terreno municipal, toda la playa en conjunto. La división fue hecha por un banco que ya no existe.

67. CONTINUACIÓN. CASA DEL ALCALDE. VEREDA EXTERIOR. EXT. NOCHE

La rama en la que está parado Guaqueman empieza a ceder, él se sostiene del tronco del árbol pero finalmente la rama cede y Guaqueman cae estrepitosamente.



66. CONTINUACIÓN CASA DEL ALCALDE. OFICINA. INT. NOCHE

Se escucha un estruendo afuera de la casa. Los cuatro hombres se sobresaltan.

El capitán prende su radio.

CAPITÁN ROJAS

Atentos, revisen el perímetro que acabamos de escuchar un ruido raro.

POLICIA 1 (O.S)

Enseguida mi capitán, acabamos de ver como se rompió una rama. vamos a revisar.

ECONOMISTA ROMERO

¿Está todo bien?

CAPITÁN ROJAS

Si economista, no se preocupe. Son los guaques.

Esteban se pone nervioso.

ECONOMISTA ROMERO

¿Y eso que es?

CAPITÁN ROJAS

Una garza nocturna. Pajaritos molestos nada más.

El Capitán Rojas y Esteban se miran.

68. CASA DE GUZMÁN. COMEDOR. INT. NOCHE

Guzmán está sentado en la mesa, usa el traje de Guaqueman salvo la máscara, tiene la cabeza entre las manos. Suena la puerta, se apura a atender.

Guzmán abre la puerta, del otro lado se encuentra Esteban quien entra a la casa.

GUZMÁN

Lo siento mucho. Pisé mal

Guzmán se vuelve a sentar.



GUZMÁN

Lo arruiné todo, soy un inútil.

ESTEBAN

No arruinaste nada, nuestros problemas son más grandes.

Se escucha la puerta abrirse, Esteban se sobresalta, María entra a la casa.

GUZMÁN

Yo le pedí que venga.

MARÍA

¿Les fue bien?

Esteban se sienta en una de las sillas del comedor.

ESTEBAN

La orden de expropiación de la primera casa vale por todas las casas de tu barrio.

MARÍA

¿Qué?

Esteban no puede mirar a los ojos a María.

ESTEBAN

Era todo un solo terreno, la expropiación pide que salgan todas las casas y la orden se volverá efectiva en un par de días.

Una lagrima corre por el rostro de María ella se enfurece y sale de la casa.

Guzmán y Esteban se quedan en silencio.

GUZMÁN

Creo que te deberías ir.

ESTEBAN

Esto no es mi culpa.

Guzmán golpea la mesa con fuerza, Esteban se asusta.

GUZMÁN



Eres un abogado que no revisa lo que firma, ¿cómo qué no es tu culpa?

ESTEBAN  
Me engañaron.

Guzmán se levanta, camina hacia la puerta y la abre.

GUZMÁN  
Hasta aquí llegó la alianza. Yo voy a ayudar a María y a la gente de esta isla, cueste lo que cueste, no tengo un linaje que seguir ni órdenes que acatar.

#### 69. MALECÓN DE SAN CRISTÓBAL. VEREDA. EXT. NOCHE

Esteban camina por el malecón intentando hacerlo en línea recta, lleva en su mano una botella vacía. Se acerca hasta la baranda y mira las olas golpear las piedras. Esteban se toma un sorbo de licor y empieza a trepar la baranda, respira agitado

Tiene el impulso de lanzarse al mar. En ese momento una garza nocturna se posa junto a él. Esteban mira al pájaro con mucha atención, la garza emprende vuelo y detrás de él se vislumbra el barrio playa de oro y la casa de María.

Esteban se da cuenta de que una retroexcavadora se encuentra estacionada junto a la que casa que fue desalojada. Esteban se baja de la baranda.

#### 70. PATRULLA EN CAMINO A PLAYA DE ORO. INT. DÍA

Un policía una patrulla conduce a gran velocidad por las calles de San Cristóbal.

