FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LOS DIVERSOS CAMINOS DE LA DIRECCIÓN

Autor
Pablo Andrés Ortiz Noboa

Año
2019

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LOS DIVERSOS CAMINOS DE LA DIRECCIÓN

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Licenciado en Cine y Artes Escénicas

Profesor guía
Galo Andrés Semblantes Valdez

Autor
Pablo Andrés Ortiz Noboa

Año
2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, “Los diversos caminos de la Dirección”, a través de reuniones periódicas con el estudiante Pablo Andrés Ortiz Noboa, en el semestre 2019-20, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación"

_____

Galo Andrés Semblantes Valdez
Master of Fine Arts Filmmaking
CI: 1713503512

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, “Los diversos caminos de la Dirección”, del estudiante Pablo Andrés Ortiz Noboa, en el semestre 2019-20, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Ms. Anahí Hoeneisen Terán	Ms. Álvaro Muriel Castro
Mtr. Creación de Guiones Audiovisuales	Master en Producción Audiovisual
CI: 17054588865	CI: 1709175762

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

_____

Pablo Andrés Ortiz Noboa
CI: 1003534813

AGRADECIMEINTOS

A mi familia que a pesar de todo siempre me han apoyado.

DEDICATORIA

A todas las personas que creyeron en mi, y brindaron su apoyo para realizar cada una de mis ideas y proyectos.

RESUMEN

Este ensayo busca explorar de forma detallada la labor del director al momento de adaptar una escena al contexto audiovisual. Utilizando el objetivo de la escena desde como eje principal para la dirección de actores, tomando como referencia los métodos clásicos de la actuación y las diferentes formas de utilizarlos en el rodaje, para así poder tener un visión mas amplia de las diversas posibilidades que tiene el director y poder comprender que no existe un camino marcado para realizar una historia, si no que se puede emplear diversos métodos en la realización de una película para lograr una mismas finalidad. Teniendo en cuenta que todas y cada una de las decisiones que el director tome, tiene repercusión directa en la historia y puede llevarla por un sin numero de opciones diferentes, afectando el resultado final de la historia.

ABSTRACT

In this essay we seek to explore the detailed work of the director when adapting a scene to the audiovisual context. Using acting as a starting point and the objective of the scene. Taking as references the classical methods of acting and the script in order to understand that there is no single path marked to achieve the goal of the scene and history, if not you can use different ways to achieve the same purpose. Bearing in mind that every decision made by the director can take the story down a different path and that each of these decisions directly affects the final outcome of the story.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 1
2. FUNDAMENTACION 3
   2.1. La dirección cinematográfica 3
      2.1.1. Definición 3
      2.1.2. La visión 4
      2.1.3. Dirección de actores 5
   2.2. El objetivo de la escena en la historia 7
   2.3. Las decisiones del director 8
      2.3.1. Como afrontar el objetivo de la escena desde la dirección 8
      2.3.2. Como acercarse al personaje 10
      2.3.3. Dejar que la escena fluya 11
   2.4. Referentes Cinematográfico 12
3. PROPUESTA DE AREA 17
   3.1. Sinopsis Pentagram 17
   3.2. Propuesta de dirección 17
      3.2.1. La actuación desde el objetivo de la escena 18
      3.2.2. El rodaje como un experimento colectivo 19
4. CONCLUSIONES 22
   REFERENTES 23
   ANEXOS 25

1. INTRODUCCIÓN

"Un film es una cosa viva. No soy de los directores que se atienen a lo que hay escrito. Mis películas cambian enormemente durante el rodaje"

Francois Truffaut

Desde mis inicios en el ámbito cinematográfico y de forma mas especifica en el área de la dirección, el contar historias se volvió una necesidad, pero a medida que mis estudios avanzaban al igual que mi desarrollo en la dirección, empecé a notar un problema que se repetía de forma constante en mis proyectos personales y en la mayoría de los trabajos que tuve el honor de participar.

A lo largo de estos trabajos y rodajes pude observar como grandes historias, no explotaban todo su potencial a la hora de realizar el proyecto, a pesar de que en muchos casos el actor tenía una trayectoria y estudios destacados, las interpretaciones terminaban siendo una mezcla de actuaciones clichés y poco creíbles, convirtiendo la actuación en el punto débil del corto, a tal grado que se veían opacadas por características más técnicas como la fotografía, el sonido o la iluminación. Esta falencia constante me llevo a pensar en cuál era el fallo dentro de estas producciones, por que razón una gran historia fallaba al momento de la realización.

Gracias a varias experiencias personales en el ámbito cinematográfico y a la experiencia adquirida en los rodajes, por fin encontré una respuesta a esta duda latente y pude darme cuenta que el problema no venia de la historia, ni de los actores, si no que provenía directamente del director y la dirección en general.

Debido a que, pude apreciar el trabajo de diversos directores de cerca y debido a su inexperiencia, noté un detalle que compartían al momento del rodaje. La mayoría de estos directores, debido a la presión que conlleva dirigir un proyecto y el estrés

que puede causar el rodaje, se encerraban en el guion y se obsesionaban por qué cada dialogo, acción y emoción se de cómo estaba escrito, sin importar que no fueran verosímiles o que funcionasen para la historia. Todos estos directores no se permitían experimentar con la escena y debido a su obsesión no podían ver más allá del guion, siendo incapaces de encontrar la necesario para que la escena funcione de forma adecuada.

El director debe entender que como su nombre lo indica el guion es una guía para la creación de la película y no un escrito lleno de reglas y normas que no se deben romper. El director tiene que aprender a dejar ir a la escena y ver los diversos matices que puede tener la historia para una misma finalidad. Es por eso que decidí realizar este análisis de los distintos factores que afectan la labor del director, para tener otro enfoque y comprender a profundidad los diversos caminos de la direcció

2. FUNDAMENTACION

2.1. La dirección cinematográfica

2.1.1. Definición

El director, es considerada como la máxima autoridad en el proceso de creación de una película, desenvolviendo uno de los roles más importantes su la trabajo se mantiene presente en todas las etapas de la producción, desde la escritura del guion hasta el montaje de la película e influye de forma directa en cada una de las áreas de la obra audiovisual. el director es la persona que toma las decisiones y visualiza todos y cada uno de los detalles de la historia, La actriz Judith Weston define al director como.

> Un director, por lo general, sabe muy bien lo que quiere. Cuando un director lee el guion ha visionado en su cabeza cientos de veces la misma película con el rostro y gestos de cada personaje, las líneas de diálogo dichas de una cierta manera y los movimientos igualmente efectuados de maneras concretas. Los directores llaman a esto su visión del guion y consideran que su preparación creativa consiste en la cantidad de tiempo que han pasado recreando en su cabeza dicha fantasía. (Weston, p.1)

A pesar de que en muchas ocasiones el director no es el autor intelectual de la historia y trabaja con un guion impuesto, el director se apropia de la idea adaptando el material y toda su propuesta en base a su punto de vista de la historia, debe ser capaz de visualizar cada uno de los aspectos necesario para transmitir su mensaje a través de la pantalla, dando su toque personal al proyecto. En pocas palabras el director es la persona que toma decisiones dentro del proyecto. Tomando en cuenta que es lo que se quiere transmitir se estructuran las bases para las distintas áreas de trabajo como: la fotografía, el sonido, la iluminación, la escenografía, las locaciones y la actuación.

2.1.2. La visión

La visión del director o también conocido como el punto de vista, es la postura que el director toma sobre un tema, para así transmitir el mensaje que desea al espectador. La visión abarca todos y cada uno de los aspectos en la realización de una película. Una de las cualidades que debe tener un buen director al momento de crear o recibir un guion es saber su visión sobre la historia, debido a que, en base a su visión se establecen las reglas sobre las que todas las cabezas de área usaran como eje central para poder realizar sus propias propuestas. Cada director tiene una visión diferente la cual se convierte en su toque personal al momento de realizar una película, dependiendo de la visión del director el tono y la forma en la cual se realiza el proyecto cambia de forma considerable, como lo explica Claude Sautet en el libro “Lecciones de cine ”.

