



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LA CREACIÓN DE FALSOS OBJETIVOS EN UN PERSONAJE
CINEMATOGRAFICO

Autor

Henry Hernán Haro Llori

Año
2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LA CREACIÓN DE FALSOS OBJETIVOS EN UN PERSONAJE
CINEMATOGRAFICO

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

Profesor guía

Luis Iván Gómez Valdez

Autor

Henry Hernán Haro Llori

Año

2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, La creación de falsos objetivos en un personaje cinematográfico, a través de reuniones periódicas con el estudiante, Henry Hernán Haro Llori, en el semestre 2019-10, 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”.

Luis Iván Gómez Valdez
CI: 1715613277

DECLARACIÓN DE PROFESORES CORRECTORES

“Declaramos haber revisado este trabajo, La creación de falsos objetivos en un personaje cinematográfico, del estudiante, Henry Hernán Haro Llori, en el semestre 2019-10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

York Neudel
CI: 1754700464

Orisel Castro López
C.I: 1756354484

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”

Henry Hernán Haro Llori
CI: 2100360169

AGRADECIMIENTOS

A mis padres y a mi hermana por siempre estar.

A mis amigos, fieles compañeros de rodaje desde el inicio hasta el fin.

DEDICATORIA

A mis padres y a mi hermana quienes me acompañaron en todo el proceso.

A cada una de las personas que me ayudaron desde los rodajes más pequeños.

RESUMEN

Este trabajo reflexiona acerca de un nuevo estilo de redacción en el guion y una nueva forma de elaborar personajes en relación con su motivación, mismos que le den un giro total a lo lineal establecido. Desmenuza todas las características de la estructura interna de un guion y en que punto cambia para darle una nueva mirada a la historia, incluso se busca acentuar la importancia de ciertas características del personaje, que hacen que la historia continúe de forma fluida y coherente. El proyecto audiovisual a analizar y realizar, *Sin Miedo*, es un cortometraje de género acción, en el cual su protagonista es un claro ejemplo de cómo éste puede desplazarse de principio a fin, ocultando el objetivo y lograr su cometido sorpresivo en el final.

ABSTRACT

This work reflects on a new style of writing in the script and a new way of developing characters in relation to their motivation, which give a total turn to the established linear. It crumbles all the characteristics of the internal structure of a script and at what point it changes to give a new look to the story, it even seeks to accentuate the importance of certain characteristics of the character, which make the story continue in a fluid and coherent way. The audiovisual project to analyze and perform, Sin Miedo, is a short film of genre action, in which its protagonist is a clear example of how it can move from start to finish, hiding the goal and achieve its surprise in the end.

ÍNDICE

1. NOTA DE INTENCIÓN	1
2. SINOPSIS	2
3. FUNDAMENTACIÓN	3
3.1 Introducción	3
3.2 Definición teórica del personaje.....	4
3.3 El objetivo	7
3.4 Ocultar el verdadero objetivo	9
3.5 Sembrar para cosechar	11
4. CONCLUSIONES.....	15
REFERENCIAS.....	17
ANEXOS.....	18

1. NOTA DE INTENCIÓN

Mucho antes de iniciar mi carrera en el cine, descubrí que mi apego e interés al cine se desarrolló en gran medida viendo una considerable cantidad de películas, con el particular de que sus historias tenían un final inesperado. Al ingresar a la escuela de cine, comencé a aprender sobre la estructura del guión y el camino para desarrollar uno teóricamente correcto. Fue ahí donde empecé a escribir historias que para mí opinión gozaban de esta característica que me había atraído de las películas. Con el tiempo concluí en que aunque en el arte y sobre todo en el guion, la imaginación vuela, puesto que puedes en palabras crear y destruir lo que quieras para beneficio de la historia, pensé en que esta característica debía tener una fórmula para ser elaborada y de esta manera poder crear material audiovisual que resultase interesante y novedoso para quien lo viera.

Esta técnica no es nueva, muchos cineastas la han utilizado con éxito, entre ellos: Tarantino, Hitchcock y otros más. Me atrae la empatía que se genera al final entre el personaje y el espectador, a pesar de que el primero oculta sus verdaderos objetivos, en el desenlace se crea una permanente simpatía del público hacia éste. Mi decisión de unirme a crear historias que tengan un “Falso objetivo”, también se sustenta en la intención de aportar con la idea de que las películas no solo muestren contenido visual, sino que también lo cuenten a través de su guion con profundidad y creatividad. Todo nace del guion y las posibilidades para contar son infinitas.

2. SINOPSIS

Laura es una mendiga aparentemente embarazada que anda por las calles; Antonio, Pablo y Amaranta, un grupo de showmans callejeros, le proponen asaltar una joyería que previamente ellos habían seleccionado y examinado a la perfección. El objetivo de estos asaltantes es robar la joyería usando armas falsas y para su seguridad fingir a Laura como su rehén, con el fin de poder huir sin que la policía los quiera atacar. Después de una larga persecución, logran deshacerse de la policía y toman rumbo a las afueras de la ciudad y se detienen en una gasolinera a cambiar sus disfraces por ropa normal. Laura en ese momento finge que va a dar a luz y, mientras los demás buscan ayuda, huye en el auto con todo el botín; la pandilla ve cómo Laura se deshace de su barriga falsa por la ventana del auto, en ese momento se dan cuenta que nunca estuvo embarazada y que todo fue un montaje para robarles el producto de su atraco.

3. FUNDAMENTACIÓN

3.1 Introducción

En el proceso de realización de una narración audiovisual, es imprescindible que su punto de partida sea el guion, pero ocurre que esto sucede mucho antes. De hecho, es en la cabeza del escritor donde las ideas se consuman y forman una escaleta mental, por así decirlo, que muestra un norte a seguir con un orden establecido de a dónde se deberá dirigir toda la historia. Dentro de las varias características que se supone debe cumplir una historia, el objetivo del personaje es un infaltable; se considera al objetivo el motor de un guion, puesto que todo en la historia se moverá gracias al deseo del personaje por cumplir esta motivación.

