

ESCRIBIR LA VIOLENCIA EN IMÁGENES.
GUION CINEMATOGRAFICO: MATADERO

Fidel Alberto Valencia Robles

Universidad del Valle
Facultad de Humanidades
Escuela de Estudios Literarios
Licenciatura en Literatura
Santiago de Cali
2025

ESCRIBIR LA VIOLENCIA EN IMÁGENES
GUION CINEMATOGRAFICO: MATADERO

Fidel Alberto Valencia Robles

201924730

TRABAJO DE GRADO

Presentado como requisito para optar por el título de Licenciado en Literatura

DIRECTOR

Alejandro José López Cáceres

Doctor en Literatura y Medios de Comunicación

Universidad del Valle

Facultad de Humanidades

Escuela de Estudios Literarios

Licenciatura en Literatura

Santiago de Cali

2025

Nota de aceptación:

Firma del director

Firma del jurado

Firma del jurado

DEDICACORIA

A mi madre, Amalia, quien vive en la eternidad del recuerdo.

A mi padre, Fidel, apoyo incondicional durante mi carrera e inspirador de este guion.

A las inocentes víctimas de la violencia.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo nació de las conversaciones con mi padre, Fidel Valencia Gonzáles. Siempre, al vapor de un café recién hecho, me ha contado su ya larga experiencia de vida llena de vicisitudes y alegrías. Entre tantas historias, me llamó la atención la que vivió siendo un novel soldado de la patria. Aquella en la que dejó huir a dos hombres para no ejecutarlos a sangre fría, como se lo había ordenado su oficial superior. El hecho de poner la vida humana por encima de las órdenes militares, a pesar de los riesgos que ello implica, es un acto valiente y merece ser contado. Agradezco a mi padre tal acto, por inspirarme, y agradezco a la vida tener la oportunidad para crear un guion a partir de ese hecho.

A mi madre, quien me vio empezar el camino universitario. Hoy no está, pero cada esfuerzo y logro va en su memoria.

Al profesor Alejandro José López Cáceres por su acompañamiento. Mil gracias por la paciencia, la disposición, los consejos y la pasión docente mostrada en cada asesoría y a lo largo de toda la carrera.

A mis amigos y compañeros de universidad, gracias por sus palabras de apoyo y su compañía en los momentos difíciles y alegres de los cuales está llena la vida.

Resumen

El presente trabajo pretende explorar las características del guion cinematográfico y su idoneidad para contar historias basadas en una anécdota real. Así mismo, el segundo objetivo es crear un guion cinematográfico a partir de dicha anécdota real, a la cual se le adicionan elementos ficcionales para adaptarlo a la narrativa audiovisual. La idea es reflejar el dilema moral de su protagonista entre su deseo de venganza y el perdón, además de su choque con la realidad de la violencia.

Para la fundamentación teórica son importantes los aportes de Linda Seger, Came Font y Antonio Sánchez-Escalonilla para los conceptos de conflicto dramático y estructura dramática en tres actos. Los de Robert McKee y Francis Vanoye para entender la idea de progresión dramática y las características de los diálogos. Así mismo lo dicho por Rosa Schrott para la noción de *scaletta* y lo propuesto por Lourdes Adame, Jean-Carrière y Pascal Bonitzer para sentar bases en tópicos como sinopsis, *story line* y el estilo de escritura para guion.

Palabras claves: guion cinematográfico, elementos ficcionales, narrativa audiovisual, dilema moral, perdón, venganza, violencia, realidad.

Abstract

This paper aims to explore the characteristics of the film script and its suitability to tell stories based on a real anecdote. Likewise, the second objective is to create a film script based on this real anecdote, to which fictional elements are added to adapt it to the audiovisual narrative. The idea is to reflect the moral dilemma of the protagonist between his desire for revenge and forgiveness, as well as his clash with the reality of violence.

For the theoretical foundation, the contributions of Linda Seger, Came Font and Antonio Sánchez-Escalonilla are important for the concepts of dramatic conflict and dramatic structure in three acts. Those of Robert McKee and Francis Vanoye to understand the idea of dramatic progression and the characteristics of the dialogues. Likewise, Rosa Schrott for the notion of *scaletta* and Lourdes Adame, Jean-Carrière and Pascal Bonitzer to lay the groundwork for topics such as synopsis, *story line* and script writing style.

Keywords: film script, fictional elements, audiovisual narrative, moral dilemma, forgiveness, revenge, violence, reality.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	8
1. DE LA IDEA AL GUION	11
1.1 Sobre el conflicto dramático	11
1.2 Sobre la estructura dramática en tres actos.....	17
1.2.1. Sobre la estructura combinada en bloques y progresión dramática	18
1.3. Sobre la <i>scaletta</i>	19
1.4. Sobre el diálogo.....	20
1.4.1. Informar	21
1.4.2. Caracterizar	21
1.4.3. Motivar la acción	22
2. MATADERO (GUION PARA LARGOMETRAJE)	25
2.1. La story line.....	25
2.2. La sinopsis	25
2.2.1. Sinopsis de <i>Matadero</i>	25
2.3. Diseño de personajes	31
2.4. Libreto	38
3. BITÁCORA CREATIVA.....	93
3.1. Principales dificultades del proceso creativo y las decisiones que se tomaron en este caso.....	93
3.1.1. Escribir imágenes: lograr el estilo de la escritura para guion cinematográfico....	93
3.1.2. La voz de los personajes: escribir diálogos en un guion cinematográfico	97
3.1.3. El entramando de historias: construir la trama y las subtramas.....	100
CONCLUSIÓN.....	102
Bibliografía.....	105

INTRODUCCIÓN

Aristóteles sugirió hace más de dos mil años que el arte imita a la vida; el tiempo y el arte que vino consigo le dieron toda la razón. Los escritores, con excepciones, crean sus ficciones a partir de anécdotas propias o cercanas. El cine no es la excepción, los guionistas toman de su experiencia vital propia o ajena para escribir sus películas. Para el caso de esta propuesta, titulada *Matadero*, la *mimesis* es el vehículo del que su autor se vale para crearla.

Matadero nace de una conversación entre padre e hijo. Al calor de un buen café, el padre le suele contar sus anécdotas de niñez, juventud, trabajo, de cuando prestó servicio militar, entre muchas otras. De tantas historias, al hijo le llamó la atención una: la vez en que su padre, siendo un joven soldado, recibió la orden superior de ejecutar a dos “chusmeros” capturados. Le llamó la atención la forma en como eludió dicha orden engañando a su oficial superior haciéndole creer que lo había hecho. En realidad, hizo lo contrario, dejó libres a los “chusmeros” y estos, meses después le agradecieron el gesto con regalos. Una anécdota que se cuenta con facilidad, pero que debió ser difícil de vivir. Es ahí cuando emerge el interés en escribir la historia que es muy digna de contar porque retrata la condición humana de sentir piedad por el enemigo, de perdonar, de tener ética y poner todo eso por encima de las órdenes de un superior. En pocas palabras, habla de tener conciencia y sentido de humanidad. Sin embargo ¿qué proceso conlleva escribir una vivencia de este tipo? ¿qué género se acomoda más para contar esta historia?

En cuanto al proceso creativo que acarrea llevar una anécdota desde lo real al campo del arte es necesario tener en cuenta los intereses y capacidades del escritor. En este sentido, el cine ha ocupado un lugar preponderante entre los intereses del proponente de este proyecto quien considera que la imagen tiene grandes capacidades para transmitir emociones y sentimientos. Sin

embargo, y como dice Syd Field, el guion requiere un proceso orgánico que evoluciona constantemente, es un oficio que en ocasiones alcanza la categoría de arte. En el guion, hay etapas para convertir una anécdota en un drama. Ocurre de manera similar para todo tipo de escritura, solo que, en el guion, es la imagen la que narra, se podría decir que se dibujan imágenes, pero con letras.

Por lo tanto, siendo la imagen el alma del presente proyecto, el género más propicio para convertir la anécdota elegida en drama es el cine, o, mejor dicho, el guion cinematográfico, que es su texto precursor. Ahora bien, para emprender dicha empresa es incuestionable la necesidad de investigar los conceptos teóricos del guion y explorar el aspecto creativo para después aunarlos en pos del objetivo.

Por lo tanto, se hará una exploración del concepto de *conflicto dramático* desde Linda Seger y Carme Font y se compararán las tipologías de conflictos que estas dos autoras proponen. Luego, Sánchez-Escalonilla aportará en cuanto a las dinámicas relacionales que subyacen a los conflictos dramáticos. Todo lo anterior será contrastado con la forma en cómo se vería aplicado en el guion de *Matadero*.

Paso seguido, se tratará el concepto de *estructura dramática en tres actos* según Seger. En este punto, se determinará la estructura de *Matadero* la cual estará combinada en bloques bien diferenciados a través de títulos. De esta forma, se configurará la estructura clásica del drama y se le dará el efecto de *progresión dramática* a medida que la tensión llega a su clímax. Entre tanto, se explorará la idea de la *scaletta* como un recurso de suma importancia para organizar las acciones y así entrar a construir el guion. Para este fin, será relevante el aporte de Rosa Schrott.

Así mismo, el fundamental aspecto de la dialogación se abordará desde su definición, sus tipos y sus funciones básicas según Linda Seger y Robert McKee. Lo anterior se complementará con la propuesta de Vanoye y su explicación de los tres esquemas de interacción desde lo planteado por Durrer, estos son *esquema de interacción polémica*, *esquema de interacción didáctica* y *esquema de interacción dialéctica*. A partir de estos elementos, se permitirá una construcción eficaz de los diálogos del guion propuesto. Se pretende que, con estos insumos, el guion de *Matadero* pueda comunicar las características, emociones y sentimientos que lo atraviesan.

En el capítulo II se abordará la concepción de la idea desde lo creativo, en este punto toma importancia el concepto de *Story line*. Así mismo, se explicará la noción de *sinopsis* desde la definición de Lourdes Adame y la posterior aplicación al guion propuesto. De ahí en adelante, se abordarán los personajes de *Matadero* y se construirán sus perfiles para poder definir sus características y formas de actuar. Se presupone que a partir de estas necesarias aclaraciones conceptuales se puedan tener personajes creíbles y profundos.

Por supuesto, ningún proceso creativo está exento de dificultades. Estas se erigen como oportunidades de aprendizaje y refinación de un arte que es, como todo arte, cuestión de práctica unida al talento y la disciplina. En el proceso creativo de *Matadero*, se tomará atenta nota de las complicaciones y de la manera en cómo se solucionaron. La idea es entregar un guion cinematográfico completo, dar cuenta de su soporte conceptual y plasmar su experiencia de creación para que sirva como fuente de futuras iniciativas similares de otros autores.