> Si tuvieras que pedir a treinta directores que rodaran la misma escena, posiblemente descubrirías treinta enfoques distintos. Uno rodaría todo en una toma única; otro utilizaría una serie de tomas cortas y otro recurriría solo a los primeros planos, centrándose en los rostros, y así sucesivamente. Es una cuestión de punto de vista. No existe ninguna regla rígida y, realmente, no puede haberla, porque la dirección depende totalmente de la relación física entre el cineasta y el plato que está filmando. (Tirard, 2003, p.33-34).

Para poner comprender de manera mucho más clara, cómo la visión de un proyecto varía dependiendo el director y de qué manera se ve afectado el resultado final, Oliver Stone nos presenta el siguiente ejemplo:

> Cuando escribí el guion de El precio del poder, tenía mi propia visión y Brian de Palma hizo algo distinto, cosa que me pareció asombrosa. Yo había escrito una película de gánsteres y él optó por rodarla como una ópera, de manera que unas escenas que había escrito para que tuvieran una duración de treinta segundos acabaron durando dos minutos. Había muchos excesos en todos los aspectos de la película, pero eran totalmente lógicos con

> respecto a la visión que tenía De Palma, y creo que eso es lo que hizo que funcionara tan bien al final. (Tirard, 2003, p.120).

Como se puede apreciar en el ejemplo, el director debe decidir cuál es la forma más indicada para transmitir su punto de vista, debido a que hay muchas formas distintas de abarcar un mismo tema. Es por eso que la visión del director tiene tanta importancia dentro de la realización de un proyecto, puesto que, dependiendo la decisión que se tome la película puede tomar distintos matices. Ligado a la visión del director, hay otra cualidad que el director debe poseer al momento de realizar un proyecto. El director debe saber trabajar con sus actores, debido a que, si la película no tiene un buen trabajo actoral, a pesar de que tenga una buena historia y una ejecución técnica impecables, todo eso se viene abajo en el instante en el que la interpretación es mediocre o poco creíble. Debido a su importancia a continuación se analizará de forma más profunda y detallada esta característica tan relevante de la dirección.

2.1.3. Dirección de actores

Cuando se trabaja con un actor, el director debe tener los conocimientos necesarios para transmitir de forma correcta lo que desea en la interpretación. Saber guiar al actor para obtener las emociones más honestas a cada una de las situaciones que se presentan en el guion es un trabajo que el director debe manejar a la perfección. Teniendo como prioridad que la actuación debe ser verosímil, alejando lo más que se pueda al actor de una actuación cliché, compuesta por gestos exagerados y de una actuación mecánica con diálogos vacíos sin un valor emocional, con algunas excepciones en las cuales la actuación debido al genero o la trama requieren de estas exageraciones.

En pocas palabras, si la actuación no es creíble la película tampoco lo será. Es tan importante la actuación dentro del ámbito cinematográfico que atreves de los años se han ido teorizando y perfeccionando diversos métodos, para dirigir actores con

la finalidad de lograr extraer la mejor interpretación posible del personaje. Uno de los métodos de actuación más conocidos entre actores y directores es el sistema Stanislavski. Conocido como el padre de la actuación Stanislavski desarrollo su método de actuación basado en la memoria afectiva y la memoria sensorial.

La memoria afectiva: este método consiste en que el actor debe buscar en sus vivencias y en su vida personal, alguna situación parecida a la que debe interpretar, para así lograr un mejor entendimiento de como reaccionaria el personaje en las diversas situaciones que plantea el guion. Stella Adler, propone que el actor debe generar una empatía con el personaje y hacerlo propio, para comprender mejor como debería abordar el actor la escena a fin de lograr una mejor interpretación. La memoria afectiva propone que el actor se ponga en los zapatos del personaje, para cuestionarse ¿Qué haría yo si fuera el personaje?, Utilizando toda la información posible del personaje, el actor puede profundizar en su interpretación, para así lograr una interpretación más honesta, como lo explica Stella Adler.

> El primer paso hacia la Creación del Personaje, es el profundo entendimiento de las CC (Características) de la obra. Luego, concentrarnos en las CC del personaje. Su profesión, nivel de educación, clase social, vida familiar, relaciones, etc. Ahondar en los temas capitales. La biografía detallada del personaje, y el diseño (siempre dentro de los límites del texto) de su pasado y los incidentes anteriores inmediatos, deben ayudar a iluminar al personaje y su presente. El actor no puede utilizar cualquier detalle imaginativo. El pasado del personaje, construido por ambos, autor y actor, debe iluminar la conducta subsecuente del personaje. El pasado te dará el personaje. (Adler, p.4)

La memora sensorial: este método radica en la recuperación de la memoria y los sentidos para interpretación de un personaje, este método se basa en recordar algún momento o situación en el cual el actor haya tenido una experiencia o sentimiento parecido al que necesita interpretar. El actor utilizar sus sentidos para

indagar en su memoria y recordar cómo se sintió cuando paso por una situación similar a la que necesita interpretar, según Judith Weston.

> La memoria sensorial es un poderoso evocador de emociones y de subtexto. La memoria del olfato de pan recién horneado puede que te traiga a la cocina de tu infancia. Un verso de una canción te puede llevar de vuelta a esos años de los primeros amores. Leer las noticias te pueden llevar a llorar si nos permitimos ver y tocar la miseria que estamos leyendo. (Weston, p.10)

A pesar de que no es necesario que el recuerdo se de en el mismo contexto de la escena. La memoria sensoria plantea que el actor en lugar de fingir un sentimiento debe volver a vivirlo, usando sus propias experiencias de vida para dar una mayor profundidad al personaje, debido a que el actor conoce de antemano lo que desea expresar. También se puede usar esta técnica en los momentos en el que el personaje sufre algún trauma físico, si el personaje sufre un golpe en la escena o debe sentir algún dolor, sería algo ilógico tener que causar una experiencia similar para que la interpretación sea creíble, pero lo que se debe hacer el actor es recordar cómo se siente ese dolor en específico, recordando cómo se sintió cuando sufrió algo dolor parecido y llevar esa sensación al presente para la interpretación del papel.

2.2. El objetivo de la escena en la historia

El objetivo de la escena: se trata de indagar a profundidad dentro de la escena para entender la razón por la cual esa escena es importante para la trama y de que forma la escena hace avanzar al personaje dentro de la historia. El objetivo de la escena se debe buscar e interpretar de forma individual, tomando en cuenta el contexto alrededor de la escena para así potenciar su impacto en la trama. Para encontrar el objetivo de la escena el director debe hacerse las siguientes preguntas. ¿Qué es lo que ocurre en la escena? ¿Por qué razón está ahí esa escena y no otra? ¿Cómo hace que la historia avance? Respondiendo a estas preguntas se puede saber qué es lo que se busca contar en cada una de las escenas dentro de la película.

En muchos casos se centra toda la atención en la historia global y se desvaloriza la individualidad de la escena, dando como resultado escenas regulares o mediocres sin un propósito, ni razón en la trama convirtiendo lo que podría ser una escena brillante que se queda marcada en la memoria del espectador, en una escena de relleno que no aporta nada interesante a la historia. Un ejemplo de cómo se aplica el objetivo de la escena lo podemos encontrar en “El Libro del guion” de Syd Field.

> Supongamos que queremos escribir una escena sobre el final de una relación. ¿Cómo lo haríamos? En primer lugar, determinar la finalidad de la escena. En este caso es el final de una relación. En segundo lugar, decidir dónde se desarrolla la escena y cuando, de día o de noche. Podría ocurrir en un coche, en un paseo, en un cine o un restaurante. Utilicemos un restaurante; es un lugar ideal para terminar una relación. Aquí está el contexto ¿Han estado juntos mucho tiempo? ¿Cuánto? En las relaciones que están a punto de terminar, por lo general una de las dos personas quiere que ésta termine y la otra espera que no sea así. Digamos que él quiere romper con ella. No quiere hacerle daño; quiere mostrarse tan” amable" y “civilizado” como sea posible. Por supuesto, el tiro sale siempre por la culata. (Field, 2002, p. 121).