Normalmente, el objetivo se presenta en la secuencia de apertura¹, este es de conocimiento tanto del protagonista como del espectador, todo para que la historia se estructure y se asimile linealmente. ¿Pero qué pasa cuando la historia no es lo que se pensaba o lo que se presentaba en un inicio?, ¿y si lo que el personaje buscaba, no es realmente lo que él quería? Existe una gran discusión sobre qué es lo más importante en una película: la trama (estructura) o su personaje (elemento de dicha estructura). Poniéndolo de alguna manera, la estructura que sostiene la historia llega a ser una pantalla para que el personaje se muestre como es, por tanto, es claro que estas dos características se relacionan y son interdependientes; sin embargo, también es claro que el personaje cumple una función un tanto más potente; lo que lleva dentro de su personalidad es determinante para las acciones que tome.

En la actualidad, el cine se ha convertido en una forma de entretenimiento y una manera en la que el espectador se transporte fuera de su realidad. Pero,

¹ La secuencia de apertura la relacionamos con la primera secuencia de la película que nos permite conocer la temática de lo que va a tratar. Regularmente, se presenta antes del título de la película y, en algunas ocasiones, con los créditos.

por así decirlo, los cineastas han optado por ofrecer historias ya resueltas, es decir, una historia sencilla donde al final todo queda explicado al gusto del director para que el espectador sepa lo que este quiso transmitir con el film, mismos que no permiten al espectador pensar o mirar más allá, no los permite cuestionarse y así engancharse más con la historia hasta descubrir todo lo que encierra la narrativa. Las historias que son dignas de ser presentadas para ser films deben dar la vuelta y tener varias miradas, que confundan y a la vez los mantenga en interés. El cine hollywoodense ha logrado posicionarse como el más aclamado, por sus efectos y estrategias de distribución, es claro que no se podría comparar el éxito de *Avengers: Infinity War (2018)* con el cine de autor, puesto que esta película posee una arquetipo tradicional, donde Thanos tiene como objetivo conseguir las gemas del infinito y lograr asesinar a la mitad de la población para equilibrar el universo, este objetivo nunca es oculto, de hecho desde un inicio se muestra el objetivo y con el mismo finaliza el film, pero el objetivo que debería trazarse la nueva ola de cineastas es conseguir fusionar lo magnífico de Hollywood con la intensa trama que propone el cine de autor, donde el objetivo no es sólo vender, sino crear un lenguaje cinematográfico que permita que el espectador haga una reflexión sobre lo que está viendo. Por tanto, una de las características que varios cineastas han utilizado para demostrar esta teoría es la construcción del personaje y sus objetivos, acentuando y poniendo énfasis en estos, para luego desarrollar las demás características.

3.2 Definición teórica del personaje

El personaje, en toda su esencia, se lo podría considerar como el guía de la historia: conocemos sus miedos, deseos y motivaciones, todas ellas características de las cuales el personaje se valdrá para buscar y encontrar su objetivo. Aristóteles tomo en consideración todos los elementos del guion para saber qué requería de más importancia o de más énfasis al momento de escribir, pero su resolución final fue que todos los elementos son importantes, pero se debe aceptar que la historia y trama vienen primero, para que el

personaje luego tome protagonismo de la misma. Según Robert Mackie (2013), el personaje devela su verdadero carácter según las decisiones que éste toma, es decir, no se puede conocer a una persona sino por sus decisiones y actos. Esto significa que a través de cada emoción que muestre el personaje se lo conocerá mejor, este es una de las razones por la cual también el espectador logra crear empatía con el protagonista. Uno de los elementos que de forma, no tan usual, se utiliza al momento de empezar a redactar un guion, es escribir una pequeña biografía del personaje (perfil), que no necesariamente aparecerá, será nombrada o incluso explicada en el film, este sólo contará toda su vida, anécdotas y situaciones que pasó hasta llegar al punto actual que se desarrollará en la historia, según el propio Mckee (ob. cit.), se lo divide en dos: perfil interno y externo. El primero tratará sobre la vida del personaje antes de empezada la narración cinematográfica, propiamente dicha; el segundo, por su parte, tendrá lugar dentro de la diégesis, por lo que la podemos relacionar con el mundo ordinario del personaje, más precisamente (Campbell, 1959). Esto no sólo ayudará, en un futuro, a un actor a interpretarlo, sino que también al escritor le facilitará saber cómo se comportará éste en determinados momentos; de modo que sus acciones tendrán coherencia y toda situación que pase, dentro del guion, fluirá y no perderá el norte al paso de varios *bits* dramáticos experimentados.

Una de las cosas que más enriquece al personaje es su capacidad de cambio o evolución, dado que si éste fuera plano, a través del tiempo, no experimentará una transformación de su ser, incluso de su mente. No merecería que su historia sea contada, puesto que mostrar la parte humana y adaptativa de la persona, hace que un escrito transmita más que solo un par de acciones. Dicho así, el personaje se mostrará con una posición clara en un inicio, para que en el detonante se exhiba un cambio radical en su mundo ordinario, resultado de su ambición por conseguir un deseo, es decir, un objetivo propiamente dicho. Hay que tomar en cuenta que el carácter del personaje siempre será el mismo, lo que cambia es la forma de comprender las cosas después de vivir situaciones diferentes a lo acostumbrado y es, en ese

momento, cuando por el carácter del personaje se puede ocultar cierta información, esta se la puede considerar como un anhelo secreto que decide no hacer público debido a una estrategia, la cual será revelada en cierto orden y en cierta cantidad hasta el final, punto climático donde se revelará todo y llevará el guion a ser tomado como un “Engaño”, no solo para el espectador, sino también para los personajes que lo rodean, a conveniencia del protagonista.

El personaje, como tal, es un ente que realiza acciones consecutivas que desenlazan situaciones que dan cierta relevancia a la historia. Por tanto, se puede afirmar que todas y cada una de estas acciones es motivada por un objetivo en específico. Puesto de esa manera, el personaje actúa como un sujeto que va hacia el objetivo para cumplirlo, para esto puede modificar su entorno e inclusive a las personas que lo rodean. Eso quiere decir que el personaje cumple varias funciones: toma de decisiones, se mueve físicamente hacia el objetivo y mantiene el hilo conductor de la historia. Al final de toda acción que el personaje haga para alcanzar tal objetivo, tendrá una recompensa que bien puede ser positiva o negativa para él, todo dependiendo de cómo haya actuado o qué tan hábil fue para lograrlo. Que se cumpla el objetivo o no, depende de cómo se desarrolla el primer y segundo actos, para que en el desenlace se descubra si el final para el personaje es trágico o feliz.