1. DE LA IDEA AL GUION

1.1 Sobre el conflicto dramático

El conflicto dramático constituye la sustancia del drama. En él, el personaje principal debe resolver un problema para llegar a su meta mientras enfrenta una fuerza opositora representada en otra persona, un grupo de personas, la naturaleza, un ser sobrenatural o en sí mismo. La meta del protagonista es contraria a la de su opositor y esto crea la tensión que moviliza la historia. Carme Font lo define como “el motor que hace avanzar la trama, el argumento de toda obra” (13) y complementa su comentario afirmando que en un conflicto “una de las fuerzas debe triunfar o al menos destacar sobre las demás en algún momento del desarrollo de la obra” (13-14). La definición de Font va dirigida a casi cualquier tipo de obra dramática porque contempla la posibilidad de que el conflicto sea subrepticio. Un ejemplo son las novelas de corte intimista que muestran el estado psicológico del personaje. En ellas, el autor puede explayarse en varias páginas de reflexiones sin mostrar la más mínima acción, hecho nada práctico en la escritura de guion. Sin embargo, la definición de Font da un punto de partida útil para indagar en el concepto de *conflicto dramático*. Ahora bien, para orientarlo al guion, se debe tener en cuenta la perspectiva de Linda Seger:

El conflicto es la base del drama. Es la materia de la que está hecho el drama. Una novela puede ser interior e intimista; un poema puede ser florido y personal, pero el drama necesita solidez, fuerza y «lucha». Esto es indiscutible, ya se trate de una película de acción y aventura, una comedia, un romance, una cálida *sitcom* o una fantasía de ciencia-ficción. El conflicto es el elemento clave de cualquier forma dramática. Sin él podrá haber escenas, episodios y relaciones interesantes entre personajes, pero no se tendrá un guion dramático en el estricto sentido del término. (*Cómo convertir*, 181)

Seeger le da relevancia estructural al *conflicto dramático* en el guion porque cree que la fricción debe estar siempre presente y manifiesta para dotar de dinamismo a la obra. Desde Aristóteles, quien describió al conflicto como el “alma de una tragedia”, distintos autores han evolucionado el concepto de *conflicto dramático* y han sugerido clasificaciones según la oposición que encare el protagonista. Puede enfrentarse a sí mismo, a la sociedad o a la naturaleza, sin embargo, hay propuestas de clasificación más amplias, tal es el caso de las tipologías propuestas por Carme Font y Linda Seger.

Cabe aclarar que las clasificaciones no son infalibles porque existen obras inclasificables que combinan dos o más tipos de conflicto. Sin embargo, el ejercicio de encontrar parecidos entre historias y agruparlas bajo un parámetro en común es un recurso eficaz para una mejor comprensión del ejercicio escritural. En este caso, el conflicto es el eje sobre el que se construyen las dos tipologías presentadas a continuación. Carmen Font, en *Cómo diseñar el conflicto narrativo* (2009), propone nueve tipos de conflicto, configurando así una perspectiva más abierta con respecto a las oposiciones “primarias” ya mencionadas más arriba:

Tabla 1

Tipos de conflicto según Carme Font

Tipologías del conflicto dramático según Carme Font	
Tipo	Breve descripción
Religioso	El individuo reivindica una conciencia distinta a la predominante, y ello le hace entrar el conflicto uno mismo y/o con el entorno.
Político ideológico	Primo del conflicto religioso porque trata las creencias más profundas del ser humano, pero sin el componente cosmológico.
Histórico	Las personas son partícipes de hechos históricos en los que, por lo general, no tienen control alguno.

Con el poder y la autoridad	En este tipo de conflicto se muestra a un personaje, o varios, siendo oprimidos por otro u otros personajes, lo que muestra una atmósfera de presión que orilla a los oprimidos a actuar contra dicho poder.
Con la esfera privada	Es el relacionado con la cotidianidad, por ende, puede presentar una gran variedad de tensiones.
De género y sexual	Se desprende de las fricciones derivadas de la diferenciación de género o de la inclinación sexual.
Amoroso	Para trabajar este tipo de conflicto es necesario tener claros los deseos de los personajes, si ese deseo o amor es correspondido o no, si la realización de ese amor es posible, qué obstáculos encuentran si dicho amor es correspondido y el desenlace.
Social y cultural	Da cuenta de la fricción vivida por un personaje en relación con su entorno. El pensamiento, emociones y creencias del personaje va en perspectiva contraria al contexto cultural y social en el que nació, lo que le produce una fricción que domina y define su existencia.
El “yo enemigo”	En este tipo de conflicto se instalan todas las fricciones con uno mismo. El personaje se siente confuso e incómodo con su forma de ser.

El “yo enemigo” es el tipo de conflicto predominante en *Matadero*. Su protagonista, el soldado Nelson Espitia, entra en disputa consigo mismo porque su alma se debate entre el deseo de venganza y el perdón. Sin embargo, tiene el matiz de que el desencadenante del conflicto se encuentra en su entorno social, es decir, la violencia imperante, encarnada en el grupo armado que le arrebató a su tío, lo más parecido que tiene a una figura paterna. Según la amplia interpretación de Font, es posible que en algún momento dos o más tipos de conflictos se puedan traslapar o entretrejer. Lo anterior ocurre porque es una propuesta concebida para el diseño del conflicto narrativo en términos de tensión literaria narrativa. Por su lado, Seger ofrece un trabajo similar para el manejo de la tensión, pero orientado a la escritura audiovisual. Según Seger, los conflictos narrativos son:

Tabla 2

Tipos de conflicto según Linda Seger

Tipologías de conflicto dramático según Linda Seger	
Tipo	Breve descripción
Interno	Un personaje sufre un conflicto interior cuando no sabe lo que quiere, o no sabe quién es, cuando su existencia es atravesada por la duda. Se asemeja al “yo enemigo” de Font en el sentido de que todas esas dudas instalan fricciones en el personaje, pero se distinguen en el hecho de que, en Font, no necesariamente derivan en acciones dramáticas. El conflicto interno necesita estar acompañado de una acción dramática para poder ser enunciado eficazmente en un guion.
De relación	Para Seger, la mayoría de las películas centra su conflicto en las relaciones, es decir, cuando la meta del protagonista y la del antagonista se excluyen mutuamente.
Social	Estriba en el enfrentamiento del personaje contra un grupo. El grupo puede ser un gobierno, una banda, una familia, una burocracia, un ejército, un país, incluso. Es la lucha contra el sistema.
De situación	Seger clasifica en este escaño a los enfrentamientos contra desastres naturales o situaciones de vida o muerte como accidentes. Tratan sobre la forma en que los personajes afrontan una situación <i>in extremis</i> y la manera en que la solucionan. Si bien la fuerza opositora es la naturaleza misma o la calamidad, la fricción se representa en la puja entre dos o más personajes enfrentados porque cada uno tiene un punto de vista distinto a la hora de hacerle frente a la situación.
Cósmico	Se plantea entre un ser humano y un ser sobrenatural, sin embargo, no se trata de una disputa directa entre un mortal y Dios o el Diabolo humanizados o encarnados. En el conflicto cósmico, la fricción se proyecta sobre otro ser humano.

Se puede decir que cada uno de los tipos de conflicto propuestos es, en esencia, uno de relación porque el protagonista tiene una meta que va siempre en contravía a la meta de otra persona, o de un grupo de personas. Es el foco en la mayoría de los guiones. Va acompañado de conflictos más pequeños (subtramas) que dan dinamismo al conflicto principal. En *Amadeus*, por ejemplo, hay un conflicto cósmico porque Salicri se enfurece con Dios por haber creado un

talento tan excepcional como el de Mozart, por lo tanto, se va contra el propio Mozart, lo que configura, una vez más, al conflicto de relación como movilizador de la tensión.

Hasta este punto se han visto dos perspectivas orientadas a formas de escritura diferentes que coinciden en mostrar la importancia capital del *conflicto dramático* en la escritura narrativa y audiovisual. Si bien para Font el conflicto puede estar latente, sin acción dramática, discurrido en reflexiones internas, en Seger debe haber una acción dramática que mueva al conflicto a lo largo de la historia. No obstante, ambas teóricas coinciden en que se debe tener cuidado de no dotar de demasiados conflictos al relato. So pena de caer en la sobrecarga de dramatismo, o de información que derive en la confusión del tema de la historia y, por ende, en la confusión del lector/espectador.

Establecida la importancia del *conflicto dramático*, emerge el interrogante de cómo hilarlo en el guion. Según Sánchez-Escalonilla, aunque Seger subraya la relevancia del conflicto en la construcción de historias, no define las relaciones básicas entre las oposiciones que lo constituyen ni los niveles estructurales de un guion. Para el autor español, el conflicto no surge de manera espontánea, sino que debe estar desde el proceso de desarrollo del guion. Por lo tanto, enuncia una *dinámica de conflictos* que explica de la siguiente manera: “Cuando se cierra el planteamiento del guion, el escritor ya ha esbozado todos los problemas y tensiones fundamentales que compondrán su argumento, los ha mostrado ante la audiencia y se dispone a desarrollarlos y mezclarlos, igual que tejen los hilos de un gran telar. Este conjunto de tensiones constituye la dinámica de conflictos”. (90).

Para Sánchez-Escalonilla el conflicto surge de las heridas interiores de los personajes. Heridas que no saben cómo sanar o no saben que las tienen y que al toparse con otro personaje quedan en evidencia. Si el autor tiene clara la meta interior de los personajes, la fricción entre

ellos será más auténtica. De tal manera, tales fricciones derivan en conflictos de relación que, a su vez, representan el conflicto base de la trama. Este último es motivado por el objetivo externo que es empujado por la meta interior de los personajes. De acuerdo con lo anterior, la dinámica de conflictos en *Matadero*, se muestra así:

Tabla 3

Relación de la dinámica de conflictos en la propuesta de guion *Matadero*

<i>Matadero</i> : Dinámica de conflictos		
CONFLICTO BÁSICO	Trama de acción	Venganza y perdón
Conflictos de relación	Subtrama ESPITIA-ROQUE	Evolución desde la ausencia del padre hasta el rechazo por el padre Niñez-adultez Nobleza-cinismo Esperanza-desesperanza
	Subtrama ESPITIA-ACERO	Evolución desde el patriotismo y sed de venganza hasta el rechazo y el perdón Mundo bucólico-mundo bélico Humanismo-barbarie Esperanza-desesperanza Perdón-venganza Reflexión-autoritarismo
	Subtrama ESPITIA-LÓPEZ	Evolución desde el encuentro de dos desconocidos hasta una relación de amistad Mundo bucólico-mundo citadino Valentía-miedo Aparentar dureza-mostrar vulnerabilidad Distintas formas de enfrentar situaciones de tensión extrema
Conflictos internos	ESPITIA	Dilema moral: vengar la muerte de su tío mientras rechaza convertirse en un asesino a sangre fría. Dilema dos: incumplir la orden de asesinar a dos prisioneros mientras evita ser asesinado por desobediencia

Conflictos internos	ACERO	Pérdida de la autoridad Ruptura de su imagen de hombre duro e infalible
---------------------	-------	--

1.2 Sobre la estructura dramática en tres actos

Un guion eficaz debe resistir la reescritura. Puede ser reescrito muchas veces y aun así mantener su idea original, esto es posible si se cuenta con una sólida estructura dramática que soporte la historia. Aristóteles en el siglo IV a. C. ya explicaba la tragedia como un armazón de tres etapas: planteamiento, desarrollo y resolución. Si bien autores como Shakespeare la han ampliado a cinco: exposición, acción ascendente, clímax, acción descendente y resolución; la esencia de los tres actos sigue intacta porque la acción ascendente y el clímax equivalen al desarrollo; entre tanto, la acción descendente y la resolución son análogos del tercer acto. En el cine, la gran mayoría de películas está soportada sobre esta estructura.