#### 71. PLAYA DE ORO. CASA EXPROPIADA. EXT. DÍA

Esteban se encuentra encadenado a la retroexcavadora, junto a él está un letrero que dice "justicia para San Cristóbal, el precio del progreso no puede ser la dignidad". Hay una muchedumbre reunida.

La camioneta se estaciona, el Cap. Rojas se baja de la camioneta, abre paso entre la gente, se encuentra con Esteban, los dos se miran.



CAPITÁN ROJAS

Cuando me vinieron a contar no les creí, dije "¿el abogado? él nunca haría eso, él sabe lo que le conviene a esta isla". Que decepción.

ESTEBAN

No, decepción es lo que tengo yo después de haber sido engañado de una manera tan miserable por...

CAPITÁN ROJAS

A un policía)

¡Suficiente! Agente, rompa esa cadena y se llevan al revoltoso de aquí.

Uno de los policías se mete entre la gente y da un puñetazo a Esteban en la boca del estómago, Esteban colapsa. Uno de los agente rompe la cadena con unas herramientas, varios oficiales se llevan a Esteban cargado, pasan junto a María que lo mira pasar inconsciente.

## 72. DESTACAMENTO DE POLICÍA. CELDA. INT. NOCHE

Esteban se encuentra sentado en el piso de una celda, sostiene su rostro entre sus manos.

Una sombra pasa junto a la ventana haciendo un ruido, Esteban alza a ver. La sombra vuelve a cruzar por la ventana,

Esteban se levanta apresurado y se acerca a la ventana.

GUAQUEMAN (O.S)

Buen intento, pero no creo que sea muy bueno para esto de la justicia.

ESTEBAN

¿Qué haces aquí?

Esteban se asoma por la ventana y ve a Guaqueman parado en una ceja en la pared junto a la ventana.

GUAQUEMAN

Me contaron de tu hazaña. ¿Así que de verdad estás comprometido a arreglar lo que cagaste?



ESTEBAN  
¿Tú qué crees?

Ambos se quedan en silencio.

GUAQUEMAN  
Necesito pruebas, la única forma en este punto es denunciarlos,  
pero voy a necesitar algo mejor que una grabación borrosa y  
sin audio de su reunión con el tipo ese.

Esteban se acuerda de algo, abre los ojos sorprendido.

ESTEBAN  
Tengo algo, en la caja fuerte de mi oficina, en un sobre verde  
están los comprobantes de las transferencias a las cuentas del  
capitán y del alcalde. No van a tener una manera de explicarlo  
y se tiene que abrir una investigación.

GUAQUEMAN (O.S)  
¡Perfecto!

ESTEBAN  
¿Cómo vas a entrar a mi oficina?

Guaqueman se asoma por la ventana.

GUAQUEMAN  
¿Debo recordarte cuál es mi trabajo diurno?

73. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. OFICINA DE ESTEBAN. INT. NOCHE

Guzmán entra a la oficina sigilosamente, se acerca a la caja fuerte en una esquina de la habitación.

74. DESTACAMENTO DE POLICÍA. CELDA. INT. NOCHE

Esteban está sentado en una silla de metal, frente a él, también sentado, se encuentra el Cap. Rojas.

CAPITÁN ROJAS  
¿Es un hombre con planes?

Esteban mira con desagrado al capitán.

ESTEBAN  
Claro que sí.



CAPITÁN ROJAS  
¿Puedo saber qué son?

ESTEBAN  
Salir de aquí y cagarle la vida, por ejemplo.

El capitán se ríe.

CAPITÁN ROJAS  
¿Nunca delate sus objetivos mi querido amigo!

73. CONTINUACIÓN. MUNICIPIO DE SAN CRISTÓBAL. OFICINA ESTEBAN.  
INT. DÍA

Guzmán termina de poner la clave en la caja fuerte que se abre de par en par, empieza a buscar entre los documentos y encuentra el sobre verde.