La decisión de ocultar el objetivo de un personaje, es también un riesgo para el mismo, puesto que esto podría significar un alejamiento del personaje con el protagonismo que debería tener en la historia, porque se convierte en una persona que no externaliza mucha información y corre el peligro de que otros personajes puedan opacarlo o por un momento se desvíe la mirada de foco hacia ellos. Es así que *Sin Miedo*, apuesta a poner otros tres personajes al lado del personaje protagónico; Laura, quién es la que llevará el hilo conductor de la historia, pero después del primer punto de giro, su protagonismo se mezcla con la de los otros tres, haciendo creer que ya no es ella, sino ahora son todos y que el objetivo es comunitario. Esto cambia nuevamente al final de la historia

al revelar la información que fue ocultada por Laura, es en ese momento donde se recuerda que en un inicio empezamos con ella y que es ella quien nos llevo al punto final, dejando atrás a los otros personajes y terminando la historia únicamente con Laura, después de que conocimos en totalidad su personalidad verdadera y su objetivo personal.

3.3 El objetivo

Es muy común que en el mundo del cine, y un poco más en el cine comercial, en cada historia sin importar el género, su personaje tenga un objetivo o una meta que alcanzar. El objetivo varía de acuerdo al temperamento del personaje y al entorno al que éste pertenezca, bien puede ser la conquista de un amor o una venganza hacia su antagonista. La meta u objetivo del personaje debe ser específica y concreta, inmediata, fuertemente motivada, claramente establecida. De igual manera, se puede afirmar que el objetivo es uno de los motores principales que llevarán a dar a cabo toda la estructura de la historia, incluso es el hilo conductor para que los motivos del personaje se desarrollen. Este elemento tan importante dentro de la estructura del guión universal, se le considera el punto desde dónde se construye la historia y dónde finalizará, haciendo saber al espectador si este objetivo planteado fue cumplido o no, cabe recalcar que el personaje siempre debe mantener el mismo empeño desde el inicio hasta el final para alcanzar dicho objetivo.

Ocultar información o no develarla del todo es un recurso no muy común; consiste básicamente en no equilibrar la información entre lo que sabe el personaje y lo que sabe el espectador. Como se dijo antes, en esta forma de narrar, el objetivo oculto del personaje ya se ha ejecutado antes. Se puede decir que existe un pequeño grupo de cineastas, pero no de historias, que disfrutan salir un poco del arquetipo tradicional para dar una nueva visión al espectador. Y es que esta teoría, al contrario, busca distribuir la información de manera no equitativa, como es el caso del cortometraje *Sin Miedo*, donde se maneja la información para que el espectador e incluso los otros personajes

sepan un 25% y lo que sabe el personaje y no dice en un 75%. De esta manera, el personaje logra enarbolar un cierto misterio y duda sobre sus acciones, al mismo tiempo que en la trama nacen *bits dramáticos* que se asemejan al estilo de cine de suspenso. Todo lo antes dicho, lleva a asumir la personalidad del personaje como la de un farsante o mentiroso, esta teoría se ve apoyada por personajes secundarios (Sejer, 2000), que aunque su preponderancia dentro de la narración no es la misma que las de los principales (protagonista y antagonista), cumplen con ciertas funciones que complementan a las del protagonista para que los falsos objetivos se inmiscuyan dentro y fuera de la narración. Podemos hablar, entonces, de que el personaje secundario que ayudará a esta empresa será el personaje catalizador, dado que es quien cumple con función de provocar nuevos acontecimientos que impulsan la acción y mueven a actuar al protagonista. Según la misma Sejer, son aquellos que suelen ser los que provocan los puntos de inflexión en la estructura dramática (Ob. cit: 240).

Algunas veces el catalizador proporciona una pista que hace que la policía cambie el curso de su investigación y resuelva el crimen. Otras veces el catalizador fuerza una transformación en el protagonista. En estos casos puede ser un médico, un pariente o un amigo que se encara con el protagonista y le empuja a cambiar (Sejer,1991: 230)

La manera en la que se desarrollen o se cumplan los objetivos, también tiene que ver con los obstáculos superados por el personaje. Es muy difícil imaginar un guion o historia interesante sin conflicto, es por eso que el conflicto y el personaje en el cine deben ir siempre de la mano. Como es el caso de Juan, personaje del film *Nueve Reinas* (2000) de Fabián Bielinsky, desde un inicio, en el primer acto, se lo presenta como un farsante y en el trayecto se muestra su “falso objetivo” que es obtener mucho dinero para arreglar un problema de su padre. Sin embargo, al final, se descubre que todo fue una estratagema para engañar a Marcos: quedarse con su dinero y devolvérselo a su novia, que

resulta ser la hermana de este último. Esto ejemplifica claramente la intención de ocultar información acerca del pensamiento del protagonista: dar información falsa o pistas, pero no las suficientes, para que la verdad pueda concebirse desde un principio, aún rompiendo la estructura clásica sobre cómo debe presentarse la información. Es así que en su clímax y resolución todo se muestra de tal manera que se justifique todo lo narrado a lo largo del film, y que tenga sentido para el espectador, aumentando la intensidad del último acto y, del mismo modo, acrecentando la verosimilitud.

3.4 Ocultar el verdadero objetivo

Macguffin es una expresión implementada por el director de cine Alfred Hitchcock, que resultaba ser un elemento añadido a la estructura dramática de sus historias, éste cumplía la función de ser un distractor para el espectador. Es decir, aunque estaba presente en la historia, no era relevante, pero si funcionaba como una especie de motor que hacía que la historia avance; no obstante, al final no era más que una especie de excusa, para póstumo relatar el verdadero conflicto enfrentado por los personajes. Como ejemplo, tenemos a una de sus películas más aclamadas y conocidas: *Psycho* (1960). En ella, desde un inicio, pensamos que toda la historia va a girar entorno a Marion y el robo de \$40.000 que le hizo a su jefe, pero esto no se da del modo en que parece que se daría. Sorpresivamente, nos adentramos en la historia de su asesinato y la vida del victimario: Norman Bates, un psicópata que vive en un hotel a las afueras de la ciudad. Puesto así, el Macguffin se definiría como un Falso Objetivo, pero con la diferencia de que el Falso objetivo no es una consecuencia falsa que cambiará el rumbo de la historia, al contrario, como su nombre mismo lo dice, este estará concentrado en la motivación y deseos del personaje, haciendo que tenga la posibilidad de engañar y ocultar información, incluso al espectador, para lograr su cometido.