Una estructura sólida hace que el guion no se caiga cuando se le cambie algún aspecto. El guion es una suma de partes conectadas que a su vez reposan sobre un esqueleto que las mantiene unidas. Ahora bien, en el cine no se cuenta con los telones del teatro, los cuales marcan el final de un acto, sin embargo, se tienen convenciones que indican la transición de acto a acto. De acuerdo con Seger, “en una película de cine, los tres actos suelen requerir unas diez o quince páginas para plantear la historia, unas veinte páginas para desarrollar el primer acto, un segundo acto largo, que puede extenderse de cuarenta y cinco a sesenta páginas, y un tercer acto, relativamente más rápido, de veinticinco a treinta páginas” (*Cómo convertir*, 31-32). Claro está que en los procesos creativos los esquemas tienden a ser dinámicos, no son una camisa de fuerza, pero se convierten en una guía útil a la hora de aprender el proceso y dominar la técnica. En otras palabras, si se quiere innovar o transgredir, primero hay que conocer los esquemas que se pretenden traspasar.

En medio de cada acto, existe un punto de quiebre o de giro que impulsa la historia, por lo general son imprevistos y llevan a la historia en otra dirección. Sin ellos, el guion sería una larga historia lineal que tendería a aburrir al espectador. Tales *puntos de giro* o *Plot point* están ubicados al final del primer y segundo acto. La función de cada uno varía dentro del guion. El primer punto de giro hace virar la acción en una nueva dirección, implica una toma de decisión por parte del protagonista. Introduce la historia al siguiente acto, centra la acción en un aspecto diferente de la trama o en un nuevo escenario y eleva el riesgo de lo que está en juego. En el caso de *Matadero*, el primer punto de giro lo da el asesinato del tío Nino a manos de la guerrilla, lo que obliga a Espitia a tomar la decisión de enrolarse en el ejército para buscar venganza. Entre tanto, el segundo punto de giro acelera la acción, es la marca para que la historia inicie su vertiginosa carrera hacia el clímax y su posterior resolución. En *Matadero*, el segundo punto de giro se cumple en el momento en el que Espitia decide no ejecutar a los prisioneros, en cambio, los deja huir, decisión que lo pone en un pronunciado descenso hacia una posible muerte.

1.2.1. Sobre la estructura combinada en bloques y progresión dramática

La estructura combinada en bloques también puede denominarse *estructura maestra episódica*. Cuenta la historia a través de bloques, segmentos o subhistorias que pueden funcionar de manera independiente, con los mismos personajes y desenvolverse en el mismo contexto. Los bloques se conforman de tal manera que juntos componen un todo, son una especie de subestructuras que unidas configuran una macroestructura que es la historia global del guion.

En *Matadero*, la *estructura maestra combinada* está conformada por tres bloques que pueden funcionar como historias independientes y al mismo tiempo pueden dar continuidad a la trama principal. Cada uno de los tres actos está titulado. El primer acto se titula *Gallinazos en el campo*, constituye el planteamiento de la trama, cuyo final es el primer punto de giro representado en el

fallecimiento de Nino. Desde ahí empieza el segundo bloque: *Un toro de ojos rojos*, el cual detalla la entrada del protagonista al ejército y su encuentro con el antagonista, el sargento Acero. Finaliza en el segundo punto de giro: la desobediencia del soldado Espitia a la orden de Acero. El tercer bloque, *Aullidos en la selva*, nace desde ahí y configura el desenlace de la historia. Se toma la decisión de titular cada bloque para darle fuerza como narración independiente, pero que, a la vez, entre las tres formen la estructura dramática de *Matadero*.

En un guion, la trama y los personajes se desarrollan a lo largo de la historia desde el planteamiento, el conflicto, la tensión, hasta el clímax y su posterior resolución. Robert McKee lo denomina *complicación progresiva* y lo explica como “ese gran cuerpo de la historia que nos arrastra y que se extiende desde el incidente incitador hasta la crisis/clímax del acto final”. (*El guion*, 255). En otras palabras, la *progresión dramática* es complicarles la vida a los personajes. Se logra generando más conflictos, exponiéndolos a oposiciones sucesivas que transformen su recorrido en la historia y los conviertan en personajes diferentes de lo que eran al comienzo del relato. Sin *progresión dramática*, el guion corre el riesgo de ser plano y, por lo tanto, de perder el interés del público.

1.3. Sobre la *scaletta*

La *scaletta* es el recurso preliminar que se utiliza para organizar todo el guion. No contiene diálogo sino las acciones que van a suceder en la película escritas escena por escena ordenándolas de modo que el guionista tenga clara la progresión, el tono y el estilo de la historia. Es una suerte de pre-guion porque a partir de lo señalado en ella se escribe el guion final. Su prosa debe ser sencilla para que sea clara para todos los miembros de la producción. Lo anterior, Schrott lo comenta así: “Entendamos que lo esencial es que se centre en los elementos necesarios para lograr el clima de la escena y el avance de la acción y deje de lado las indicaciones referentes al

ambiente, la utilería, iluminación e incluso actuación, excepto que su mención sea necesaria para comprender la acción”. (111).

1.4. Sobre el diálogo

En *Cómo crear personajes inolvidables* (2000), Seger dice que un diálogo eficaz es como una pieza musical que compone de melodías, ritmo y tiempos; es por naturaleza conciso, es decir, que sus personajes dejen ver su esencia en dos o tres líneas. Es un intercambio de poder (sexual, físico, social o político) que transmite conflicto, emociones y actitudes. En cambio, McKee, en *El diálogo* (2016), lo define como la conversación entre personajes de la cual existen tres tipos: lo que se dice a los demás, lo que se dice a uno mismo y lo que se dice al lector o al espectador. El autor estadounidense propone esta definición porque el guionista debe crear personajes con voz propia y porque todo discurso es una representación externa de una acción interna. Es decir, un personaje debe estar bien individualizado y sus palabras habladas deben dar buena cuenta de su estado interno derivado en un deseo, una intención o una acción. En el guion, el diálogo tiende a ser entendido como acción.

El diálogo entendido como acción implica que las palabras del personaje ya sean dirigidas a otra persona o a sí mismo, deben acercarlo o alejarlo de su deseo, de lo contrario, el diálogo sería insulso. Para lograr esto hay dos formas: el *diálogo dramatizado* y el *diálogo narrado*. El dramatizado es el que está interpretado en escenas, un intercambio de frases entre uno o varios personajes. El narrado es cuando está fuera de escena, por ejemplo, cuando el personaje rompe la cuarta pared para hablar con el público o cuando habla consigo mismo. De esas dos formas, el diálogo cumple sus tres funciones básicas desde la perspectiva de McKee: informar, caracterizar y motivar la acción.

1.4.1. Informar

El guionista puede introducir información en la descripción o en el diálogo. Para McKee, todo lo que se puede expresar en imágenes o explicar en la narración se puede sugerir con diálogo. Para cumplir esta función, el guionista tiene en cuenta aspectos como el ritmo, es decir, la frecuencia con la que se incluye información, y el tiempo, o sea, el momento en que se introduce la información. Asimismo, es preferible mostrar en vez de contar. Si un personaje está deprimido, no es viable poner en sus líneas un “estoy deprimido” sino, más bien, ponerlo en una acción que dé cuenta de su estado anímico, en ese sentido, se pueden usar palabras, silencios, gestos o tonos.

1.4.2. Caracterizar

El diálogo crea la identidad particular de cada uno de los personajes. La caracterización implica la suma de todas sus singularidades personales y de comportamiento para construir la apariencia del personaje. Según McKee, un guionista puede construir sus personajes a partir de dos aspectos esenciales de la naturaleza humana: la persona real que corresponde a la psicología del personaje, la cual emerge cuando este se ve acorralado por las circunstancias y se ve orillado a tomar acción y el de la apariencia externa.

La caracterización genera intriga. La apariencia del personaje en una máscara que oculta su verdadero ser y obliga al espectador a hacerse preguntas sobre su naturaleza real. McKee, citando a Coleridge, menciona que “el lector/espectador sabe que las historias y los personajes no son reales. Pero también sabe que, para implicarse en la narración, tiene que creer temporalmente, o más exactamente, tiene que suspender temporalmente su incredulidad y aceptar y creer en las acciones y reacciones de los personajes sin una duda, sin resistirse” (*El diálogo*, 108). Por último, la forma de hablar del personaje es el rasgo más importante para

individualizarlo. Debe ser coherente con su educación, mentalidad, gustos, valores, ideología y cualquier otro aspecto que forme una expresión única que lo diferencie.

1.4.3. Motivar la acción

El diálogo otorga a los personajes la motivación para actuar. Según McKee hay tres clases de acciones: mentales, físicas y verbales. La mental consiste en los cambios que sufren los personajes a partir de sus pensamientos y que se expresan a través de hechos como los cambios de actitud, de ideología, de expectativas o similares. Las acciones físicas implican los gestos y las actividades que podrían llegar a ocupar el lugar de las palabras habladas. Las acciones verbales se configuran en el estilo del diálogo, el cual se entrelaza con el resto de sus características para fundar la máscara del personaje. Sin embargo, son las acciones que desarrolla las que revelan su esencia. McKee dice que el guionista debería hacerse estas preguntas: ¿qué quiere sacar mi personaje de esta situación? ¿qué acción tendría que realizar en su empeño por cumplir ese deseo? ¿Qué palabras exactas tendría que utilizar para lograr su objetivo?