74. CONTINUACIÓN. DESTACAMENTO DE POLICÍA. CELDA. INT. NOCHE

CAPITÁN ROJAS  
Hoy avanza San Cristóbal y nadie lo puede detener.

Esteban lo mira de reojo.

ESTEBAN  
La verdad siempre prevalece.

CAPITÁN ROJAS  
No sea payaso.

75. MALECÓN DE SAN CRISTOBAL. VEREDA. EXT. DÍA

Guzmán cruza la calle y se mete a una papelería con el sobre en la mano.

74. CONTINUACIÓN. DESTACAMENTO DE POLICÍA. CELDA. INT. NOCHE

Esteban se limpia la nariz, no despega su mirada del suelo.

ESTEBAN  
Están jugando con fuego.



CAPITÁN ROJAS

Suficientes amenazas, además, yo no vine aquí como su enemigo. Le quiero ayudar. Su silencio es valioso, yo le saco de acá, le pongo en el siguiente avión y me aseguro que nunca más tenga que preocuparse por nada.

Esteban sonríe, el capitán le sonríe de vuelta.

ESTEBAN

¿Sabe cuál fue la lección más grande que me dejó mi padre? Nunca te dejes engañar dos veces por la misma persona.

76. CASA DE GUZMÁN. COMEDOR. INT. NOCHE

Guzmán entra a su casa, cierra la puerta con apuro. Deja una pila de papeles sobre la mesa y se dirige a la habitación.

74. CONTINUACIÓN. DESTACAMENTO DE POLICÍA. CELDA. INT. NOCHE

El capitán se levanta de la silla, Esteban le sigue con la mirada.

CAPITÁN ROJAS

Entonces prepárese para quedarse aquí un buen tiempo. Desde esa ventana puede ver la construcción del resort.

El capitán recoge su sombrero y sale de la habitación.

77. MALECON DE SAN CRISTÓBAL. VEREDA. EXT. DÍA

Guaqueman camina por la calle con cientos de papeles bajo su brazo.

María lo ve pasar, cruza de calle y se acerca a él.

MARÍA

Pensé que trabajabas en la noche.

Guaqueman no deja de caminar, María lo sigue.

GUAQUEMAN

Los héroes trabajan todo el día.

María ve los papeles bajo el brazo de Guaqueman.



MARÍA  
¿Y eso?

Guaqueman no despega su mirada de enfrente.

GUAQUEMAN  
Nuestra carta de libertad. Hazme un favor, reúne a la gente frente al destacamento. Diles que un loco se quiere botar del segundo piso.

MARÍA  
¿Qué?

GUAQUEMAN  
¿Quieres qué te quiten la casa? Solo haz lo que te digo.  
María se detiene, ve como Guaqueman se aleja.

78. DESTACAMENTO. PATIOS. EXT. DÍA

Alrededor de 50 policías se forman frente al Capitán Rojas.

CAPITÁN ROJAS  
Hoy es el primer día en la nueva vida de esta isla.  
El capitán se detiene frente a la tropa. Mira a uno de los agentes a los ojos.

CAPITÁN ROJAS  
Seremos los responsables de que el pueblo tenga lo que se merece: ¡un futuro brillante!

Uno de los policías afirma con la cabeza.

CAPITÁN ROJAS  
Es por esto que hoy les pedimos eficacia en la labor, nos vamos a enfrentar a cerca de diez familias el día de hoy, recuerden que ellos robaron esos terrenos, son propiedad del municipio, son deudas sin pagar y ellos abusaron de esto. Hoy les pido....

Guaqueman aparece equilibrándose en la pared entre el destacamento y la calle.

GUAQUEMAN  
¡Hoy le pido al pueblo de San Cristóbal que se reúna!



El capitán Rojas regresa a ver furioso.

CAPITÁN ROJAS  
¡Loco hijo de puta!

79. DESTACAMENTO DE POLICÍA. CELDA. INT. DÍA

Esteban escucha la voz de Guaqueman, se levanta apresurado y mira por la ventana.