Como se dijo antes, cada personaje protagónico está apegado a un objetivo que cumple la función de motor para que tanto el como la historia avancen. La

estrategia del objetivo falso, actualmente, es una técnica que se utiliza mucho en las historias de género de estafa o robos, puesto que la personalidad de sus personajes se presta para jugar con este recurso. Es importante que antes de plantearse ocultar el objetivo del personaje, se conozca a perfección su perfil. El escritor o creador de una historia debe tener muy en claro cuál es la personalidad de su protagonista: introvertido o extrovertido. Se debe saber de qué es capaz, hasta dónde llegan sus límites, qué le gusta, qué le apasiona y, sobre todo, el objetivo principal y por qué está dispuesto a mentir, o a hacer lo que fuere, por ello. Se debe tener muy en claro que todas las personas se mueven por interés propios, no importa si se trata de personajes farsantes o charlatanes, honestos o heroicos, los seres humanos funcionan así; inclusive en las comedias románticas siempre el galán hará lo imposible por conquistar al personaje de interés romántico (Seeger, 2000) porque eso es lo que él, sin importar las consecuencias, tratará de conseguir. Por lo tanto, no se puede enmarcar a los portadores de falsos objetivos sólo como charlatanes o mentirosos, de hecho, todo personaje hará lo imposible por conseguir su cometido, sólo que en este caso su técnica será fingir que su deseo es uno y no mostrar lo que en realidad busca hasta el final.

La mejor manera de ocultar esta información es haciendo que el falso objetivo no se aleje demasiado del verdadero, es decir, ambos deben ir en la misma línea dramática, una especie de juego cruzado donde, a modo de trenza, ambos objetivos se entrecruzan de una manera que no se puede percibir y aprehender. A más de eso, se debe plasmar parámetros y reglas de lo que sucede con la vida del protagonista en ese momento, es decir, su mundo ordinario (Campbell: 2001) es de suprema importancia a la hora de establecer la identificación entre el espectador y el protagonista, para que al momento de que se cree la empatía entre ambos, sea mucho más fácil, para el receptor de la historia, justificar el accionar del protagonista. Dicha información es muy importante puesto que sin ella sería una historia con sucesos casuales y no causales, en consecuencia, sin motivo ni circunstancias detonantes que muevan el relato.

Como se dijo anteriormente, tener clara la historia y cada uno de sus detalles es muy importante para la construcción de un guión con falsos objetivos; posteriormente, entra un factor imprescindible: la escaleta. Esta última herramienta, en el mundo del cine, es la que ayudará a distribuir información de manera útil, al definirse esta como una lista de acciones divididas por escena dentro de todo el guion. Una escaleta es un índice que muestra la historia en su conjunto, especificando cada una de las escenas con su encabezado. Es el esqueleto del guion y sirve para ver la estructura de la historia y su progresión dramática. Cada escena viene definida en su encabezado por localización y el momento del día.

Al tener en claro todo lo anterior, se puede proceder a decidir dónde y cuándo se agregarán estas pequeñas pistas que nos permitirán visualizar, poco a poco, el objetivo verdadero. Es por eso que la escaleta es una herramienta de las más útiles en este proceso, esto ayudará a formar la estructura de la historia, guiar al escritor y mostrar lo que está bien o mal y, al mismo tiempo, será útil como un mapa que guía dónde hacer cada parada, en este caso, dónde distribuir la información para el espectador. No existe un tiempo específico sobre cada cuanto se expondrá información clave, de hecho no existe una regla sobre ello, pero es ahí donde la escaleta será una ayuda guía. Por así decirlo, se tendrá en cuenta la estructura del guion para ubicar cada cosa. Una opción sería aplicar esto en el primer punto de giro, específicamente en el mundo ordinario y en el incidente inicial; luego, otra vez en el segundo punto de giro, dentro de los límites del primer y segundo obstáculo. Todo esto precedido de la mayor pista que será puesto en la presentación de personajes y el primer punto de giro.

3.5 Sembrar para cosechar

El sembrar para luego cosechar es una máxima que también estará presente al momento de la distribución de la información, puesto que esto habla sobre que, desde un inicio, se debe dejar una insignia que carezca de importancia; más

adelante, hacer lo mismo en los dos actos siguientes, para que en el final sólo hayan significado pistas de algo más grande que se revelará y tomará sentido al ser juntadas, a modo de rompecabezas, y mostradas como objetivo principal y verdadero del personaje, justamente ahí es donde también se evaluará la personalidad del protagonista: será considerado mentiroso o farsante en potencia, pero no se le agregará mayor culpa puesto que estuvo justificado, es decir, por decirlo de alguna manera, él ya había advertido lo que se venía. Es por eso que las pistas dentro de la historia, usando los recursos mencionados (sembrar y cosechar), resulta ser otra de las herramientas útiles e indispensables de esta teoría, puesto que así no habría engaño total, al final, sólo sería consecuencia de información entregada que no fue tomada en serio, pero porque el mismo personaje así lo quiso.

Los personajes pueden representar los sentimientos en esencia de la película, mientras que la trama toma el lugar de las razones, puesto que el personaje no pondrá a flote sus sentimientos, ni realizará nada para moverse si la trama no le da razones para hacerlo. Es por eso que siempre todo personaje debe tener objetivos, sino de otra manera la historia sería plana y sin merecer de ser contada. Es por eso que todo personaje tiene que superar su objetivo trazado en un inicio, pero esto no quiere decir que este será el único, siempre existen subtramas dentro de la historia donde el protagonista deberá superar todas y cada una de estas para al final lograr el objetivo principal. Un ejemplo claro de cómo se debe presentar un objetivo es la película norteamericana de Christopher Nolan, *Memento* donde se expone de manera clara y rápida la situación, Leonard (Personaje protagonista) busca saber quien asesino a su esposa, su obstáculo es que tiene la enfermedad de amnesia. Simple, pero en su desarrollo deberá pasar una serie de situaciones para cumplir con este objetivo que en un fin se descubre que este objetivo ya lo ha hecho antes y que lo repite cada vez para poder librar culpas de la muerte de su esposa. Esto quiere decir que mientras tenemos explicado de manera sencilla un objetivo, también descubrimos en el mismo ejemplo el uso del falso objetivo, en esta película todo el tiempo acompañamos a Leonard en su lucha por descubrir

quien asesinó a su mujer, pero al final sabemos que todo es algo creado por él, es un ciclo que repite todo el tiempo. Ahí ocurre el engaño al espectador con el falso objetivo, pero del todo no resulta desagradable puesto que indirectamente estuvieron advirtiendo de esto desde el inicio, es aquí donde intervienen las pistas e información puesta cuidadosamente para la reflexión final pero no para que se descubra toda la farsa creada por el director, que durante el desarrollo de la trama sólo sabrá el personaje principal, en este caso Leonard.