Mientras el guionista responde las preguntas anteriores, vale mencionar que los diálogos en el cine, y en otras expresiones narrativas, se inspiran en la cotidianidad. Si bien se busca el mayor parecido posible a una conversación real, hay que entender que en la vida real los diálogos manejan muletillas, desviaciones, entre otros vicios que no se pueden llevar al cine porque harían películas incomprensibles y el espectador se distraería. Al respecto, Vanoye trae a colación la tipología propuesta Sylvie Durrer para las formas básicas del diálogo novelesco, el cual, según el autor francés, es adecuada al diálogo cinematográfico.

Durrer habla de los esquemas de interacción como actividades del lenguaje de carácter dinámico y cooperativo que remiten a una lógica de escalamiento de la conversación. En lo anterior tiene que ver los “rituales de reglas y conducta” que Durrer observó en un corpus de

novelas del siglo XIX. En ese sentido los diálogos siguen criterios como la naturaleza de la relación entre interlocutores; el grado de conocimiento o de ignorancia de los interlocutores en relación con las informaciones intercambiadas; la naturaleza de los encadenamientos de actos del lenguaje privilegiados, es decir, pregunta/respuesta, aserción/contraaserción; el grado de especialización de los interlocutores en tal o cual acto del lenguaje y la existencia o inexistencia de un acuerdo final.

De acuerdo con lo anterior, los tres esquemas de interacción que propone Durrer son: *el esquema de interacción polémica*, el cual se distingue por la posición de igualdad de los interlocutores. También por el deseo de tener la razón sobre el otro, la presencia de preguntas retóricas, además de que no hay especialización en un acto del lenguaje y porque la interacción no desemboca en un doble acuerdo. En este esquema se desencadenan aserciones y contraaserciones que por lo general termina sin resolución.

Luego está el *esquema de interacción didáctica*. Este se caracteriza porque hay un vínculo jerárquico entre los interlocutores y porque uno de ellos tiene conocimientos que el otro desea. Por lo tanto, es común la dominante pregunta/respuesta haciendo que los dialogantes se especialicen en el hecho de preguntar o responder para que finalmente lleguen a un doble acuerdo. El tercero es el *esquema de interacción dialéctica*, en él se configura una relación de igualdad y participación entre los interlocutores del diálogo, que, a su vez, están en una posición de ignorancia frente a un saber o información. En este tipo de esquema, los dialogantes no tienen una especialización en un acto del lenguaje y decanta en un acuerdo que hace parte de una progresión hacia un fin común.

En *Matadero* los tres esquemas anteriores están presentes a medida que el guion avanza. Las interacciones entre los soldados tipifican el *esquema de interacción polémica*. Diferente cuando

interviene el sargento Acero e interactúa con sus comandados en un *esquema de interacción didáctica*. Un poco menos, pero no ausente, está el *esquema de interacción dialéctica*, presente cuando el protagonista, Espitia, llega a un acuerdo con los guerrilleros capturados. Más adelante, se llegará al guion como tal para constatar tales formas dialógicas.

2. MATADERO (GUION PARA LARGOMETRAJE)

2.1. La story line

El *Story Line* sintetiza el planteamiento, el nudo y el desenlace de un guion en un solo párrafo. Para el caso de *Matadero*, la *story line* es el siguiente:

Un soldado de origen campesino se enrola en el ejército para vengar la muerte de su tío a manos de la guerrilla. Al principio quiere destruir al enemigo, sin embargo, poco a poco la realidad de la guerra lo confronta. Cuando recibe la orden del sargento Acero de ejecutar a dos guerrilleros capturados, se ve envuelto en el dilema de obedecer y verse convertido en asesino, o de no hacerlo y exponerse a ser asesinado. Al final toma una decisión que salvará vidas.

2.2. La sinopsis

La sinopsis es una narración breve que da cuenta de los aspectos fundamentales de la historia que dará forma al guion. Su tono es preciso, concreto y claro, pero no detallado. “En la sinopsis se destaca lo esencial, ofreciéndose una idea clara de la totalidad del programa, de su contenido” (Adame, 54). Es la narración completa de la historia, pero sin llegar al detalle. Cuenta con la claridad suficiente para que el guionista, director, productor, actores y equipo técnico de producción puedan tener una correcta visualización de los personajes y las situaciones. Así mismo, marca la estructura dramática, haciendo visible el planteamiento, el desarrollo y la resolución de la historia.

2.2.1. Sinopsis de *Matadero*

Nelson Espitia es un campesino de dieciocho años trabajador, recursivo y honesto, pero con temperamento volátil; no busca peleas, pero tampoco huye de ellas. Es un hombre esculpido en la precariedad y del trabajo duro en un pueblo de la Colombia rural. Arrea ganado entre veredas, oficio con el que es testigo de la violencia reinante en el campo. En los solitarios

caminos ve los estragos de la barbarie: cuerpos tirados en los potreros o flotando en los ríos, paisaje al que se termina habituando.

Un día, Nelson llega a su casa después de visitar a su novia Isabel y encuentra a un hombre desconocido sentado en la sala. Es su padre, Roque, que regresó a vender la casa en la que Nelson y su madre, Lucila, siempre han vivido. Padre e hijo discuten. Lucila interviene para evitar una confrontación física. No hay nada que hacer, Nelson y su madre deben abandonar la casa porque Roque ya la tiene vendida. Entonces, acuden a Nino, hermano de Roque y quien ha sido lo más parecido a una figura paterna para Nelson.

Una mañana Nelson despierta, desayuna con su prima Inés. Mientras tanto, Gloria, esposa de su tío Nino, le encarga llevarle almuerzo a este, quien lo está esperando en el matadero del pueblo. Así lo hace, una vez entrega el almuerzo, Nelson entra al granero del pueblo donde trabaja Isabel. Suenan disparos. Nelson se asoma desde el granero y ve a su Tío Nino siendo arrastrado por guerrilleros armados que se le van comiendo el almuerzo mientras lo insultan. Nelson, impotente, ve como su tío es ejecutado. Solo recibe consuelo de Isabel y su suegro, Carlos. Ante eso, Nelson promete vengar la muerte de su pariente enrolándose en el ejército para combatir a gente como la que mató a su tío.

A Nelson le emociona la idea de portar un fusil y cobrar venganza, pero el entusiasmo poco a poco se convierte en estrés. Conoce al sargento Acero, hombre despiadado que golpea a un soldado por llevar las botas sucias y que suele rematar a los enemigos heridos en combate con un machete. El miedo a ser castigado o de caer muerto en los combates minan la convicción patriótica y revanchista de Espitia, ahora ese ideal que se ha trasmutado en angustia por preservar su vida. Lo único que le importa es regresar vivo a su pueblo, aunque se muestra como un soldado duro e imperturbable.

Espitia junto a su lanza y amigo, López, además de Cardona y Araújo patrullan la selva. Araújo es mordido por una serpiente. En medio de su angustia, buscando ayuda en medio de la jungla, llegan a un solitario paraje donde hay una cabaña pequeña, sin ventanas y de la cual sale un humo negro de una diminuta chimenea. Está semi-cubierta de ramas, y hay pieles de animales colgadas en cuerdas secando al sol por todo el derredor. El habitante del rancho es un viejo de barba larga y blanca y pelo de las mismas características, ojos vivaces y andar tranquilo. Está descalzo, sucio, tiene una botella llena de agua con yerbas en la mano. El viejo le hace curaciones a Araújo. Mientras esto ocurre, una tigrilla cae en una trampa cercana instalada por el viejo cuyo nombre es Cipriano. Sin embargo, el viejo deja ir a la tigrilla, cosa que desconcierta a Espitia, clara señal de lo que es tener piedad. Más adelante lo entenderá. El soldado Araújo se salva del peligro de morir y los soldados vuelven al batallón.

El comandante de la escuadra donde milita Espitia es el sargento Acero: un hombre corpulento, macizo y despiadado, pero hábil en el combate y buen estratega. Siempre armado con fusil, una pistola que carga en su cinturón y un machete con el que da el golpe de gracia a los guerrilleros heridos en combate para ahorrar balas. Una bestia forjada al fuego de la guerra. También es de origen campesino. Desplazado por grupos armados de su región natal después de presenciar cómo mataron a su padre y hermanos. Su estancia en el Ejército es motivada por su sed de venganza, en cada batalla, en cada misión, pierde un poco más de humanidad. Trata sin piedad a sus soldados, quienes le obedecen por temor y no por respeto. Sin embargo, adora a su familia; cada que puede llama a su esposa por teléfono y se comporta de manera diferente, como un hombre que siente.

Después de tender una emboscada, en la que Espitia ve la muerte muy de cerca, logran capturar a una veintena de guerrilleros. Acero da la orden de ejecutar cada noche a un par de

prisioneros, luego atarles piedras y arrojarlos al río. Espitia y López no quieren hacerlo, tienen una conversación en la que Espitia decide qué hacer. El dilema interno le causa incertidumbre al protagonista porque para él, una cosa es dispararle a un enemigo en combate donde hay igualdad de condiciones, y otra, muy distinta, es disparar contra personas en condición de indefensión.

El tiempo transcurrido entre el momento en que recibe la orden y la hora en que debe llevarla a cabo es angustiante y crucial. Espitia lucha por tratar de hallar una solución que no implique convertirse en asesino, ni le genere tener que enfrentarse a la ira de Acero. Rememora las acciones de su pasado. Se cuestiona la imagen que hasta el momento tiene de sí mismo, las decisiones que ha tomado en su vida y los hechos que lo han llevado a ser el hombre violento que es; incluso, llega a extrañar el poco calor de hogar que tuvo en su niñez. También piensa en Isabel, con la cual desea formar un hogar y comenzar una finca ganadera. Teme sucumbir a la guerra, cumplir la orden y convertirse en una bestia como el sargento, pero también teme morir y no volverlas a ver. Ya no es el mismo joven con ganas de venganza que era cuando se enroló en el ejército.

Pero no está solo, el soldado López es el único al que puede considerar amigo. López es ciudadano. Criado en los barrios pobres de la gran ciudad, con escasas oportunidades de estudio y de trabajo más allá de las de incorporarse a las bandas delincuenciales de su comuna, para evitar eso, se une a la milicia. Su deseo es conseguir la libreta militar que le permita poder acceder a un empleo. No tiene el autocontrol de Nelson, es un manojo de nervios. Duerme poco, es asustadizo y en los enfrentamientos evita disparar. Le teme a Acero, quien lo ve como un cobarde. Sin embargo, es un hombre inteligente. Como Nelson, tampoco quiere matar a sangre fría.