78. CONTINUACIÓN. DESTACAMENTO. PATIOS. EXT. DÍA

CAPITÁN ROJAS  
¡Bájenlo de ahí, rompan filas!

Los policías corren hacia la pared empiezan a escalar.

GUAQUEMAN  
¡Escuchen la voz del que ha querido protegerlos por tanto tiempo, nuestras autoridades nos están saqueando!

80. DESTACAMENTO DE POLICÍA. VEREDA. EXT. DÍA

Mucha gente empieza a reunirse frente al destacamento, entre ellos María.

El equipo de filmación extranjero pasa por la calle paralela, ven el tumulto y a Guaqueman equilibrándose sobre un muro y se acercan. Uno de ellos le hace señal a otro para que empiece a grabar.

GUAQUEMAN  
¡Aquí la pruebas!

Guaqueman alza la pila papeles mostrándole al público y los vuelve a bajar.

GUAQUEMAN  
Estos son todos los comprobantes de transferencias a las cuentas privadas del jefe de la policía, Capitán Rojas y al alcalde de este...



78. CONTINUACIÓN. DESTACAMENTO. PATIOS. EXT. DÍA

El Capitán Rojas saca su pistola.

CAPITÁN ROJAS  
¡Lo callo yo!

80. CONTINUACIÓN. DESTACAMENTO DE POLICÍA. VEREDA. EXT. DÍA

Suena un disparo, la gente se asusta y se dispersan. Suena otro disparo, Guaqueman se desploma a la calle regando por doquier fotocopias de los comprobantes de transacciones.

Uno de los hombres del equipo de filmación pregunta al otro si es que grabó todo.

Varios papeles se riegan en el piso frente a ellos, el director del equipo de grabación levanta el papel y lo empieza a leer.

La gente recoge los papeles. Los leen.

MARÍA  
¡Asesinos!

ISLEÑO 1  
¡Asesinos!

ISLEÑA 1  
¡No nos vamos a dejar!

La gente se empieza a amontonar en la puerta del destacamento, el equipo de grabación se acerca al área. Un grupo de personas carga el cadáver de Guaqueman.

79. CONTINUACIÓN. DESTACAMENTO DE POLICÍA. CELDA. INT. DÍA

Esteban, completamente desesperado se cuelga de las rejas. Se ve como la gente empieza a inundar el destacamento.

81. PARQUE CENTRAL. CANCHA. EXT. DÍA

Una multitud está reunida en la cancha, sobre una tarima Esteban se dirige a la gente. Detrás de él vemos una pancarta y la palabra "alcalde" sobre una fotografía de su rostro.



ESTEBAN

El precio del progreso nunca debe ser la dignidad de un pueblo.

Ese era el precio que nos quisieron imponer, yo también fui engañado. Pero ahora sé que el progreso no se mide en cuantas estrellas tiene un hotel de lujo, no se mide en piscinas y toallas almidonadas. El progreso se mide en la calidad de vida de la gente nativa, primero y sobre todo.

La multitud aplaude.

ESTEBAN

No vengo a prometerles riquezas inmediatas, vengo a ofrecerles mi vida y mi trabajo incansable todos los días. San Cristóbal, somos un pueblo que aprendió a no temer y a no quedarse callados. Hoy les invito a mirar hacia el futuro, no con falsas promesas pero si con la certidumbre de que todos debemos contribuir al desarrollo de nuestro hogar. El sacrificio es lo más importante y nosotros lo sabemos, tuvimos un gran maestro.

La multitud se emociona aún más.

ESTEBAN

Y ahora tenemos un símbolo para advertirles que nunca nos podrán engañar, que estamos unidos por un futuro mejor. ¡Viva San Cristóbal, viva Guaqueman!

Esteban levanta la máscara de Guaqueman para que la vea la multitud, todos aplauden.

Detrás de Esteban se ve a María aplaudiendo con una gran sonrisa.

El sol empieza a caer en el horizonte.

Fin.