Sin Miedo, decide usar la voz en off como herramienta para sembrar la duda acerca de la personalidad de Laura, mientras que en imagen vemos una Laura que no demuestra mayor cosa relacionada con su objetivo verdadero, en la voz podemos percibir una ligera arrogancia y comentarios no tan amistosos para con sus compañero de robo, esto da a notar un poco lo diferente que es ella en cuanto a como se ve de como piensa, sembrando una interrogante sobre quien es ella en realidad. Otro ejemplo de aquello en el film, es el retraso que tiene para ir a la joyería, después de un tiempo en el cuál Antonio y Pablo esperan por Laura, ellos deciden hacerlo sin ella después de ver que no da señal alguna, en eso momento casualmente ella sale del baño donde se encontraba dándose fuerzas para salir, Antonio y Pablo se detienen y vuelven al plan original, que es que Laura entre primero a hacerse pasar por clienta. Esto representa un momento íntimo en el que Laura toma fuerzas para realizar su plan, el de robarles a sus compañeros todo el botín del atraco, pero en el film se engaña haciendo pensar que ella está nerviosa tratando de tomar fuerzas para ejecutar el plan de con compañeros, haciéndola pasar por una persona vulnerable y ajena a este tipo de situaciones. Por último, el cambio de plan de Laura al subirse al auto aún cuando ella sabía que debía quedarse, es otro bit que pareciera casualidad del momento, pero en el clímax y resolución queda claro que esto fue parte del plan de la protagonista, puesto que si ella no hubiera incumplido este paso del plan, engañándolos y haciéndoles pensar que fueron sus nervios, no hubiera podido llevar a cabo su objetivo verdadero.

¿Pero porque ocurre este engaño en cuanto al objetivo? Es decir, fuera de las intenciones del director o escritor por mantener este propósito oculto hasta el fin, dentro de la historia, ¿Cómo se justifica que el personaje oculte sus intenciones? Muchas de las películas que han usado este método de conceptualizar un personaje y su trama, han puesto al protagonista dentro de un ambiente de farsantes o delincuencia, por lo cual justifican de inmediato el por qué de las cosas, una mentira así no puede ser tomada como inverosímil si viene de un delincuente que dedica su vida al engaño para vivir. Es claro que como justificación funciona muy bien, pero si no nos vamos por el camino “fácil”, por así decirlo, hay que tener muy en cuenta que los seres humanos, como se dijo antes, funcionan por instinto de supervivencia y por tanto el engaño también puede venir tanto de el más santo como del mas diablo, ya que, si se pone al personaje en situación de peligro, hará lo necesario para sobrevivir, incluso mentir e incluso en el caso de que decidiera morir a mentir sobre lo que quiere volvemos al punto donde su historia no merece ser contada en cine, tomando en cuenta que hablando en términos generales, el cine es una mentira.

Saber todo de tu personaje y saber que haría él frente a cualquier situación, acerca más al plan de la farsa elaborada en guion. Elaborar una biografía de él, donde se cuenta su vida y cómo llego al punto actual donde se encuentra, esta información sólo la conoce el escritor, el espectador lo ira conociendo a medida que el escritor lo permita y conocerá sólo lo que el escritor quiera, siempre sin dejar que se forme empatía entre ambos. Tal como dice Raúl Serrano en su libro *La Creación de Personajes Cinematográficos* “Si el espectador no conoce lo que va a pasar, le generamos sorpresa, y si conoce lo que va a pasar, le generamos suspense”. Por tanto hay que tener claro que sabe quién y de igual manera si esta información que oculta el protagonista es de conocimiento de sus co-protagonistas u otros personajes de la historia. Lo importante al final es que la información sea manejada con tal cuidado que en realidad sea sorpresa al final.

4. CONCLUSIONES

El cine es un arte que lo incluye todo, desde lo más fantástico del pensamiento oculto hasta lo que exteriorizamos para sentirse parte de algo, los cineastas se reflejan en sus historias y por cómo deciden contarlas, puesto que siempre hay algo del autor en cada una de ellas, siempre está la parte humana, la que erra y la que acierta. Para concluir, se puede afirmar que existen varias herramientas que los cineastas deberían utilizar para hacer la experiencia del espectador más interesante. El falso objetivo es una estrategia que, sin duda, ha demostrado con ejemplos reales que ha funcionado y, sobretodo, otorga una mirada poco convencional al cine, ya que el cine no debe ser puesto en bandeja plata, servida sólo como entretenimiento superficial, sino que además debe ser un espacio donde la mente humana desarrolle y explore nuevas filosofías de vida mediante la personalidad de los protagonistas y sus historias.

Por medio del cortometraje *Sin Miedo*, se puede llegar a la conclusión que la forma de guion propuesta, es una estrategia que puede resultar peligrosa para su protagonista, por cuanto esta se vuelve vulnerable y corre peligro de no empatizar con el espectador, pero a la vez puede resultar satisfactorio ver un giro inesperado en su final, mismo que significará un cambio que hará reflexionar sobre toda la trama antes vista. Por tanto también está claro que este tipo de guion, es mas comúnmente aplicado al cine comercial, mismo que busca un entretenimiento pop, que aunque busca cuestionar y pensar en diferentes posibilidades, no busca dar un mensaje ni transmitir nada mas allá que entretenimiento.

Además, el saber cómo utilizar la información y cómo entregarla es, sin duda, una ayuda colosal que contribuirá a la realización de películas con una estructura diseñada para que quien vea el material se enganche desde un principio y siga las pistas hasta descubrir el cometido final de los personajes. Dichos personajes serán recordados para siempre y muy difícil podrán olvidarse. Y es ahí donde se debe llegar: a hacer personajes que marquen la vida de alguien, ya sea de forma positiva o negativa, ya que al final el cine es

un arte que fue creado para vivir experiencias que no se borren de la mente, pero que a la vez que provoque reflexión sobre otras realidades alternas.