Llegado el momento de cumplir la orden, Espitia y López escogen a dos prisioneros al azar. Ven la mueca de terror en la cara de los escogidos. Los amarran, caminan en pesada y lenta

marcha hasta un puente sobre el río que discurre cerca a la base y que es improvisado como patíbulo. El sargento ha dispuesto que las ejecuciones se hagan diariamente cerca de la media noche. Los cuatro hombres caminan con pasos indecisos. Lluve copiosamente. Mientras recorren los metros que los separan del puente, Nelson recuerda su niñez, de cuando llevaba ganado al matadero y siente escozor al relacionar las dos imágenes: Dos hombres amarrados de sus manos dirigiéndose hacia el puente como dos reses que van hacia el matadero. Ese pensamiento lo perturba.

Uno de los guerrilleros intenta escapar, pero resbala en el barro y es recapturado. Llegan al puente. López es un manojo de nervios, entre sollozos manifiesta su intención de no hacerlo. Por lo general, el sargento vigila las ejecuciones desde la distancia, pero el aguacero se lo dificulta. Nelson tranquiliza a López. Hacen arrodillar a los prisioneros que en medio de sus ruegos por vivir y después del inútil intento por escapar solo esperan las detonaciones. Nelson monta su fusil y dispara, al aire. López hace lo mismo. Luego cortan las cuerdas que atan las manos de los prisioneros y les indican que huyan sin hacer el menor ruido. Ambos se quedan viendo como las figuras de los guerrilleros se pierden entre la oscuridad de la montaña. Uno de ellos voltea a verlo con una mirada que conjuga sorpresa y agradecimiento. Al llegar a la base, dan parte del cumplimiento de su deber al sargento, que se retira sin mediar palabra, sólo los escruta con una mirada muy severa.

Entre tanto, Acero, de civil, va al pueblo donde tiene un informante que trabaja en la morgue municipal y recibe el dato de cadáveres rescatados del río. La cifra no concuerda, faltan dos de los veinte ejecutados que deberían estar. Acero empieza a sospechar. Mientras Espitia y López hacen labores de ranchería en el casino del batallón, Acero les hace un intimidante

interrogatorio. Recibe información contradictoria de Espitia y López sobre la forma en que llevaron a cabo la misión de ejecutar a los prisioneros, lo que refuerza sus sospechas.

En la cancha del pueblo se reúnen centenares de guerrilleros en un acto de desmovilización. Acero vigila y encomienda a su cabo de confianza (Cruz) la misión de tomar fotos a los desmovilizados para perfilarlos y después eliminarlos. Espitia y López hacen labores de seguridad cerca a la cancha. Espitia es interceptado por dos hombres. Reconoce sus rostros, son los dos guerrilleros que dejó huir. Estos le expresan sus agradecimientos con algunos regalos y le presentan a sus familias. En la charla, entiende dos cosas: que se tratan de dos hombres que, como él, también han sido marcados por la violencia y los motivos que tuvieron para enrolarse en la guerrilla. Espitia se convence de haber tomado una buena decisión, así como de llevar a Acero ante la justicia por sus crímenes.

Acero cita a Espitia y López y les encomienda una misión especial. Consiste en hacer reconocimiento en una zona en la que se cree hay un nuevo campamento guerrillero. Ya en la misión los soldados son emboscados por Acero y el cabo Cruz. López y otro soldado mueren. Espitia se defiende y da de baja al cabo, finalmente, se tira al río y logra escapar. Río abajo es rescatado por Cipriano, quien lo lleva a su cabaña y lo oculta. En una conversación, Cipriano le confiesa a Espitia que fue un policía chulavita que asoló a muchas familias en la época de La Violencia y, que mientras hacía eso, perdió a la suya.

Una mañana Espitia madruga a recorrer la selva en busca de leña y cuando regresa encuentra la cabaña sola y revocada. De inmediato sospecha quien pudo haber sido. Entonces se dirige a la finca de uno de los exguerrilleros que ayudó a huir. Allí recibe la ayuda de ambos exguerrilleros quienes lo llevan a una finca lejana en la que, se presume, Acero lleva a sus víctimas para torturarlas y sacarles información. Y así es, a lo lejos, desde una montaña, ven

como Acero arrastra el cuerpo de Cipriano y lo tira a una tumba abierta y lo empieza a tapar con tierra.

Una vez Acero termina de enterrar a Cipriano, llama a su esposa y tiene una breve conversación. Cuando escucha la irrupción de Espitia y los exguerrilleros, cada uno con escopeta, cuelga la llamada. Acero no ofrece resistencia. Espitia pone el dedo en el gatillo y le apunta. Acero lo presiona para que dispare, pero Espitia no lo hace, en cambio, le pega un culatazo. Acero cae y se ríe en el piso mientras saborea su sangre. Espitia da la vuelta y se dispone a abandonar la casa. Uno de los exguerrilleros le pregunta que si no va a eliminar a Acero. Espitia no lo hace porque significaría ser igual al sargento Acero y eso, para él, sería una derrota, así que deja el destino del sargento en manos de los dos exguerrilleros. Espitia sale de la casa y cierra la puerta. Empieza a caer una fuerte tormenta. Mientras se aleja, sin mirar atrás, caminando bajo la lluvia, escucha fuertes ruidos que pueden ser truenos o ¿Disparos?

2.3. Diseño de personajes

La construcción de los personajes es un proceso que implica, según Seger, seis etapas. Se inicia con la observación de detalles atípicos en el contexto de lo cotidiano para imprimirlos en el personaje. Así mismo, se usa la experiencia propia para determinar sus particularidades: “sea cual fuere el momento a partir del cual empiece a crear su personaje, al final siempre tendrá que acabar remitiéndose a su propia experiencia. No hay ninguna otra forma de averiguar si el personaje está bien caracterizado” (Seger, *Cómo crear*; 19).

La observación y la experiencia ayudan a dar los primeros rasgos, esta es la segunda etapa. En la tercera, se define la coherencia del personaje, es decir, que tengan una personalidad interna que defina quien es y cómo actúa. Sin embargo, esto no quiere decir que deba ser previsible, en esta etapa, se incorporan las paradojas: “las personas son ilógicas e imprevisibles”

(Seger, *Como crear*, 40). Cabe anotar que las paradojas del personaje no destruyen su coherencia, al contrario, se incorporan a ella. Lo que puede producir sorpresa y evita ideas preconcebidas en el público. Ahora bien, las últimas dos etapas consisten en la dotación de valores, emociones y actitudes, las cuales se pueden mostrar a través de detalles de comportamiento para que el personaje sea bien particular. Una vez planteado, desde Seger, el método escogido, se dispone a aplicar dicho criterio en la creación de los personajes de *Matadero*:

Nelson Espitia

Es un campesino de dieciocho años criado por su madre desde que su padre, Roque, los abandonó. Es mestizo, alto, de contextura media y fuerte. Trabaja desde niño y es maduro para la edad que tiene. Su carácter recursivo lo hace solucionar con habilidad los problemas a los que se enfrenta. Cree en la lealtad y en la disciplina del trabajo. Le gustan las labores de vaquería, la siembra y recorrer los caminos del campo. Solo cursó estudios de primaria por la obligación de ayudar a su madre. El abandono de su padre le ha hecho desarrollar un fuerte resentimiento hacia él. La persona más cercana a una imagen paterna es su tío Nino, hermano de su padre. Le gustan las historias de superhéroes, siendo su favorito Batman. No es proclive a mostrar sus angustias, la vida le ha enseñado a guardárselas para sí mismo, lo que le ha llevado a ser duro, o por lo menos, parecerlo. En las noches sufre de pesadillas. Tras la muerte de su tío Nino, el sentimiento de venganza lo llena. Una vez ingresa al ejército, ese sentimiento le genera un conflicto interno por todo lo que ve en medio de la guerra. Él mismo se impuso el deber de vengar a su tío, pero a la vez tiene un sentido de justicia que lo sumerge en un dilema que llega a su punto máximo cuando se ve orillado a ejecutar a dos prisioneros guerrilleros en condición de indefensión. Es el momento en que debe priorizar cumplir su objetivo o actuar con humanidad. El Nelson vengativo

da paso a uno piadoso. Sigue siendo un hombre duro, con sentido de la justicia, pero con capacidad de perdón.

Ricardo Acero

Es un hombre corpulento, alto, mestizo, cabello negro peluqueado a ras; militar de carácter recio, patriota y de tendencias políticas de extrema derecha. Rostro de facciones duras y mirada fría, pero elocuente ante la tropa; sabe arengar a la hora de un combate. Es comprensivo, e incluso, complaciente con quien sigue sus órdenes sin preguntar ni dudar. Odia a la guerrilla. Es casado, tiene dos hijos; adora su familia, con la que muestra un poco de su lado humano. Tiene algo de carisma que usa para conseguir informantes y así diseña sus operaciones contra la guerrilla. Nunca deja de lado su machete, que mantiene afilando cada que puede. Con dicha arma da el golpe de gracia a los guerrilleros heridos en combate porque no le gusta dejar vivo a nadie y prefiere ahorrar balas. Inteligente para planear estrategias de batalla y emboscadas, lo que le ha permitido tener una carrera meteórica en la milicia. Hace el trabajo sucio para sus superiores y no tiene problema en usar la tortura para sacarle información a quien desee. Sobre él existe el rumor de que coge los dientes de sus enemigos para después hacer joyas con ellos, de hecho, tiene uno incrustado en un dije de oro que cuelga de su cuello. Nació en el campo, en el seno de una familia que poseía una finca ganadera. Era un niño diligente que asistía a la escuela y que soñaba con ser un hacendado. Recibió una crianza donde la severa disciplina de su padre, mediada por los golpes, lo moldeó. Le gustan los animales, con ellos es más condescendiente que con las personas, en especial con los perros. Sufrió desplazamiento cuando la guerrilla masacró a su familia, hecho que él mismo observó sin poder hacer nada para salvarlos. Monta en cólera cuando se le sale algo de control. Cree que lo que hace les dejará a sus descendientes un país mejor y

para ello está dispuesto a sacrificar a quien sea porque ve aceptable que algunos mueran. Para Acero, el fin justifica los medios. Tiene 30 años.

John López

Oriundo de una zona marginada de una gran ciudad colombiana. Es moreno, de 1.70 de estatura, delgado y de mirada apagada. Se enroló en el ejército para conseguir la libreta militar y así poder conseguir un buen trabajo para mejorar económicamente. Es tímido, inexperto, de buena voluntad. Se estrella con la realidad de la guerra y el golpe lo hace sufrir mucho porque no le gusta matar. Cada día que pasa en el ejército entiende que eso no es lo suyo. Tiene una madre y una hermana que lo esperan y en las que piensa todo el tiempo. Su inseguridad y miedo es su perdición cuando no sabe sortear un sencillo interrogatorio de Acero, cosa que le termina costando la vida. Tiene 18 años.