2.3. Las decisiones del director

2.3.1. Como afrontar el objetivo de la escena desde la dirección

El director debe comprender a la historia más allá del guion para así lograr dirigir la escena desde su objetivo. Cuando un director busca el propósito de la escena muchas veces, se pierde en explicaciones o conceptos innecesarios, que complican la comprensión de la escena a los actores. El objetivo de la escena debe ser mucho más simple y especifico. Por ejemplo: uno de los personajes debe discutir con el otro, el personajes debe romper con su novia, el personaje debe hacer reír al otro,

etc. Mientras más simple el director vuelve el propósito de la escena será más manejable para los actores.

Para que el objetivo de la escena funcione debe generar un punto de concentración para el actor y debe provocar que la relación entre los personajes sufran un cambio de acuerdo al objetivo de la escena, dando lugar a que los eventos emocionales ocurran de forma genuina. El director debe elegir bien el objetivo que usara en la escena, para que este no sea flojo o no aporte a la historia. Para explicar cómo debe el director abordar el objetivo de la escena Judith Weston utiliza el siguiente ejemplo.

> ¿Y si el objetivo es ser “perdonado” y el otro actor tiene una línea más tarde en la escena que es “te perdono”? Si hace que su objetivo sea “hacerle decir al otro personaje que le perdona” no tiene demasiado que hacer, no tiene una tarea suficientemente importante, porque va a decir esa línea de diálogo sin importar lo que haga. A esto se le llama objetivo blando o flojo. Para conseguir que su objetivo permanezca vivo necesita mantener la concentración en algo físico, como los ojos de la persona que le tiene que perdonar o su lenguaje corporal. Ahí es realmente donde uno experimenta el perdón, no en meras palabras.
>
> Entonces, ¿en el momento en el que dice esa línea del diálogo, cambia el objetivo? No. Buscamos un objetivo en el que el actor pueda agarrarse toda la escena, que pueda ser verdad de principio a fin. Esa es la verdad de esta herramienta y la manera de hacerla útil. (Weston, p.15)

En el ejemplo Weston muestra cómo se puede encontrar el propósito de la escena, haciendo referencia a dos componentes que puede utilizar el director al momento de dirigir. Los componentes físicos y los componentes emocionales. Judith Weston explica que los componentes físicos se refieren a todos los objetivos basados en acciones físicas que el personaje puede lograr. Como, por ejemplo: que un personaje abandone la habitación o que el personaje llore. De esta forma el actor tiene una acción física en la cual concentrarse para realizar la escena en lugar de

una acción imaginaria. Por otro lado, los componentes emocionales son aquellas acciones que al conseguirlas o no, crean una reacción emocional en el personaje, Judith Weston interpreta este término como un ganar o perder. “Para poner un ejemplo de manera simple, si mi objetivo es que la otra persona salga de la habitación, cuando se vaya, gano, sino se va, pierdo. En ambos casos la relación ha pasado por un pequeño (o gran) cambio.” (Weston, p.14).

Es por eso que decidir cuál va a ser el objetivo de la escena a trabajarse no es una tarea fácil. Si el objetivo de la escena que el director escoge, no tiene obstáculos a los cuales el actor pueda aferrarse a lo largo de la escena o no tiene la suficiente fuerza, los actores no conseguirán una buena actuación, debido a que el objetivo no genera ningún cambio, ni hace avanzar al personajes, transformando a la escena en algo vacía y sin sentido.

2.3.2. Como acercarse al personaje

Acercarse a los personajes es vital para la construcción de los mismo, un buen director debe conocer a cada uno de los personajes como si fuera él el que va a representarlos. También debe entender que la vida de los personajes no empieza y termina en las páginas del guion y como se mencionó anteriormente cada personaje tiene un pasado y futuro al cual atenerse. Todas las personas actuamos de distinta forma debido a nuestra propia construcción de personalidad, la cual se forma en base a las experiencias vividas.

Es por eso que la reacción de las personas ante diversas situaciones varía dependiendo sus experiencias y su personalidad, del mismo modo, se debe acercar el director al personaje, ya que al igual que las personas, los personajes tienen una razón por la cual hacen las cosas y esta razón a su vez nace de una necesidad que se crea a partir de las propias vivencias y su entorno. Lajos Egri lo explica de la siguiente forma:

> Tomemos por ejemplos a los niños de la obra Dead End de Sydney Kingsley.

> Todos los niños están físicamente bien menos uno. Aparentemente no hay complejos graves como resultado de alguna deficiencia física. En su vida, entonces, el ambiente será un factor decisivo. La admiración hacia un héroe, la falta de educación, de ropa de supervisión y, sobre todo, la presencia constante de la pobreza y el hambre conformaran su visión del mundo, y, como consecuencia de ello su actitud y conducta hacia la sociedad. (Egri, 2009, p.70)

Una forma para poder dirigir a los actores bajo esta premisa, es haciendo preguntas sobre las situaciones que enfrenta el actor. Es decir, si el personaje debe pelear el director debe preguntarse ¿Mi personaje responde de forma agresiva o busca calmar la situación? Y esta pregunta debe responderla en base a la personalidad y a la construcción de la misma del personaje, debido a que no reaccionara de la misma forma un personaje que toda su vida ha vivido en las calles y su método de defensa es ponerse a la defensiva, que un personaje que ha sido sobreprotegido y nunca ha tenido un conflicto en su vida

2.3.3. Dejar que la escena fluya

Uno de los errores más comunes que cometen los directores inexpertos es el de aprisionarse con el guion y no dejar que la película fluya en el rodaje. Pretender que se plasme cada una de las palabras escritas en el guion al pie de la letra, crea una barrera en los actores y no permite que la película evolucione, según Oliver Stone "El guion no es una Biblia para mí, sino un proceso. Me parece peligroso ser excesivamente rígido con el guion; el rodaje ha de ser fluido." (Tirard, 2003, p.121). El director a de ser flexible en el rodaje y ser capaz de buscar otras alternativas las situaciones que se presentar a lo largo del rodaje. Almodóvar pone como ejemplo la siguiente escena de su película.

> El primer ejemplo que se me ocurre es la escena del accidente de coche en

> Todo sobre mi madre. Al principio, había planeado rodarla con un especialista y acabar con un travelling largo de la madre corriendo por la calle, bajo la lluvia, hacia el hijo moribundo. Sin embargo, cuando empezamos a ensayar la escena, me di cuenta de que el travelling era demasiado parecido a uno que ya había utilizado en La ley del deseo. Así que, sin pensármelo, decidí rodar la escena entera de manera distinta; en otras palabras, con una cámara subjetiva. La cámara filma el punto de vista del chico, pasa por encima del capó del coche y se estrella contra el suelo, y vemos a la madre corriendo hacia ella. Al final, quizás sea una de las secuencias más intensas de la película y, sin embargo, no estaba planeada. (Tirard, 2003, p.79-80)

Al realizar una película, en muchas ocasiones el actor puede tener sugerencia sobre la escena, el director debe estar al corriente del consejo y/o sugerencia que le presentan los actores de vez en cuando, ojo que eso no significa que se debe seguir todas y cada una de las sugerencias, pero en muchos casos es bueno tener otra perspectiva distinta a la que el director tiene. Si el actor se mete en el personaje a tal punto que al interpretar al personaje siente que no está sus acciones no son acorde con lo que el personaje diría o haría, el director debe saber cuándo seguir un consejo, debido a que puede potenciar la historia mas allá de lo planteada por el guion.