REFERENCIAS

- Bossi, P. y Bossi, C. (Productores) y Bielinsky, F. (Director) 2000. Nueve Reinas. Argentina: Patagonik Film Group.
- Campbell, J. (2001). El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito. México: Fondo de Cultura Económica.
- Chion, M. (2001). Cómo se escribe un guion. Francia: Cátedra. Madrid: Akal.
- Feige, K. y Russo, A (Productores) Russo, J. (Director) 2018. Avengers: Infinity War. Estados Unidos: Marvel Studios.
- González, C. O. (2011) GUIÓN: Los 3 Actos. 28 de enero 2019, de Word Press Sitio web: <https://cineclass.wordpress.com/2011/10/17/guion-los-3-actos/>
- Mckee, R. (2013), El guion. Barcelona: Alba Editorial.
- Seger, L. (1991). Cómo convertir un buen guión en un guión excelente. Madrid: Ediciones Rialp.
- Seger, L. (2000). Cómo crear personajes inolvidables. Barcelona: Editorial Paidós.
- Serrano, R. (2010). La creación de Personajes Cinematográficos. Madrid, España: T&B Editores.
- Todd, J. y Todd, S. (Productores) y Nolan, C. (Director) 2000. Memento. Estados Unidos: Newmarket Films. Team Todd.
- Truffaut, F. (1991) El cine según Hitchcock. Francia: Simon & Schuster

ANEXOS

SIN MIEDO

Escrito Por:

Henry Haro

EXT. PLAZA - DÍA

Se observa una plaza muy colorida, llena de mucha gente, en la calle frente a la plaza se observa a AMARANTA (23) quién va vestida con pantalón flojo y una blusa vividí, ella está parada frente a unos autos haciendo malabares. Al fondo de Amaranta, en la plaza, se observa a Laura (28), vestida con jeans azules y una blusa maternal que cubre su vientre pronunciado, sostiene entre sus manos ecografías y exámenes médicos. Laura se acerca a una banca donde se encuentran dos señoras converzando.

LAURA

Buenas, disculpe yo no soy de la ciudad, mi esposo me dejo y estoy a punto de dar a luz...

Las mujeres la ven rapidamente y la ignoran para continuar con su converzación. En el fondo se observa a PABLO (25), quien va vestido de militar camuflado, subido en un pequeño altar.

LAURA (CONT)

Perdón que les moleste pero estoy enferma y los doctores dicen que eso puede afectar al bebé, necesito su colaboración para poder hacerme los exámenes y comprar la medicina.

Una de las mujeres saca de su cartera cincuenta centavos y se los entrega a Laura sin hacer contacto visual con ella.

LAURA

Muchas gracias, Dios se lo pague...

Laura da vuelta y se dirige hacia otro señor, quién está con la vista en su celular. Laura se aproxima y se para frente al hombre.

LAURA

Perdón que le moleste pero..

El hombre aparta su celular de la vista de Laura rapidamente y con su mano la mueve de lado a lado alejandose de ella. Laura suspira, mira hacia los lados y se da cuenta que alguien la observa. ANTONIO (40) vestido de traje plateado, con sus manos y cara pintado de plateado, subido en un pequeño altar. Antonio está en posición de estatua con la mirada fija en Laura. Laura lo mira fijamente también.

LAURA (V.OFF)

Dicen que muchas de las cosas que nos pasan en la vida no son

(MORE)

(CONTINUED)

LAURA (V.OFF) (cont'd)
coincidencia... A mi me gusta
pensar que al final todos
coincidimos con nuestro destino.

INT. BODEGA - NOCHE

Se observa un lugar áspero a media luz, en el fondo se puede observar varias jabs de botellas vacías, sentado en una silla está Antonio, él observa fijamente a Laura, quién está sentada frente a él, un poco nerviosa. Al lado de Antonio, está Pablo, quién tiene en sus manos un celular pequeño muy maltratado. Al otro lado está Amaranta, intentando prender un cigarro con un encendedor dañado.

ANTONIO

No hay que pensar mucho, blanco
fácil... Usted sería como nuestro
escudo humano, solo tendría que
jugar a la rehén.

Laura remoja sus labios con su lengua, se acomoda en el asiento. Antonio no le quita la mirada de encima a su vientre, aunque intenta verla a los ojos.

LAURA (V.OFF)

Mientras los escuchaba, no podía
evitar pensar en la decadente vida
del hombre que me intimidaba con su
mirada.

INICIO DE MONTAJE.

EXT. CALLE - DÍA

Se observa a Antonio botado en la calle, con una botella de alcohol en sus manos, Antonio bebe de la botella, se tapa los ojos con su antebrazo y grita.

LAURA (V.OFF)

No sé muy bien que hizo que caiga
en el alcoholismo... Unos dicen que
fue policia y lo dieron de baja.

Antonio se recuesta lentamente y se duerme.

INT. BODEGA - NOCHE

Antonio toma una botella de agua y bebe, se seca la boca con su antebrazo.

LAURA (V.OFF) (CONT)
 Pero hasta donde sé, ya se
 rehabilitó.

ANTONIO
 No tenemos armas de verdad, son
 falsas, por eso no hay que
 preocuparse de que vaya a haber
 tiroteo. Ya sabes, si los ladrones
 no disparan, la policía tampoco.

Laura frunce el ceño.

LAURA
 Pero igual los identificarían...

Pablo se ríe, tiene una cerveza en lata en su mano, bebe un poco y suspira.

PABLO
 Esa es la cosa, nadie en la plaza
 nos ha visto antes sin nuestros
 "trajes", sería lo mismo que entrar
 encapuchados.

Amaranta sigue sin poder prender su cigarro, Laura mira con desconcierto a Pablo.

LAURA (V.OFF)
 El de la sonrisa amistosa, no era
 nada amistoso...

EXT. CALLE - NOCHE

Se observa a Pablo sin maquillaje, con ropa normal caminando por la calle junto a tres hombres más, siguen el camino de una mujer que tiene las manos ocupadas con varias fundas de mercado, Pablo le cierra el camino, golpea a la mujer y le quita sus pertenencias con ayuda de sus tres cómplices.

LAURA (V.OFF)
 Lo de ser el soldadito de la plaza
 solo era una fachada para que la
 policía no lo agarrara. Una idea
 buena, viniendo de un tipo tan
 escalofriante como él.