Cipriano

Ermitaño y brujo del que nadie sabe mucho. Es el curandero de las pocas personas que viven cerca. Tiene unos ochenta años, aunque hay pobladores que dicen que tiene muchos más. Se conserva erguido para su edad. Tiene pelo largo blanco y barba larga, usa una pluma de un pájaro muy raro colgada de su cuello. En sus manos tiene muchas pulseras con pepas de variados colores. Usa camisa y pantalón blancos sucios además de alpargatas. Sus artes las aprendió de su abuela, una vieja curandera indígena. Cultiva en su propia huerta, come carne de animales del monte y usa sus pieles para diversos objetivos. Su cabaña es pequeña, de no más treinta metros cuadrados, sin ventanas. A pesar de lo limitado del espacio, tiene la habilidad de ocultarse de quienes le quieren hacer daño, de esa manera ha podido eludir a los distintos actores de la guerra. Va a lo profundo de la selva por días y después regresa con nuevas energías. Tiene saberes que le

permiten curar mordeduras de serpientes, fiebres, torceduras de pies y manos, entre otros males. Se mudó a la selva hace muchos años por motivos personales. Dice que no soporta a las personas a las cuales dice tenerles fastidio, sin embargo, esto solo es una máscara para ocultar el remordimiento de haber asolado hogares liberales en la época de La Violencia, cuando era chulavita. Secreto que le confiesa a Espitia antes de que Acero se lo lleve y lo asesine. Termina enterrado en la finca que el sargento Acero usa como fosa común para sus víctimas.

Nino Espitia

Tío paterno de Nelson. Alto, pelo negro, pasado de peso, alto y fuerte, voz ronca. Trabajador desde niño; poco a poco fue construyendo su finca con cafetales y platanales. Ama tomar aguardiente e ir a Celestina's, el burdel del pueblo. De mal genio, pero caritativo. Ayuda a Nelson desde que fue abandonado por su padre, Roque, por lo tanto, se constituye como imagen paterna de referencia para Nelson. Se mantiene al margen de la política, sin embargo, se niega a pagarle la “vacuna” a la guerrilla, razón por la cual esta lo asesina. Tiene 60 años.

Roque Espitia

Padre de Nelson, hombre egocéntrico y vicioso al trago. Creció junto a sus hermanos en la finca familiar, pero desde muy niño se marchó a hacer su propia vida. Hace visitas esporádicas a la casa familiar en la cual permanece un breve tiempo y luego se marcha por años. Sufrió maltrato por parte de su papá, al igual que sus hermanos. Le gusta pelear a machete y no duda en desafiar a duelo a quien ose llevarle la contraria. Tiene facilidad para conseguir dinero, pero así mismo lo derrocha. Alguna vez sintió amor por Lucila y Nelson, sin embargo, piensa que demostrar amor no es cosa de hombres. Solo se ve una vez con Nelson adulto y es cuando va a

desalojarlo junto a su mamá de la casa porque la vendió. No se vuelve a saber más nada de él.

Tiene 55 años.

Soldado Cardona

Joven de contextura gruesa, mestizo, risa alegre y adepto a hacer comentarios imprudentes o chistes en el momento menos indicado. Nació en un pueblo del Pacífico. Se enroló en el ejército para obtener la libreta militar y así aspirar a trabajar y estudiar. 18 años.

Soldado Araújo

Joven oriundo de la Costa Atlántica. De baja estatura, pero de cuerpo grueso, difícil de dominar en peleas cuerpo a cuerpo por la fuerza física que tiene. Al igual que la mayoría de los soldados, está en filas porque necesita la libreta militar. Se debate entre seguir como soldado profesional una vez termine el servicio regular o irse a trabajar donde le resulte. 18 años.

Lucila Chaverra

Madre de Nelson Espitia, nacida en una numerosa familia campesina. Apenas cumplió los 14 años fue dada en matrimonio a Roque Espitia. Es de carácter fuerte, pero noble, cosa que le supo imprimir a la crianza de su hijo. Trabaja en fincas recogiendo café o el oficio que haya por hacer. Carga un gran resentimiento hacia Roque, sin embargo, hace todo lo posible por no trasmitírselo a su hijo. Siente cercanía y cariño por Nino. 50 años.

Clemencia Miranda

Esposa del sargento Acero. Administradora de Empresas, pero dedicada al hogar por sugerencia de su esposo. Vive bien, con las comodidades que un hombre como el sargento Acero le puede permitir con su sueldo. A pesar de eso, quiere tener su propio negocio desde casa. Ama

al sargento y trata de sacarle su lado amoroso, y lo logra, a veces. Sabe poco acerca de lo que hace su esposo en los campos, en medio de la guerra. Cree que su esposo le está haciendo un servicio al país. 29 años.

Ulises Montaña

28 años. Campesino aguerrido y trabajador. Ha sido desplazado de su zona de origen por grupos armados que le asesinaron a sus padres y hermanos. Se incorporó a la guerrilla como medida de protección ante el asedio de grupos paramilitares. Allá conoció a su esposa, de origen campesino como él. Es un hombre alto, delgado, crespo, tez morena y mirada firme. Manos grandes y callosas. Le gusta usar más el azadón que el fusil. Evita la violencia, pero aprendió a no huir de ella, aunque teme morir y dejar desamparada a su familia. Es de temperamento recio, no le gusta rogar y ante el miedo su reacción es ser hostil. Es capturado en un combate con el ejército. “Condenado” por Acero a ser ejecutado, aún en esa circunstancia no ruega. Ayudante importante para Espitia en final.

Jacinto Goyes

30 años. Campesino y vaquero, al igual que Ulises fue desplazado e incorporado a la guerrilla. Inexperto en la guerra. Tiene esposa y una pequeña niña. Es corpulento, con entradas capilares bien pronunciadas, habla rápido. Buen cazador. Es liberado junto a Ulises y posteriormente se constituye en ayudante de Espitia en el final.

2.4. Libreto

MATADERO

ACTO 1 “GALLINAZOS EN EL CAMPO”

1. BASE MILITAR. CAMINO. EXT. NOCHE.

OSCURIDAD, TRUENOS y LLUVIA. El cielo se ilumina con relámpagos. Se divisa un camino rural embarrado. Desde atrás se ven NELSON ESPITIA (18 años) y ÓSCAR LÓPEZ (18 años). Ambos tienen dos escopetas viejas colgadas de sus hombros, por el frente llevan empuñados sus fusiles de dotación mientras los apuntan a otros dos hombres que van dos metros delante de ellos, atados de las manos. Se ven las botas pantaneras de los prisioneros, luego sus manos atadas con cuerdas, y, por último, el rostro angustiado de uno de los prisioneros. LÓPEZ mira a ESPITIA, mientras camina.

LÓPEZ

Lanza, no quiero hacerlo... no puedo.

ESPITIA sigue caminando sin poner atención a LÓPEZ. Uno de los prisioneros se echa a correr por uno de los montes que bordean el camino.

ESPITIA

¡Güevón, no se distraiga que se nos vuelan! ¡Agárrelo o si no los muertos van a ser otros! (Dirigiéndose al prisionero que no se escapó)
Usted quédese quieto o le vuelo la cabeza antes de tiempo.

PRISIONERO UNO

¡Tranquilo, soldado, estoy quieto!

LÓPEZ corre tras el prófugo, con tanta suerte que este resbala en el lodo. LÓPEZ lo agarra y lo regresa al camino a empujones. Vuelve jadeando y embarrado. ESPITIA le da un culatazo al prisionero.

ESPITIA

Si lo vuelve a hacer, lo estallo.

PRISIONERO DOS

Hágalo de una vez. Me importa un culo cuando lo haga.

ESPITIA

Cállese y camine.

2. PUENTE. EXT. NOCHE.

Llegan a un viejo puente metálico, amarillo y oxidado. Le faltan algunas barandas, el piso es de lámina metálica de la cual queda solo la mitad. Las láminas faltantes han sido reemplazadas por

tablas de las cuales algunas acusan podredumbre. Debajo, a decenas de metros, pasa un río caudaloso y quebrado. Está ubicado justo en el punto en el que se alza una montaña que llaman El Infierno. Es el único puente que comunica a los campesinos de la zona con el pueblo. Los relámpagos lo iluminan. Es una imagen lúgubre. TRUENOS, ESPITIA y LÓPEZ hacen arrodillar a los dos prisioneros.

PRISIONERO UNO

(Llorando)

Tenemos familia. Yo por acá no me vuelvo a aparecer. Lo juro.

PRISIONERO DOS

(Dirigiéndose al PRISIONERO UNO)

Deje de rogar, tenga dignidad. ¡Háganlo, perros hijueputas!

Se ven los rostros de los prisioneros. Cierran los ojos con fuerza cuando sienten el cañón de los fusiles en la nuca. Esperan los disparos. TRUENOS y RELÁMPAGOS iluminan el lugar. Suenan dos RÁFAGAS DE DISPAROS.

FUNDE A NEGRO

3. CAMINO DE TIERRA. EXT. DÍA. (INICIO FLASBACK)

ESPITIA (17 años) avanza por un camino de herradura mientras arrea dos novillos. Pasa por un potrero, ve dos gallinazos parados en un cerco de alambre de púa peleándose por un pedazo de carne podrida. Dentro del potrero hay más gallinazos devorando un cuerpo humano en avanzado estado de descomposición. ESPITIA siente arcadas. Rápidamente reanuda su marcha para alejarse del hedor.

4. PUEBLO. EXTERIOR. DÍA. (CONTINÚA EL FLASH BACK)

La plaza central del pueblo tiene un gran árbol sembrado en uno de sus costados que la cubre en buena parte. Alrededor del árbol hay varias bancas en las que algunas personas conversan entre sí. El resto de la plaza se ve bien cuidado con plantas ornamentales. ESPITIA pasa por la calle, al frente de la plaza y llega al matadero municipal, ubicado media cuadra después. Un hombre gordo y de mediana edad lo recibe en la puerta, este saca unos billetes y se los entrega. ESPITIA sonríe tímidamente.

ESPITIA

Siempre a la orden pa' lo que necesite.

El Hombre Gordo toma los novillos y los mete al matadero. ESPITIA guarda el dinero en su bolsillo, vuelve a atravesar la plaza e ingresa a El Antojo, un granero ubicado en una de las esquinas que rodean a la Plaza.