2.4. Referentes Cinematográfico

Los siguientes referentes fílmicos han sido seleccionados, debido a que en ellas se puede realizar un análisis de cómo un historias puede cambiar, debido al punto del punto de vista y las decisiones del director sobre la obra. Las siguientes películas cuentan historias similares o se basan en los mismos argumentos para contar la historia, pero dependiendo el director los resultados varían en la película finalizada.

Para empezar se realizara una comparación entre las películas:

- Ben-Hur, William Wyler (1959) y Ben-Hur, Timur Bekmambetov (2016)

Ambas películas se basan en el libro homónimo de Lewis Wallace publicado en 1880, el cual narrar la historia de Judá Ben-Hur un príncipe de Jerusalén que es inculpado por Messala un soldado romano de intentar asesinar a Poncio Pilado. Judá es enviado como esclavo a trabajar en las galeras, luego de que el barco en el que Judá trabajaba se hundiera logra volver a Jerusalén. Judá en busca de vengarse, compitiendo en una carrera de cuadrillas en el circo romano contra Messala. A pesar de, que las dos películas se basan en el mismo libro y poseen, diálogos, escenas y acciones iguales, el mensaje que trasmiten y la forma en la que están contadas cada una de las películas es distinta debido a la influencia del director en la realización.

Una de las primeras diferencias entre estas dos versiones, se da en la forma en como el director estableces la relación entre los personajes y como es presentada esta relación en las películas. En la versión del 2016, el director presenta a Judá y Messala como hermanos con una relación fuerte, a pesar de que Messala es adoptado. El director hace un énfasis sobre esta relación desde el inicio de la historia. A diferencia de la versión de 1959, en la cual los personajes se presentan como dos viejos amigos de la infancia y el director no profundiza demasiado en la relación entre los personajes.

Es interesante como una decisión puede cambiar todo el enfoque de una historia. En este caso, la decisión de mostrar a los protagonistas como hermanos y profundizar en su relación, genera un mayor impacto en la escena en la cual, Messala traiciona a su hermano. A diferencia de la decisión de mostrar a los personajes como viejo amigos, que a pesar de que existe una relación entre ambos personajes, no genera el mismo impacto en esta escena en especifico.

Otra diferencia, entre estas películas es la forma en la que están estructuradas y la relevancia que se da a ciertos aspectos en la trama. Debido a que el libro de Ben-Hur se desarrollan en la época de Jesucristo, ambas películas hacen referencia a la

vida de Jesús de Nazaret, con la diferencia de que, en la primera versión, se da mayor importancia a la historia de Jesús otorgándole varias escenas dentro de la trama, de lo contrario, en la versión de 2016 se hace pequeñas alusiones dentro de algunas escenas de la trama. Como por ejemplo en la secuencia de apertura de la versión mas moderna se enfoca en mostrar la relación entre Judá y Mésala, mientras que la versión de 1959, la secuencia de apertura se focaliza en el relato bíblico de José y María y su llegada a Jerusalén.

Debió a la relevancia que da la versión de 1959 a la historia de Jesús, se podría creer que tiene un mensaje cristiano, pero el tema de la película central es la venganza y el odio. A diferencia de la versión de 2016, que a pesar de que la historia de Jesús solamente se presenta a base de pequeños guiños en las escenas, si tiene un mensaje cristiano y su tema principal se direcciona más hacia el perdón y la reconciliación.

Otro ejemplo en el cual el punto de vista del director influye en la historia y como se utilizar la visión del director para enviar un mensaje se puede apreciar en las obras de Romero.

- George A. Romero, Los zombies como crítica social

George A. Romero fue un director de cine de terror reconocido por sus películas relacionadas con los zombies, considerado como uno de los pioneros en este subgénero del terror, utilizaba sus películas peras realizar una crítica social de los acontecimientos de ese entonces. A pesar de que la premisa en este genero no varia demasiado, Romero planteaba esta temática desde diversas perspectivitas. En su saga relacionada con los zombies, en las cuales la premisa era un mundo en el cual el zombies existen y amenazan a la humanidad, Romero dio un mensaje distinta a cada una de sus obras.

Por ejemplo. En “Night or the living dead” En la escena final, el protagonista Duane (un actor afroamericano) es asesinado por un policía al ser confundido por un zombie. Muchas personas, tomaron esta escena como una crítica a la opresión racial que se vivía en esa época en los estados unidos por parte de la policía. En "Dawn of the dead” Romero, utiliza a los zombies como un critica al capitalismo, Mostrando a los zombies como una representación de las personas y su obsesión con el consumismo. En “Day of the dead” Como el mismo Romero lo describe, es una crítica a como la falta de comunicación puede generar el colapso de una civilización. Y por ultimo en “Land of dead” se presenta un mundo en donde las personas privilegiadas llevan una vida de lujos y comodidades, mientras que las demás personas deben buscar la forma para sobrevivir. Siendo una crítica a las prioridades del gobierno, dependiendo de las clases sociales.

En la actualidad las películas de este genero, a pesar de que abordan las mismas premisas que utilizaba Romero no generan el mismo impacto y trascendencia que las obras de este director, esto se debe a que carecen de un mensaje, brindando únicamente una experiencia al espectador que se basa principalmente en los sustos inesperado. Romero, basándose en su visión logro que una historia simple tuviera un trasfondo y un mensaje fuerte. Es por eso que sus películas han lograron una trascendencia en el mundo del terror. Un ejemplo mas claro se puede apreciar al comparar una de las películas de Romero con una versión actual de la misma historia.

En “Dawn of the dead” de 1978, como se mencionó anteriormente romero utiliza los zombies como una crítica a la sociedad consumista de esa época, en varias escenas se puede ver a los zombies interactuando con artículos del centro comercial y actuando como compradores normales recorriendo los pasillos debido a que están demasiado familiarizados con ese lugar y es uno de los pocos recuerdo que conservan, Romero refleja en los zombies a las personas, sin sentidos y sin emociones, debido a su afán por el consumismo que los idiotizado. En comparación con la versión del 2004 de esta película, muestra a los zombies de forma irracional,

que su único objetivo es asesinar a los sobrevivientes, dejando de lado cualquier mensaje o subtexto en su comportamiento, a pesar de que ambas películas tienen las mismas características, la versión del 2004 carece de un propósito y al observar las dos películas se puede notar la falta de un mensaje en la versión más actual de esta obra.

3. PROPUESTA DE AREA

3.1. Sinopsis Pentagram

Gabriel, un exorcista retirado vive una vida tranquila junto a su esposa Jessica, mientras que, en secreto aun siente un interés por su antigua vida. Luego de una llamada de su antiguo mentor Alfredo pidiéndole ayuda en un caso, Gabriel intenta ayudar a su viejo amigo, pero llega demasiado tarde y encuentra el cuerpo de Alfredo tirado en la habitación donde intento realizar el exorcismo. En medio de su luto Gabriel nota que en su oficina comienzan a suceder cosas paranormales todas relacionadas con su esposa. Después de un intento fallido por expulsar el demonio de su casa Jessica es poseída por el demonio que mato a su maestro. Gabriel debe volver al lugar en el cual junto a Alfredo realizaban los exorcismos más complicados para combatir con el demonio, en el exorcismo Gabriel arriesga su propia vida para salvar a Jessica. Su sacrificio es en vano y termina perdiendo la batalla y su humanidad.

3.2. Propuesta de dirección

Desde la dirección, siempre se tuvo en cuenta que la venganza seria el eje central de la historia, utilizando este tema como punto de partida todas las decisiones dentro del cortometraje se basaron en esta visión la cual era, mostrar la venganza como un concepto inasequible. Utilizando el genero de terror, para plasmar como la búsqueda de la venganza del protagonista es imposible, debido a que el antagonista (en este caso al demonio) es un ser inalcanzable. Al trabajar la historia bajo las reglas ya establecidas del género terror se debe adaptar las ideas, para que encajen en el género establecido y de esta forma utilizarlo a favor de la historia y dar mayor fuerza al punto de vista del director.