INT. BODEGA - NOCHE

Antonio saca de su bolsillo una caja de fósforos y se los lanza a Amaranta, Amaranta ignora la caja y sigue intentando con su encendedor. Antonio le vira los ojos.

PABLO

Y tú, no correrías peligro, les hacemos pensar que eres una cliente que tomamos como rehén...Así nos cuidamos nosotros y te aseguras un buen billete para ti.

Amaranta por fin logra encender su cigarro, gira su cabeza y observa a Laura.

AMARANTA

No tienes que hacer mucho, solo que si tu estás ahí, nadie se va a arriesgar, porque tenemos en nuestras manos a una "Pobre mujer embarazada", fácil o que...

Amaranta arrima sus codos a la mesa sin quitarle la mirada de encima a Laura. Laura la mira con detenimiento.

LAURA (V.OFF)

Claro, lo más fácil de esto sería confiar en una despreocupada de la vida...

INT. UNIVERSIDAD - DÍA

Amaranta está sentada en un aula, rodeada de muchos chicos que hablan entre ellos, Amaranta luce incómoda.

LAURA (V.OFF)

Ella no es de la calle como nosotros, ella eligió ser de la calle como protesta al capitalismo.

Amaranta se levanta enérgicamente de la clase y sale.

LAURA (V.OFF)

Abandonar la universidad fue el primer paso de su revolución...

INT. BODEGA - NOCHE

Amaranta, Antonio y Pablo miran a Laura esperando una respuesta, Laura respira profundo y mira el suelo por unos segundos.

ANTONIO

No pienses mucho, igual, si nos
cogen, tú eres una víctima, una
rehén a la que le van a devolver su
libertad ese mismo rato...

Laura alza la mirada, se topa su vientre y muerde su labio.

LAURA

Si, Si, vamos, de una.

Amaranta ríe y aplaude con Pablo, Antonio no se mueve y sigue viendo fijamente a Laura.

FIN DEL MONTAJE.

CORTE A.

EXT. PLAZA - DÍA

Se observa la plaza con gente transitando tranquilamente, a un lado de la plaza está un baño portable, frente a ella está una joyería, en una esquina se observa entrando a Antonio disfrazado con su traje plateado y a Pablo disfrazado de soldado.

ANTONIO

Acuérdate después de que pase la
patrulla solo tenemos diez minutos
para hacer todo.

Pablo asienta con la cabeza, Antonio mira hacia el otro extremo y ve a Amaranta vestida de monja con gafas oscuras, al lado de un auto. Antonio levanta su dedo pulgar, ella lo mira y levanta su dedo pulgar.

ANTONIO

Listo, ponte en tu lugar y
esperemos que Laura salga.

Antonio y Pablo se empiezan a separar, Pablo regresa a ver a Antonio.

PABLO

Cierto, ¿Y ella dónde está?

INT. BAÑO PORTABLE - DÍA

Laura está parada dentro del baño con su cabeza apoyada a la puerta.

LAURA

Vamos, vamos, tú puedes...

Laura respira muy rápido, se rasca la cabeza y la gira de lado a lado.

LAURA

No, no, mierda, no puedo..

EXT. PLAZA - DÍA

Pablo y Antonio hacen su show de rutina, la patrulla de policía pasa lentamente, Pablo regresa a ver a Antonio. Antonio detiene su mirada en la patrulla y la ve alejarse.

ANTONIO

(Susurrando)

¿Dónde está?

INT. BAÑO PORTABLE - DÍA

Laura estira la manga de su saco y se lo pone en la cara limpiándose el sudor de la cara. SE ESCUCHA QUE ALGUIEN TOCA LA PUERTA. Laura se asusta y se queda inmóvil.

SEÑORA (O.S)

Mijita apure, hay más gente esperando.

EXT. PLAZA - DÍA

Pablo gira la cabeza de lado a lado, Amaranta, vestida de monja, empieza a ver detenidamente la plaza, Antonio suspira y ve la joyería.

INT. BAÑO PORTABLE - DÍA

Laura suspira.

LAURA

Ya va, un ratito.

EXT. PLAZA - DÍA

Antonio regresa a ver a Pablo y a Amaranta, alza la mano y hace una seña, Pablo lo ve extrañado, Antonio empieza a caminar hacia la joyería, Pablo va tras él. Amaranta los observa detenidamente.

AMARANTA
(Susurrando)
¿Qué hacen? ¿Dónde está Laura?

INT. BAÑO PORTABLE - DÍA

Laura se queda con la mirada perdida, levanta la mirada y mueve la manija de la puerta.

LAURA
Sí puedo...

EXT. PLAZA - DÍA

Laura sale del baño y camina rápidamente a la joyería, Antonio la ve, alza su mano y hace una seña que detiene a Pablo, Amaranta sonrío. Antonio mira fijamente a Laura hasta que entra a la joyería.

INT. JOYERÍA - DÍA

Laura entra y empieza a observar cada perchero, una JOVEN (25) se acerca.

JOVEN 1
Buenos días, ¿En qué le puedo
ayudar?

Laura se queda en silencio unos segundos.

LAURA
Solo estoy viendo...

EXT. PLAZA - DÍA

Antonio está con el ceño fruncido viendo a la joyería, regresa a ver a Pablo, le hace una seña y los dos caminan enérgicamente hacia la joyería.

INT. JOYERÍA - DÍA

Antonio y Pablo entran bruscamente a la joyería y sacan de dentro de sus trajes dos armas cada uno.

ANTONIO

¡A ver carajo, todos callados!

Antonio desenvuelve un bolso, lo abre y lo pone sobre la mesa. Las dos vendedoras se lanzan al suelo, mientras gritan. Pablo se acerca a Laura y le pone el arma en la cabeza.

PABLO

Llenen el bolso con todo o les vuelvo la cabeza.

La Joven 1 se levanta con lágrimas en sus ojos y abre la caja de dinero, toma todo y lo mete en el bolso.

JOVEN 1

Por favor, tranquilos, llévense todo, pero no hagan nada, está embarazada.

Antonio golpea con el arma la mesa.

ANTONIO

Cállate y haz lo que te digo.

Laura finge estar asustada y empieza a llorar. El SEÑOR (21) se levanta y empieza a vaciar los percheros para llenar el bolso. Antonio saca otro bolso de su traje y le lanza a la Joven 2.

ANTONIO

¡Muévanse!

Antonio ve su reloj y regresa a ver a Pablo. Hace una seña con su cabeza.