5. GRANERO. INT. DÍA. (CONTINÚA FLASH BACK)

ESPITIA ingresa a El Antojo, un granero propio de pueblo colombiano. Bien surtido de papel

higiénico, pan, granos, productos de aseo y alimentos varios. Tiene estantes de madera que llegan hasta el techo, tanto que es necesario usar escaleras para llegar a los productos de los estantes más altos. Tiene vitrinas, también de madera, en ellas hay todo tipo de mecate además de productos de misceláneas como lociones económicas, accesorios para mujeres, e incluso, de papelería, todo está muy bien ordenado y limpio. La mitad de una de las paredes está surtida de calzado: botas pantaneras, tenis, sandalias, tacones entre otros estilos de zapatos. Es atendida por CARLOS (50 años) y la hija de este, ISABEL (16 años). ESPITIA se interesa por un par de botas pantaneras decoradas con el logo de Batman, se las prueba. Lo atiende ISABEL.

ESPITIA

Me quedan como buenas. ¿Usted qué dice?

ISABEL

¿Las siente cómodas?

ESPITIA

Si. Mire donde me quedan los dedos.

ESPITIA le agacha y pone el dedo de su mano en la punta de las botas y señala donde le queda el dedo gordo del pie. Al tiempo, CARLOS despacha a otro cliente, de la misma edad de ESPITIA, que ha comprado el mismo tipo de botas. ESPITIA lo observa, pero pronto vuelve su atención a ISABEL.

ESPITIA

¿Si ve? Me sobra como un centímetro.

ISABEL se agacha y comprueba tocando la punta de la bota.

ISABEL

Si, esa es su talla. ¿Las va a llevar?

ESPITIA

No sé todavía. Depende.

ISABEL

Llévelas que le quedan lo más de bonitas. Apenas para que haga visita los domingos.

ESPITIA

Por eso le digo: depende

ISABEL

¿Cómo así?

ESPITIA

Depende de que si usted me acepta que la visite el domingo.

ISABEL

Oigan a este. ¿Qué dijo? esta cae así no más. Pase pa' acá le empaco eso que tengo mucho quehacer.

ESPITIA

¿Pues cómo se logra algo si no es intentado?

ISABEL

(ríe)

A bueno, siga intentando, mijo.

ESPITIA saca unos billetes del bolsillo y paga las botas.

CORTE A

6. CASA DE ISABEL. EXT. DÍA. (CONTINÚA EL FLASHBACK)

Se ve una casa de un piso con tejas de barro, ventanas de madera pintadas de verde claro, pero sin vidrio, de las que se tapan con una puertecilla de madera. La casa es blanca, rodeada de una chambrana pintada del mismo color de las ventanas. De los aleros alrededor de la casa cuelgan materas hechas de llantas en las que hay plantas con flores de varias especies. Da la sensación de ser acogedora. Desde dentro de la casa salen ESPITIA e ISABEL sonrientes, en actitud amorosa. Se dan un abrazo y un beso a modo de despedida. ESPITIA lleva un costal al hombro con naranjas, mandarinas y bananos, toma camino a su casa. ISABEL lo ve marcharse. El día oscurece, en el cielo se ven los arboles rojos del atardecer.

7. CASA DE ESPITIA. COCINA. INT. ATARDECER. (CONTINÚA EL FLASHBACK)

La cocina es pequeña, hay un fogón con leña encendida, sobre la parrilla del fogón hay una olleta echando humo. Al lado se ve un mesón en el que reposa una masa lista para hacer arepas además de dos huevos. Uno de los huevos se rueda y se rompe en el piso, a los pies de LUCILA (50 años), quien es la madre de ESPITIA. Ella se agacha a recoger las cáscaras de huevo y las arroja a la bolsa de la basura con las manos temblorosas. A pesar de que la cocina da a la parte trasera de la casa, por donde entra algo de luz, la atmósfera del lugar es pesada, medio oscura y llena de humo. Lleva un vestido de flores que le llega un poco más abajo de la rodilla.

ROQUE

(fuera de cuadro, desde la sala)

Y si, Lucilita, eso le cuento. Pero veo que la casa no está muy cambiada que digamos. Por lo menos no se ha caído.

LUCILA no responde al hombre. Toma un trapo para agarrar la olleta en la que hierve aguapanela. Aún, temblorosa, le agrega dos cucharadas de café y empieza a mezclar. Se escucha la puerta de la sala abriéndose.

LUCILA

¿Llegó alguien?

ROQUE
 (fuera de cuadro, desde la sala)
 No, fui yo que salí un momentico a ver el frente de la casa.
 Hay que ver bien cómo está.

LUCILA sirve el tinto, suspira, pone el pocillo sobre un plato y lo lleva a la sala.

8. CASA DE ESPITIA. SALA. INT. ATARDECER. (CONTINÚA EL FLASHBACK)

LUCILA entra a la sala desde la cocina. Le entrega el pocillo de tinto humeante a ROQUE (55 AÑOS). Un poco de tinto de derrama sobre plato producto de las manos nerviosas de LUCILA. ROQUE nota los nervios de LUCILA y esboza una sonrisa burlona. ROQUE es un hombre corpulento con calvicie avanzada y canas. Usa machete en el cinto, botas negras pantaneras salpicadas de barro, pantalón café desgastado y una camisa, igual de desgastada que el pantalón, abotonada hasta la mitad. En su pecho se ve el brillo tenue de un cristo que cuelga de una cadena de oro. También lleva un carriel del cual alcanza a sobresalir la tapa roja de una botella de licor. Recibe el tinto de las manos de LUCILA y lo deja sobre una mesita que sirve de centro de sala

ROQUE
 No la recuerdo tan callada. Venga siéntese.

LUCILA se sienta en la silla diagonal a la de ROQUE.

LUCILA
 ¿De qué quiere que le hable?

ROQUE
 (prueba el café)
 Le quedó rico. Usted todo lo hace rico, de eso sí me acuerdo.

ROQUE extiende su mano, toca la rodilla de LUCILA y trata de subir por el muslo. Ella mueve la pierna como quien siente que se está subiendo un bicho y se levanta de la silla.

ROQUE
 Mañana vienen los Parra a ver la casa, pa' que la tenga limpia. Les hace un cafecito así de bueno pa' acabarlos de convencer.

LUCILA, camina hasta la puerta de la principal de la sala y la abre mientras LUÍS le habla.

LUCILA
 Venga usted mismo y hágales café. Yo no voy a estar.

ROQUE
 Esta guaricha.

ROQUE pone el pocillo en el plato con violencia. Se levanta y se dirige hacia LUCILA. Por el umbral de la puerta empieza a emerger una sombra de un hombre a contraluz, ROQUE se detiene a dos pasos de LUCILA cuando ve la sombra. Pronto se ve a ESPITIA con el costal de frutas al hombro entrando a la casa.

ESPITIA

(a LUCILA)

ISA le mandó unas cositas. Que saludes, dijo. Huele como raro, má.

En ese instante, el tiempo parece congelarse. ESPITIA mira a ROQUE y luego a LUCILA con suma extrañeza. ROQUE, por su lado, ve a ESPITIA de arriba abajo con burla, luego ve a LUCILA y sonríe. Por su parte, LUCILA se soba las manos y ve a su hijo, luego baja la mirada.

ROQUE

(a ESPITIA mientras estira su mano en intención de saludo)

ROQUE ESPITIA. Mucho gusto.

El rostro de ESPITIA enrojece, luce enojado. Avanza en medio de LUCILA y ROQUE con el costal el hombro. Se ve entrar a la cocina.

ROQUE

Ome, la falta de un hombre en la casa es cosa berraca. No saben ni saludar bien a sus taitas.

LUCILA

LUIS, por favor. No quiero problemas.

ESPITIA entra a cuadro de nuevo. Viene de la cocina.

ESPITIA

¿Qué es esa peste que hay en el aire? La casa nunca huele así.

ROQUE

Oíste, muchacho. Le decía a su mamá que mañana vienen los nuevos dueños a ver la casa. Pa' que vayan recogiendo. Y tranquilos, yo voy a ver cómo les ayudo pa' que tengan trabajito en la finca de un compadre y se paguen una piecita.

ESPITIA ve a LUCILA de una forma que pareciera interrogarla. Esta le sostiene la mirada con resignación.

ESPITIA

Tiene es que voltear conmigo pa' que eso pase.

ROQUE

Ah, bestia. ¡Me cagué! (ríe) Si quiere hágale con lo que tenga, mijo. Pero después no diga que soy una porquería y que no les estoy ayudando. O si no les gusta, váyanse a pedir posada donde NINO. ¿No que mantiene muy pendiente de ustedes, en especial... de LUCILA?

ESPITIA

Cómase una mierda

LUCILA

¡NELSON!

ROQUE

Eso, eso. Déjelo que saque el apellido. (ríe). Lo va a tener toda la vida. Así reniegue, pero esa candela en la sangre la va a tener siempre.

ROQUE desenvaina su machete y lo presume.

ROQUE

(a ESPITIA)

¿Sabe cuántos han pasado por este filo, mijo?

LUCILA

(a Roque)

No. Señor. Acá no va a haber ninguna pelea. Váyase. Mañana va a tener su casa sola pa' que haga lo que se le dé la gana con ella

ESPITIA

Primero se la voy es a quemar.

ROQUE

No es capaz. Le falta mucho (ríe).

ROQUE se acomoda el carriel, envaina el machete. Camina confiadamente hacía la puerta de la casa.

ROQUE

Así quedamos pues. Adiós, familia.

FUNDIDO A

9. CASA DE NINO. EXT. DÍA. (CONTINÚA EL FLASH BACK)

En una finca rodeada de cafetales y platanales se ve a un hombre de unos 60 años (NINO), es robusto, en su rostro se nota toda una vida de trabajo duro. NINO está hablando con otro hombre

más joven que lleva un canasto de recolector de café colgado en su hombro. NINO ve a lo lejos a dos bestias de carga. En la primera se ve a una mujer que él pronto reconoce como LUCILA. En la segunda se distinguen un par de fardos, uno a cada costado de la bestia la cual es arreada por ESPITIA. NINO observa con extrañeza la inusual situación, se despidió del recolector quien se interna en el cafetal y sale al encuentro con LUCILA y ESPITIA.

NINO

Veó que ROQUE ya los visitó.

LUCILA

¿Por qué no me avisó?

NINO

No tuve tiempo. Apenas llegó anoche y me salió que dizque vendió la casa. Pensaba madrugar hoy a decirles, pero me enredé acá.

LUCILA

Excusas. Al fin hermanos.

NINO

Sabe bien que soy harina de otro costal.

Silencio.

NINO

(dirigiéndose a ESPITIA)

Mijo, lleve las bestias al establo. Le voy a decir a GLORIA que los acomode en la pieza de abajo.

LUCILA

No. Qué pena con GLORIA.

NINO

De pena se murió una burra en Cartagena.

LUCILA

¿Le parece que estoy pa' chistes?