Debido a que como lo explica Oliver Stone. “Lo más importante que necesita un director es un punto de vista. Cuando ves una película, si estás atento, lo que es

realmente interesante es el pensamiento que se desarrolló detrás. El resto es..., sencillamente, decorado. Incluso el guion.” (Tirard, 2003, p.119).

Uno de los objetivos principales en Pentragam era el mostrar como la búsqueda de la venganza puede llevar a una persona a perderlo todo. Desde esta perspectiva, se utilizó el género para mostrar al demonio como una metáfora de lo inalcanzable que es la venganza, debido a que el protagonista se obsesiona con un objetivo imposible. Basado en esta premisa se decidió no mostrar al demonio, hasta el momento en el cual el demonio es representado por el protagonista, revelando que en su búsqueda de venganza el protagonista es el verdadero monstruo dentro de la historia.

3.2.1. La actuación desde el objetivo de la escena

En la mayoría de las películas de terror uno de los puntos que sobresalen en este genero son las actuaciones que se ven formadas por movimientos erráticos y anti naturales los cuales toman fuerza a medida que la historia se acerca al clímax. Es por eso que en Pentagram la actuación es uno de los rasgos a resaltar del cortometraje. Para dar un ejemplo de cómo se manejó la técnica de Weston y como se abordaron los objetivos de las escenas en el cortometraje, a continuación, se hará un análisis de una de las escenas.

En la presentación del personaje, el propósito de esta escena era mostrar que Gabriel (El protagonista) aún está atado a su pasado, utilizando elementos externos (como el video de su computador) se da a entender que Gabriel aun siente interés por el mundo esotérico y que esto genera un problema en su relación. Para esta escena se uso propósitos opuesto en los personajes. El propósito de Gabriel era “esconder” y el de Jessica “descubrir”, se usó estos propósitos para crear una confrontación entre los propósitos de cada uno de los personajes. Basado en esta explicación de Judith Weston.

> Ambos personajes tienen que afectarse mutuamente, incluso si luchan por preservar su compostura y evitar que el otro se dé cuenta que les está afectando. Por eso, las elecciones tienen que ser individuales e intransferibles y tienen que conllevar riesgo. Los obstáculos son necesarios para liberar emociones, para salir de la zona de confort. Hay que arriesgarse a cruzar individualmente obstáculos y resistencias. Tiene que haber algo en juego, sino la escena no tendrá vida. (Weston, p.18)

En este caso, se utiliza el propósito de cada uno de los personajes para mostrar de forma sutil como el pasado afecta el presente del protagonista. Al usar el verbo "esconder" como el objetivo del personaje principal, genera que el actor se cuestione por que debe ocultar esta información y como esta información crea un conflicto en el otro personaje, llevando al actor a no confiar en el otro personaje. Por otro lado, al utilizar el verbo "descubrir" como el propósito del personaje de Jessica, produce que la actriz que tome una postura de inseguridad sobre las acciones del personaje, en conjunto estos dos propósitos obligan a que ambos personajes a poner en duda su confianza y pongan en juego su relación dentro de la escena, dando mayor honestidad a la actuación de ambos personajes.

3.2.2. El rodaje como un experimento colectivo

El rodaje es el momento en el cual la película cobra vida frente a los ojos del director, a pesar de que para poder llegar al rodaje se prepara todos y cada una de los aspectos del rodaje. Es probable que lo que se había planeado originalmente no funcione para la historia o las actuaciones no conecten con las situaciones planteadas en el guion y se deba buscar otras alternativas para la escena. Debido a diversos factores externos o internos, lo que el director había planteado simplemente no genera el resultado deseado como se lo había imaginado, esto puede causar una gran frustración, llevando al director a tomar decisiones erróneas, a consecuencia de la desesperación, por terminar la escena. En estos casos un

buen director debe saber tomar decisiones en base a su visón, como lo aclaran los hermanos Coen.

> Debes mantener una actitud abierta y aceptar que, algunas veces, no puedes conseguir lo que quieres. No puedes estar demasiado apegado a tus ideas. Bueno..., no es del todo cierto: tiene que haber una especie de idea central que vas persiguiendo, de forma consciente, y no permites que las circunstancias te distraigan de ella. Y, en realidad, existe el peligro de dejar que te aparten de la idea original que te interesó en la película. (Tirard, 2003, p.133)

El mismo rodaje es el que generara ideas en el director que no pudo imaginar hasta el momento en el que se encuentra frente a frente con la historia. En el rodaje la escena contiene vida, una vida construida en base al trabajo y propuestas colectivos de todas las áreas de la película. El director debe dejar que la historia le hable y le muestre lo que necesita, para lograr el objetivo. En Pentagram las escenas con mayor dificultad en el momento de la actuación, fueron en las que más se experimento con la escena.

Por ejemplo, una de las escenas más difíciles y con mayor carga actoral dentro de la historia era la escena del climax, en la que Gabriel es poseído. Desde la dirección, se planeó contar esta escena en diversos planos detalles, con la finalidad de dar mayor ritmo a la escena y crear una sensación de encierro en el personaje mediante la cámara. Luego de repetir varias veces las escenas bajo este formato, no se lograba generar las sensaciones deseadas ni por actuación, ni por cámara. Al ver que debido a la cantidad de tomas que conformaban la escena, el actor no podía profundizar en el personaje y esto causaba que la actuación se volviera forzada y poco creíble.

Luego de conversar con el actor se decidió que en lugar de segmentar la escena se debía dejar fluir las actuaciones y la dirección, grabando toda la escena como una secuencia desde un punto alejado de la habitación al cual debía acercarse el protagonista. Esta decisión fue clave para la escena, debido a que al encontrarse

inmerso en la locación el actor podía adentrarse por mayor tiempo en el personaje, dando le mas profundidad a cada uno de su movimientos y acciones, generando la sensación de angustia y desesperación su actuación.

4. CONCLUSIONES

En conclusión, luego de analizar cada una de las labores que influyen significativamente en la creación de una película, queda claro que todas y cada una de las decisiones que el director toma a lo largo del proceso de creación, afectan a la historia y pueden llevar a la trama por diversos caminos. Es difícil para las personas que están empezando en la dirección saber cual es el camino que debe tomar su proyecto, debido a la gran diversidad de opciones y caminos que puede encontrarse al momento de realizar una película. Es muy probable que en cualquiera de las etapas del proceso de creación, el director se encuentre en vuelto por el estrés del rodaje y se desvié del objetivo inicial, llevando al director a confundirse acerca de su propio enfoque sobre la historia.

Debido a que, en raras ocasiones se prevé un plan B, en el caso de que algún componente de la historia falle, ya se ha por, actuaciones flojas, diálogos poco creíbles, o acciones mecánicas, el director debe replantearse la escena y encontrar alternativas para poder plasmar su punto de vista a pesar de los problemas que puedan suceder. En la mayoría de los casos se debe apelar a una alternativa distinta cuando algo aspecto del rodaje no funciona. Tomando en cuenta, cual es el objetivo de la, escena y que es lo que desea transmitir, el director puede experimentar con la escena y buscar otras alternativas, sin desviarse de su objetivo inicial. Si el director sabe con exactitud que es lo que desea para su historia y a donde quiere llevar la trama, no importa los cambios que realice o las decisiones que tome siempre afectaran de forma positiva el resultado final de la película.

Finalmente, y como añadidura es necesario que el director se libre del tabú que se ha impuesto a lo largo de los años acerca de que, el guion es intocable y riguroso. Se debe tratar a al guion como lo que es, una guía de las acciones que se va a realizar para conseguir la película, es decir, el director debe permitirse a si mismo salir de lo planteado y ver más allá de lo escrito en el guion, ya que nunca se sabe cuál de los caminos que puede tomar desde la dirección, será el correcto para la película y que decisiones llevaran al proyecto por el camino deseado. Al final importa más lo natura y lo orgánico para una escena que serle fiel al guion.