EXT. PLAZA - DÍA

Amaranta ve su reloj, alza la cabeza y procede a entrar al carro. Una COBRADORA (60) se acerca lentamente y le toca el vidrio. Amaranta la regresa a ver y baja el vidrio del conductor.

AMARANTA

¿Qué?

(CONTINUED)

COBRADORA
De la cuidadita del carro señoito.

Amaranta se sorprende y empieza a buscar en la guantera del carro.

INT. JOYERÍA - DÍA

Las dos bolsas ya están llenas, Pablo lleva a Laura a la puerta de la joyería, mientras Antonio toma las dos bolsas.

ANTONIO
Ahí quietitos se quedan.

El señor y la vendedora se quedan en el suelo y ven salir del lugar a Antonio, Pablo y Laura.

EXT. PLAZA - DÍA

Amaranta está enojada con una billetera entre sus manos, abre la billetera y está vacía, Amaranta regresa a ver a la señora, muerde su labio.

COBRADORA
Verá que a mi me paga...

Antonio, Pablo y Laura salen de la joyería, la gente alrededor se escandaliza al ver las armas. Antonio ve a la otra esquina, y observa que Amaranta no ha movido el auto, frunce el ceño y empieza a caminar.

PABLO
¿Qué haces? Se supone que aquí le liberamos a ella.

Antonio regresa a ver a Pablo.

ANTONIO
A ella la soltamos cuando estemos en el carro, pero la inepta esa no ha venido.

[SUENAN SIRENAS DE POLICÍA] Laura mira a Pablo y a Antonio mientras caminan hacia el auto. Amaranta ve que vienen caminando. Amaranta se agacha y toma de debajo del asiento del copiloto un arma y apunta a la mujer cobradora.

AMARANTA
A ver ya, ¡Muevase!

La señora grita y retrocede, Amaranta baja el arma y mira a los lados nerviosa.

(CONTINUED)

AMARANTA

Perdón, perdón, otro día le pago,
le juro.

La cobradora se hace a un lado y amaranta saca el carro,
Antonio y Pablo se suben al auto, detrás de ellos Laura.

ANTONIO

¿Qué haces? Tú te quedas.

LAURA

No, yo me voy...

Todos se suben y Amaranta arranca. Se ve a la patrulla
entrando a la plaza, empiezan a seguirlos.

INT. AUTO- DÍA

Antonio que está en el asiento del copiloto se gira hacia
Laura.

ANTONIO

¿Qué mierda estás pensando? Así no
lo planeamos, tú te quedabas...

Laura no lo mira y observa a través de su ventana. Pablo
luce emocionado y empieza a reír.

LAURA

Perdón, me puse nerviosa,
además se retrasaron...

PABLO

Oye, ¿De dónde sacaste este
carrazo?

Amaranta sonríe, Antonio está furioso.

ANTONIO

Nos retrasamos porque tú no salías
de ese puerco baño...

AMARANTA

Es de mi papá, le dije que volvía a
la U si me prestaba y ya...

Amaranta sube la velocidad y ve hacia atrás repetidamente,
Pablo mira hacia atrás y ríe.

LAURA

¿Por qué yo no salía del baño? ¿O
porque Amaranta no nos recogió a la
hora acordada?

(CONTINUED)

PABLO

Ya los dejamos, no nos van a alcanzar con un carro de lujo como este...

Antonio regresa a ver a Amaranta y Pablo.

ANTONIO

¡Ya basta de hablar de estupideces!

Amaranta sonrío y prende el radio, Laura respira profundo.

AMARANTA

Ya tranquilos todo bajo control, ya no nos alcanzaron, ahora solo falta cambiarnos, dejar este carro botado por ahí y nos fuimos...

Pablo está revisando las bolsas, mientras celebra lanzando billetes encima de Antonio y Laura.

PABLO

¡Pero también tenemos efectivo gente! Estamos del otro lado.

Antonio sonrío ligeramente.

ANTONIO

Ya, ya, tranquilo... Luego nos dedicamos a la celebración.

INT. AUTO - DÍA

Amaranta para en una gasolinera alejada de la ciudad, para al lado de unos baños, se quita el cinturón de seguridad, se quita el hábito de la cabeza.

AMARANTA

Listo señores, aquí nos cambiamos.

Amaranta y Pablo se bajan del auto y se dirigen a los baños, Laura y Antonio se quedan en el auto, él no la mira ni le habla. Laura mira por detrás a Antonio.

LAURA

Tú...¿No te vas a cambiar?

Antonio sonrío.

ANTONIO

Luego...

(CONTINUED)

Laura frunce el ceño, se queda unos segundos en silencio y suspira.

LAURA

La policía debe estar buscando a un militar, una monja, y un hombre de metal... Es muy obvio si te quedas vestido así...

Antonio gira lentamente su cabeza para ver a Laura.

ANTONIO

Me voy a cambiar, pero cuando salga Pablo o Amaranta...

Laura se queda en silencio, Antonio sube el volumen de la radio al máximo y empieza a cantar, Laura respira rápidamente y grita.

LAURA

Se me rompió la fuente.

Antonio continúa cantando, baja el volumen del radio y mira por el retrovisor.

ANTONIO

¿Qué?

LAURA

Se me rompió la fuente, voy a dar a luz...

Antonio se queda con la boca abierta y mira fijamente a Laura, se tapa la boca con su mano y mira hacia los lados.

ANTONIO

¡Mierda! Espera, voy a ver quién me ayuda.

Laura se está hiperventilando, Antonio baja del auto y se dirige a la tienda de variedades de la gasolinera. Laura lo ve por unos segundos, se cruza al asiento del conductor, prende el auto, se saca el vientre falso, lo bota por la ventana y arranca dejando atrás la gasolinera. Antonio sale de la tienda rápidamente y se encuentra con el vientre falso, lo toma entre sus manos, salen del baño Amaranta y Pablo, se dirigen hacia Antonio

AMARANTA

¿Y el carro?

PABLO
¿Qué es esa cosa?

ANTONIO
Esa hija de puta.

EXT. CARRETERA - TARDE

Laura maneja el vehículo con las dos bolsas del botín robado, ella cambia de radio mientras sonrío.

LAURA (V.OFF)
Antes tenía miedo, pero no me daba miedo que nos cojan, me daba miedo que ellos se dieran cuenta que todo lo quería para mí, sin hacer mucho, así como estoy acostumbrada a ganarme la vida...

FIN.