REFERENTES

Abraham, M. y Newman, E. (Productores). y Snyder, Z. (Director). (2004). Dawn of the Dead. [Película]. Estados Unidos: Strike Entertainment.

Adler, S. Técnica de Stella Adler. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/1UM33CCPJESnnUdISb65Hpv8QzMNDwEC/view?ts=5cf9728f

Barnett, S. (Productor). y Romero, A. (Director). (2005). Land of the Dead. [Película]. Estados Unidos: Universal Studios.

Egri, L. (2009). *El Arte de la Escritura Dramática*. (1.er ed.). México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Field, S. (2002). El libro del Guion, Fundamentos de la escritura de guiones.(7.ª ed.). Madrid: Plot Ediciones, S.A.

Hardman, K. (Productor). y Romero, A. (Director). (1968). Night of the living dead. [Película]. Estados Unidos.

Henderson, D. y Levin, J. (Productores). y Bekmambetov, T. (Director). (2016). Ben-Hur. [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures y Paramount Pictures.

Rubistein, R. (Productor). y Romero, A. (Director). (1978). Dawn of the Dead. [Película]. Estados Unidos: Laurel Group Inc.

Rubistein, R. (Productor). y Romero, A. (Director). (1985). Day of the Dead. [Película]. Estados Unidos: Laurel Group Inc.

Tirard, L. (2003). Lecciones de Cine. Barcelona: Paidós.

Weston, J. (2017). Directing Actors: Creating Memorable Performance for Film and Television. Recuperado de https://es.scribd.com/document/362668083/Judith-Weston-Directing-Actors

Zimbalist, S. (Productor). y Wyler, W. (Director). (1959). Ben-Hur [Película]. Estados Unidos: Metro-Golden-Mayer.

ANEXOS

"Pentagram"
version final

Escrito Por

Pablo Ortiz

Basado en Hechos Reales

715141

INT. PASILLO - NOCHE

La cámara se acerca a una puerta cerrada, SE ESCUCHA VARIOS GRITOS QUE PROVIENEN DEL INTERIOR DE LA PUERTA.

INT. HABITACIÓN - NOCHE

Vemos a dos personas tiradas en el suelo: el suelo se encuentra repleto de sangre, ALFREDO(50) viste un traje de sacerdote cubierto de sangre y destrozado, en su mano sostiene una cruz totalmente negra carbonizada, Alfredo abre su mano y deja caer la cruz en un pequeño charco de sangre, al tocar la sangre la cruz empieza a emitir humo negro, a unos pasos de Alfredo se encuentra un CHICO(25) su aspecto es mucho peor que el de Alfredo, en su cuerpo el chico tiene varias cicatrices conforma de símbolos extraños.

Alfredo se arrastra hasta la puerta, sus movimientos son lentos, su rostro expresa dolor cada vez que hace un movimiento.

Cuando Alfredo está apunto de tocar la puerta esta se cierra,SE ESCUCHA UNA VOZ MUY GRAVE, NO SE PUEDE ENTENDER LO QUE LA VOZ DICE.

FUNDIDO EN NEGRO

Sobreimpresión: PENTAGRAM

INT.OFICINA DE GABRIEL - DÍA

Vemos una habitación pequeña a la derecha una estantería llena de libros, la pared de la izquierda tiene un pizarrón, con varios dibujos del cuerpo humano, símbolos y frases en latín, en el centro de la habitación se encuentra un escritorio, con varios libros abiertos, fotografías y objetos extraños dispersos a lo largo del escritorio, en el centro se encuentra una computadora abierta con un vídeo en reproducción, SE ESCUCHAN VARIOS GRITOS QUE PROVIENEN DEL COMPUTADOR.

Detrás del escritorio vemos una silla dada vuelta, en la silla sentado se encuentra GABRIEL (30), viste completamente de negro, en su cabello se pueden notar algunas canas, Gabriel tiene su mirada perdida, lleva su mano a su boca y se queda así por varios segundos.

GABRIEL
Esto lo he oído antes.

Gabriel da vuelta a su silla, buscar entre los libros que se encuentran a lado de su computadora, toma uno de los libros y pasa las páginas,se detiene en una de sus páginas, se acerca a la computadora da marcha atrás al vídeo y lo vuelve a reproducir, Gabriel mira fijamente la pantalla y baja su mirada hacia el libro, la acción se repite un par de veces.

Created using Celtx

SE ESCUCHAN VARIOS GOLPES EN LA PUERTA

JESSICA (V.O.S)
¿Puedo pasar?

Gabriel cierra su computador, LOS GRITOS SE DETIENEN, Gabriel toma el libro que estaba leyendo y lo esconde en uno de los cajones, sin cerrarlo.

GABRIEL
Claro pasa.

JESSICA (30) cabello castaño claro sujeto por una liga, viste una blusa suelta y unos jeans claros, entra en la habitación y se para frente al escritorio de Gabriel.

JESSICA
(enojada)
¿Que eran todos esos gritos?

Gabriel sonríe y toma uno de los libros de la mesa.

GABRIEL
Nada importante, ¿Cómo amaneciste hoy?

Jessica cierra el libro que Gabriel fingía leer y ve directamente a sus ojos.

JESSICA
Sabes que odio que me ocultes cosas.

GABRIEL
Solo eran vídeos antiguos de cuando trabajaba con Alfredo.

JESSICA
Me prometiste que no volverías a involucrarte en ese mundo.

Gabriel se levanta de su asiento y camina hacia Jessica toma el rostro con su mano y la mira directamente a los ojos.

GABRIEL
Es solo un pasa tiempo, no es nada importante.

Jessica mira a Gabriel y sonríe.

JESSICA
Más te vale.

Jessica y Gabriel se quedan mirando fijamente se acercan lentamente, SUENA EL TELÉFONO DE LA OFICINA DE GABRIEL.

Gabriel besa la frente de Jessica y camina hacia su escritorio.

Created using Celtx

GABRIEL
Puedes contestar.

Jessica camina hacia el teléfono y contesta, mientras Jessica habla Gabriel saca el libro que escondió en el cajón y abre la computadora nuevamente, reproduce el vídeo, EMPIEZAN A SONAR NUEVAMENTE LOS GRITOS.

Jessica se queda con la mirada en blanco, mira fijamente a Gabriel, le dice algo pero es inentendible debido al ruido de la computadora,Gabriel se levanta lentamente de su escritorio se acerca a Jessica, la abraza y empieza a llorar.

Gabriel seca sus lágrimas camina apresurado hacia una de las esquinas de la habitación toma un saco del perchero y camina hacia la puerta,en camino a la puerta cierra su computadora, LOS GRITOS PARAN, Gabriel abre la puerta con fuerza y la cierra de la misma forma.

CORTE A

INT. HABITACIÓN - DÍA

La puerta de la habitación se encuentra abierta, toda la habitación se encuentra acordonada por la policía varios números en el suelo señalando puntos específicos de la habitación, Gabriel entra en la habitación y se queda parado bajo el cuadro de la puerta observa la habitación de un lado al otro, mete su mano en el bolsillo de su chaqueta toma un rosario de madera, el cual envuelve en su mano izquierda, lo acerca a su boca.

GABRIEL
(Susurrando)
Mi señor, unifícame y entra en mí.

Gabriel camina en la habitación se detiene en frente del cadáver Alfredo, Gabriel mira por un segundo el cuerpo de Alfredo, camina hacia una delas paredes de la habitación, pone su frente en la pared y con su mano izquierda da un par de golpes a la pared que se vuelven mas fuertes con cada golpe, Gabriel da un último golpe a la pared seca sus lágrimas y se dirige hacia el cadáver del chico.

Revisa el cuerpo del chico, en sus brazos y cuello hay varios símbolos extraños, Gabriel mira por unos segundos el cuerpo del chico repasando con su dedo los símbolos.

Gabriel se dirige de nuevo hacia el cuerpo de Alfredo, se inclina a un costado del cuerpo, revisa el cuello de Alfredo el cual tiene las mismas marcas que las del cuerpo del chico, Gabriel aprieta sus puños.

GABRIEL
(En vos baja)
Lo sabia

Created using Celtx

Toma su celular del bolsillo y empieza a tomar varias fotos delos cadáveres, después de tomar las fotos Gabriel pone su mano en la nuca de Alfredo, levanta levemente la cabeza y con su otra mano toma la estola del cuello de Alfredo, mientras retira la estola Gabriel mira el cuello de Alfredo,en su cuello lleva un collar de parecido a una soga, pero más delgado, Gabriel continua viendo el cuello de Alfredo y nota que alrededor del collar no hay marcas, Gabriel guarda la estola en el bolsillo de su chaqueta y con la misma mano abre la camisa de Alfredo. En el pecho de Alfredo y al final del collar se encuentra un crucifijo echo de clavos, alrededor del crucifijo el cuero de Alfredo está intacto.

Gabriel toma el collar y lo arranca del cuello de Alfredo, con cuidado deja la cabeza de Alfredo en el suelo, se pone de pie y guarda el collar en su bolsillo. SE ESCUCHAN SUSURROS COMO EL SISEO DE UNA SERPIENTE, Gabriel mira a su alrededor y posa su mirada sobre la cruz que está en el suelo. EL SISEO SE INTENSIFICA, Gabriel toma la cruz del suelo sin quitar su mirada de ella y la levanta hasta quedar frente a la altura de su rostro, EL SISEO SE INTENSIFICA AUN MAS.

Gabriel se encuentra en un trance con su mirada perdida en la cruz. EL CERROJO DE LA PUERTA SUENA. Gabriel despierta del trance, EL SISEO SE DETIENE. Gabriel guarda el crucifijo en el bolsillo interno de su chaqueta camina hacia la puerta antes de abrirla respira profundo.

GABRIEL
Esto no se quedará así

FUNDIDO EN NEGRO

INT. OFICINA DE GABRIEL - TARDE

La oficina se encuentra vacía, la puerta se abre lentamente Gabriel entra y se para frente a su escritorio, mete su mano en el bolsillo interno de la chaqueta, saca la cruz y la pone sobre su escritorio en el momento que la cruz toca el escritorio, la luz parpadea Gabriel mira hacia la luz, camina hacia el interruptor apaga la luz y la vuelve a prender, la luz deja de parpadear.

Gabriel camina hacia su escritorio y se sienta frente ala computadora, pone su codo sobre la mesa y su mano frente a sus ojos. La puerta se abre despacio. Gabriel continua en su posición sin dar importancia ala puerta. SE ESCUCHAN VARIOS PASOS ACERCÁNDOSE AL ESCRITORIO DE GABRIEL.

JESSICA
Como te encuentras.

GABRIEL
Mejor.

Gabriel toma aire y suspira.

Created using Celtx

GABRIEL (CON'T)
No puedo creer que muriera, siempre pensé que ese viejo loco seria el que me enterrara.

JESSICA
(Con la voz un poco mas grabe)
Ese viejo estúpido no tenia oportunidad contra mi.

GABRIEL
Que dijis...

Gabriel quita la mano de sus ojos y levanta su mirada. La oficina esta vacía. Gabriel mira el centro de la mesa y nota que la cruz no esta, mira a su alrededor confundido, toca los bolsillos de su chaqueta y del bolsillo interior saca la cruz pero esta vez la cruz tiene un hueco en medio. Gabriel deja nuevamente la cruz sobre la mesa.

GABRIEL
Creo que estoy estoy demasiado cansado.

Gabriel abre su computadora conecta su teléfono a la computadora, las fotos de Alfredo se abren inmediatamente. Las fotos empiezan a pasar con gran velocidad y se detienen en una foto en la que se puede ver a Jessica arrodillada en un charco de sangre con sus venas cortadas y con la cruz agujereada en su cuello, Gabriel se aleja de la computadora. La puerta se abre con fuerza.

GABRIEL
(Gritando)
¡Jessica!

Gabriel sale corriendo, la puerta se cierra detrás de él y la luz parpadea nuevamente.

INT. PASILLO CASA DE GABRIEL - TARDE

Jessica se encuentra tumbada en el suelo, a su alrededor un florero roto y un poco de sangre, Jessica tiene una pequeña cortada en su mano.

Gabriel llega corriendo hacia Jessica, se inclina y toma sus hombros, los ojos de Jessica miran a la nada y ella no reacciona. Gabriel mete su mano en el bolsillo saca la cruz formada por clavos, su mano tiembla un poco. Gabriel toca a Jessica con la cruz, Jessica reacciona.

GABRIEL
Que paso

JESSICA
No lo sé, solo me sentí mareada.

Created using Celtx

Gabriel ayuda a Jessica a levantarse camina a su lado con ella apoyada en su brazo.

GABRIEL
Debo terminar lo que Alfredo empezó

INT. OFICINA DE GABRIEL - TARDE

Gabriel entra a su oficina cierra la puerta y camina hacia el librero toma uno de los libros y busca entre sus hojas y se detiene en una de ellas. "en la página se encuentra un símbolo y las palabras signum invocatione" Gabriel camina hacia su escritorio quita todo lo que se encuentra enzima, lo único que queda en el escritorio es el crucifijo.

Con la cruz de clavos Gabriel pica su dedo hasta hacerlo sangrar.

GABRIEL
Señor, líbrame de los malvados;
protégeme de los violentos,
de los que traman el mal
y a todas horas provocan peleas.
Su lengua es aguda, como de
serpiente;sus palabras son como veneno
de víbora.

Mientras recita el versículo dibuja el mismo símbolo que estaba en el libro con su dedo alrededor de la cruz, varios libros caen del librero a medida que Gabriel dibuja el símbolo, la luz empieza a prenderse y apagarse, el vídeo de la computadora de Gabriel se reproduce solo. SE ESCUCHAN LOS MISMOS GRITOS QUE AL INICIO, PERO ESTA VEZ PARECE QUE LO DIJERAN 6 PERSONAS A LA VEZ.Varios objetos se estrellan en el escritorio.

Gabriel continúa dibujando los símbolos en la mesa.

GABRIEL(CONT'D)
Señor, no concedas al malvado sus
deseos;no dejes que sus planes sigan
adelante. Los demonios que me rodean
levantan la cabeza;¡que caiga sobre
ellos la maldición que lanzan!
Que caigan sobre ellos carbones
encendidos;que los echen en pozos, de
donde no salgan más. Que no permanezca
en la tierra el deslenguado;
que el mal persiga al violento y lo
destruya.

SUENAN VARIOS GOLPES EN LA PUERTA

JESSICA
¿Qué esta pasando ahí adentro?

Created using Celtx

LOS GRITOS SE CALLAN

GABRIEL
¡Nada no entres!

Jessica entra en la habitación, camina directamente hacia Gabriel y lo empuja.

JESSICA
Lo sabía, Sabia que continuabas haciendo este tipo de cosas, ¿note basto con lo que le paso a Alfredo?

GABRIEL
(enojado)
Sal de aquí este lugar no es seguro

Jessica toma la cruz de en medio del escritorio, Gabriel intenta detenerla tomando su mano, Jessica grita de dolor mientras cae al suelo sujetando su muñeca, la mirada de Jessica permanece en el suelo, su respiración se vuelve mas agitada.

Gabriel se acerca a Jessica, pone su mano en su hombro.

GABRIEL
¿Amor?

Jessica voltea bruscamente su cara hacia Gabriel, la cara y el cuello de Jessica están llenos de símbolos, Jessica sonríe mientras gira su cabeza hacia un costado.

JESSICA
(Con la misma voz que se escuchaba en el vídeo)
¿Qué pasa amor?

Gabriel cae de espaldas y retrocede, sus manos buscan en el crucifijo,Jessica se acerca despacio a Gabriel, el cual toma el crucifijo y la pone sobre la mano de Jessica.

GABRIEL
Por el poder de dios te ordeno que salgas de este cuerpo.

Jessica mira nuevamente al suelo, levanta lentamente su cabeza y mira directamente a los ojos de Gabriel

JESSICA
(Con su voz normal)
¿Que paso?

GABRIEL
Todo esto es mi culpa

JESSICA

Created using Celtx

(Llorando)

Me prometiste que lo dejarías.

Gabriel toma entre sus brazos a Jessica y con su mano pone su cabeza en el pecho.

GABRIEL
Tenemos que ir al único lugar en el cual podre combatir a este demonio.

INT. BODEGA - NOCHE

La bodega se encuentra llena de polvo, en una de sus paredes colgadas varias cruces de diferentes tamaños y estilos, en el suelo hay un pentagrama quemado. Se abre la puerta de la bodega, Gabriel entra en la bodega seguido por Jessica que aun tiene los símbolos en su cara y cuello.

JESSICA
(Muy nerviosa)
¿Qué hacemos aquí?

GABRIEL
Cuando trabajaba con Alfredo preparamos este lugar para realizar los exorcismos más peligrosos.

Jessica solloza mientras camina por la puerta.

JESSICA
(Sollozando)
Tengo miedo.

GABRIEL
No temas, no voy a dejar que nada te pase.

Gabriel besa la frente de Jessica mientras toma su mano y la lleva al centro de la bodega, Gabriel deja a Jessica en un lado de la bodega. De su bolsillo saca una navaja que en uno de sus extremos tiene una cruz con unos cuernos. toma la mano de Jessica y con la navaja hace un pequeño corte en su dedo, Gabriel deja la navaja en el suelo, la respiración de Jessica se vuelve más agitada.

Gabriel toma con su dedo la sangre de Jessica y dibuja en la frente de Jessica un pentagrama, Jessica se queda inmóvil.

Gabriel da tres pasos hacia atrás sin quitar su mirada de Jessica, se para en medio de un pentagrama quemado en el suelo de la bodega,Gabriel vuelve a meter su mano en la chaqueta y saca la estola de Alfredo y la pone en su cuello,

Created using Celtx

toma el crucifijo de clavos y lo envuelve en su mano derecha

GABRIEL
Llego la hora.

Jessica mira fijamente a Gabriel.

GABRIEL
Y entonces dijo Seréis pisados y atados, maltratados y escupidos, todo eso en manos del que una vez frente a los que desconfiaban dijo:

Jessica correr hacia Gabriel, pero se detiene en el borde del pentagrama en el cual se encuentra parado Gabriel. Jessica mira fijamente a Gabriel.

GABRIEL (CON'T)
Id por todo el mundo y proclamad la Buena Nueva a toda la creación.

El que crea en mi todo lo podrá y se salvará; el que no crea, se condenará.

Jessica cae arrodillada frente de Gabriel, empieza a retorcerse su cuello, Jessica alza su mirada hacia Gabriel.

JESSICA
(Con la voz del demonio)
!Cállate¡!Cállate¡ !Cállate¡

Gabriel sonríe levemente.

GABRIEL(CON'T)
Estos son los signos que acompañarán a los que crean: en mi nombre expulsarán demonios, hablarán en lenguas nuevas, agarrarán serpientes en sus manos y aunque beban veneno no les hará daño;

Impondrán las manos sobre los enfermos y se pondrán bien y a harán que los demonio y malos espíritus se arrodillen ante su presencia y abandonen todo acto de maldad en su nombre.

Jessica grita con fuerza, mira hacia todos los lados con mucha velocidad,mira que se encuentra en el suelo la navaja de Gabriel, gatea hacia a la navaja y la toma del suelo, Jessica ríe de forma burlona grita mientras mira a Gabriel.

Created using Celtx

JESSICA
(con la voz del demonio)
Tú no puedes vencerme.

Jessica apuñala repetidas veces su vientre, Gabriel correr hacia Jessica y con una mano toma el cuchillo y con la otra toma el cuerpo de Jessica, el rostro de Gabriel esta repleto de lágrima.

GABRIEL
Déjala por favor.

Jéssica empieza a reír.

JÉSSICA
(Con la voz del demonio)
¿En serio pensaste que sería tan fácil?

GABRIEL
Déjala, tu problema es conmigo no con ella.

Los ojos de Jéssica vuelven a tener su color normal.

JÉSSICA
(con su voz normal)
¿Que está pasando?

Jéssica dirige su mirada hacia Gabriel.

Gabriel la abraza fuerte.

GABRIEL
(Susurrando)
Déjala a ella y tómame a mí.

Jessica forcejea intentando zafarse de los brazos de Gabriel. Gabriel toma el crucifijo de clavos lo acerca a su boca y lo besa.

GABRIEL
Por favor te lo ruego.

Gabriel pone el crucifijo en la frente de Jessica. La luz se apaga de repente, no se puede ver nada.

La luz regresa. Gabriel está parado en medio del pentagrama en el suelo en su cara se pueden ver las mismas marcas que tenía Jessica. Jessica se encuentra tumbada en el suelo de la habitación.

Gabriel cae de rodillas, mueve su cabeza en forma circular,empieza a retorcer su cuerpo, SE ESCUCHA EL CRUJIDO DE LOS HUESOS DE GABRIEL, Gabriel intenta acercarse a Jessica, pero siente un fuerte dolor y cae al piso. su mano

Created using Celtx

izquierda toma su cuello, mientras con su otra mano intenta soltar la que lo estrangulo. Gabriel no puede respirar.

Logra soltar la mano que estrangulaba su cuello y se arrastra hacia Jessica, mientras varias partes de su cuerpo aún se retuercen, toma el crucifijo he intenta ponerle en su frente, su otra mano empieza a rasguñar a la mano que tiene el crucifijo, toma el un rosario y empieza a orar, Gabriel empieza a rasguñar su cara, pone el rosario en su frente y cae inconsciente.

CORTE A

INT. HOSPITAL / PASILLO - TARDE

Un pasillo casi vacío, varias puertas iguale una al lado de la otra. En una de las puertas se encuentran parados dos oficiales de policía uno a cada lado de la puerta. Un doctor se acerca a la puerta, detrás camina una enfermera. Él doctor toma su credencial que se encuentra colgada en su cuello y se la enseña al policía, el policía ve la credencial por un segundo y abre la puerta.

POLICÍA
Continué doctor.

DOCTOR
Acompáñeme enfermera.

Vemos al doctor y a la enfermera entrar en la habitación.

INT.HOSPITAL / CUIDADOS INTENSIVOS - TARDE

El doctor y la enfermera entran en la habitación, la enfermera se acerca y toma los documentos que se encuentran al pie de la cama, sobre la cama Gabriel con varios tubos de respiración, las marcas en su cuerpo son cicatrices, tiene sus piernas y sus brazos enyesados. La enfermera y el doctor se paran a un lado de la cama de Gabriel.

DOCTOR
¿Cuál es el estado del paciente?

ENFERMERA
El paciente lleva en estado de coma por tres meses, sus signos vitales son débiles, no ha presentado ningún tipo de mejoría, se encuentra vivo mediante las máquinas de respiración.

El doctor toma los papeles y los revisa.

DOCTOR
Si no muestra mejoría en las

Created using Celtx

siguientes semanas, tendremos que desconectarlo.

La enfermera asiente con la cabeza, el doctor deja los papeles en frente de la cama de Gabriel y camina hacia la puerta. La enfermera camina hacia el escritorio a un lado de la cama de Gabriel y deja un rosario y camina hacia la puerta detrás del doctor. El doctor espera con la puerta abierta a que salga la enfermera. Ambos salen de la habitación.

Gabriel continua inmóvil encima de la cama, la mano de Gabriel se mueve levemente, sus ojos empiezan abrirse, cuando los abre por completo sus ojos son completamente negros.

FIN.

Created using Celtx