LUCILA baja de la mula con ayuda de NINO. ESPITIA sale de cuadro con las dos mulas hacia el establo. NINO pasa el brazo por encima a LUCILA, pero esta lo rechaza. Ella solo mira al suelo mientras camina. Ambos entran en la casa.

10. CASA DE NINO. INT. DÍA. (CONTINÚA FLASH BACK)

La casa de NINO tiene una sala amplia. Se puede ver el cuadro de la última cena en la pared

contigua al comedor. En la pared del frente está la imagen del Sagrado Corazón y al lado, una vieja foto en blanco y negro de los hermanos ESPITIA, junto a su padre, el viejo patriarca. En otra pared hay rejos enrollados y aperos para caballos. Las sillas del comedor son de cuero de vaca y la mesa es de madera rústica. Hay un juego de sala de madera y cojines con un estampado pasado de moda. De resto, la casa de NINO podría pasar como una casa propia de postal colombiana. En la sala están GLORIA (60 años) esposa de NINO, LUCILA Y NINO.

NINO

Mija, Cómo le parece que este asqueroso del ROQUE vendió la casa y sacó a LUCILA y al muchacho.

GLORIA

Ese es mucho infeliz. Pero tranquila, LUCILITA, que ese hombre paga todo eso. Esa plata le va a servir de ruina. Por Dios que sí.

LUCILA

Dios no existe, Gloria. Eso es para que los de ruana no ambicionen nada y mueran felices en la miseria.

GLORIA

Uy no, en esta casa no se blasfema. Ahora que se acomode en la pieza rezamos un rosario.

LUCILA

Qué pena con usted, pero no estoy pa' rezos.

NINO mira con severidad a GLORIA.

NINO

(a LUCILA)

Oíste, ya en esto el muchacho cumple los 18 y se va a prestar servicio.

LUCILA

Pues, él no me ha dicho nada de eso.

NINO

Posiblemente le toque. Por la libreta militar, sin eso no se puede colocar en un buen trabajo o no puede estudiar en la universidad, si es que llega a querer estudiar.

LUCILA

Él se salió del colegio en tercero, ¿qué universidad va a poder hacer? Desde niño tuvo que ponerse a trabajar pa' ayudarme en la casa. De haber seguido ya casi sería bachiller, como INÉS.

GLORIA

(a LUCILA)

El que desea algo lucha por ello. No todos nacen igual, pero en el camino de la vida se arreglan las cargas.

GLORIA se levanta de la silla. Se ve entrar a una habitación. NINO y LUCILA se quedan sentados en la sala, en silencio. Entra ESPITIA.

ESPITIA

Listo, tío. Ya acomodé a las bestias. Una cosita: ¿me va a dar trabajo aquí en la finca?

NINO

La pregunta sobra. Mañana empieza en el cafetal.

GLORIA sale de la habitación y llama a LUCILA con un gesto. LUCILA se levanta y ambas entran a la habitación.

ESPITIA

Le voy a quemar la casa a ese hijueputa

NINO

¿Pa qué, mijo? ¿quiere vengarse de ROQUE? Busque otra forma. Mi papá decía que el doceavo mandamiento es que todo el mundo tiene derecho al desquite, pero primero está el onceavo: No dar papaya. Quemarle la casa a ROQUE es dar tremendo papayazo pa' que ese hombre lo acabe a machete. Espere. Si quiere venganza, espere que el plato se enfríe. También puede perdonar y seguir su vida sin lastres. Ya es cosa suya.

ESPITIA

Que perdón ni que hijueputas, tío. La próxima vez que lo vea voy es a borrarle la sonrisa de un machetazo.

NINO

Uno nunca sabe mijo. Un día uno está que mata y come del muerto, pero a la hora veinte no es capaz, y más con el papá.

ESPITIA

Ese no es papá de nadie. Y el que me la hace la paga, sea quien sea.

11. CASA DE NINO. COCINA. INT. AMANECER. CONTINÚA FLASH BACK

En la cocina hay mucho movimiento. GLORIA, INÉS y una trabajadora afanan el desayuno para

la familia y los jornaleros. El fogón está al rojo vivo. Las ollas emiten humo y junto a ellas, sobre una parrilla, hay varias arepas asándose. INÉS (16 años) tiene una actitud jovial propia de su edad y se mueve con diligencia. GLORIA voltea las arepas y luego rompe unos huevos sobre una cacerola caliente. ESPITIA entra y GLORIA le entrega una taza de café y una arepa con queso. ESPITIA se sienta en la mesa y empieza a desayunar. Segundos después, su prima INÉS le pone una cazuela de huevos fritos y un pan sobre la mesa. ESPITIA moja el pan en la yema blanda y lo come con gusto.

INÉS

(a ESPITIA)

Uish, usted se come ese huevo casi crudo, y tranquilo que nadie le va a quitar.

ESPITIA

Tengo harta hambre, prima. Venga siéntese y me acompaña.

INÉS

Pues si se espera porque la arepa mía apenas se está asando. En estico empieza a comer gente.

ESPITIA

Cuando me la quiera comer le aviso, prima.

INÉS le da un puño en el brazo a ESPITIA. Llego GLORIA con un plato en el que hay una arepa con queso, huevos fritos y calentado de frijoles, además de una taza de café. Pone todo en la mesa.

GLORIA

Tenga más arepa, mijo. Ya le traigo más tintico.

GLORIA vuelve a la cocina, quedan INÉS Y ESPITIA solos desayunando.

INÉS

Oiga, ¿Al fin cómo va con la del granero?

ESPITIA

Bien.

INÉS

¿Pero bien qué? Cuente.

ESPITIA

Deje el chisme que eso es feo.

INÉS

¿Si ve cómo es usted? No cuenta nada. Don Misterio. Ni que una fuera chismosa.

ESPITIA

¿Qué quiere saber?

INÉS

Pues cómo hizo pa' andar con ella que es toda repelente.

ESPITIA

Repelente no, seria. Por eso me gusta.

INÉS

Ajá, ¿y usted si es serio?

ESPITIA

Dígame usted.

INÉS

Pues. Qué le dijera...

GLORIA regresa con una taza de tinto, un porta lleno de comida y una botella plástica con café.

GLORIA

Mijo, Termine ahí y llévele este porta a su tío que lo está esperando en el matadero, de paso, me trae tres libras hueso carnudo y manteca de cerdo.

ESPITIA

Si, señora. Termino y arranco.

CORTE A

12. CAMINO. EXT. DÍA. (CONTINÚA FLASH BACK)

En el camino que conduce al pueblo, ESPITIA pasa por un puente de La Curva que atraviesa un río cuyas aguas son negras. Hay pestilencia en el aire y se hace más fuerte a medida que recorre el puente. Mira las aguas y ve un bulto flotando. Sigue caminando y logra distinguir que es un cuerpo humano gracias unas botas pantaneras con el logo de Batman que sobresalen del bulto y que son iguales a las que él compró en el almacén del pueblo. Las piernas del cadáver están tan hinchadas que el caucho de las botas se está rajando. ESPITIA baja un poco para distinguirlo. El cadáver es de un hombre que al parecer tenía su misma edad, está hinchado y sin ojos. Docenas de gallinazos rodean el cuerpo. ESPITIA da media vuelta y, con tranquilidad, retoma el camino.

13. PUEBLO. EXT. DÍA. (CONTINÚA FLASH BACK)

ESPITIA entra al pueblo, en las paredes y puertas de las casas hay agujeros de bala. Las ventanas tienen los vidrios rotos. En una de las casas ve a una niña asomando su ojo de manera juguetona a través de un agujero de bala hecho en el cristal de las ventanas. La niña sonríe mientras ve a ESPITIA pasar. Se ven mensajes en las paredes de las casas que antes no estaban ahí, mensajes como: “muerte a colaboradores de paracos”, “ejército del pueblo presente” y “mujer de policía o

paraco es mujer muerta”. Ve a un joven con la cara cubierta, vestido de camuflado y con fusil colgado del hombro sentado en el muro del antejardín de una de las casas con más huellas de tiros. ESPITIA lo ignora y sigue caminando. La puerta de una casa se abre y se ve salir a una MUJER con un niño de brazos.

MUJER

Ay, vea. Regáleme algo de la comida que lleva ahí. Mi niño no ha comido.

ESPITIA

(sin dejar de caminar)

No puedo.

ESPITIA acelera el paso. Atraviesa la plaza principal, pasa por la acera que cubre el gran árbol de la plaza. Ve la figura de NINO esperándolo en la puerta del matadero a quien le entrega el portacomida.

NINO

¿Cómo está todo por allá en la casa? ¿No vio nada raro en el camino?

ESPITIA

Todo está bien, tío, y por el camino no vi nada raro.

NINO

Bueno. Esto por acá está feo, según me cuentan, los “muchachos” se metieron al pueblo y están acabando con todo. Es mejor que se vaya pa’ la casa de una vez y esté alerta. Cuide a GLORIA y a INÉS. Yo voy llegando en la noche.

ESPITIA

Mi tía me mandó a comprar un hueso carnudo y una manteca para el almuerzo de mañana.

NINO

Que se vaya que yo se lo llevo en la noche. Espero que hagan la faena para comprar hueso del bueno. A mí me lo dejan barato. Váyase pa’ casa. No se vaya a poner a pendejear por ahí. Ya le dije como está la cosa.

ESPITIA

Bueno, tío.

NINO entra al matadero con el porta en la mano. ESPITIA lo ve perderse entre la gente que hay en el interior del sitio.

14. PUEBLO. ALMACÉN. INT. DÍA. (CONTINÚA FLASH BACK)

Recostado al mostrador de El Antojo, ESPITIA toma una gaseosa fría mientras ve a ISABEL atender a los clientes. El Antojo esta concurrido. Suenan DISPAROS. Espitia se asoma y ve a una docena de hombres armados con fusiles disparando al aire. ISABEL lo toma de los hombros y lo hala, sin embargo, Espitia sigue asomado desde una de las ventanas del almacén. Desde ahí ve que otro grupo de hombres armados irrumpen en el matadero del pueblo. Pasan cinco segundos y ve como desde el interior del matadero los hombres armados sacan a NINO a rastras. Uno de los armados tiene el portacomida y lo revisa con curiosidad, saca una tajada de plátano y se la come, el resto del porta se lo reparte con los otros hombres quienes, entre burlas, dan buena cuenta de la comida. ESPITIA corre hacia la puerta del almacén, pero es detenido por ISABEL y su suegro, CARLOS.

ISABEL

¡NO!, amor.

CARLOS

Ya por su tío no hay nada que hacer.

ESPITIA

(gritando)

Suéltlenme. ¡No! ¡No!

CARLOS le pone la mano en la boca para ahogar el grito de ESPITIA.

CARLOS

Mijo, yo sé que eso es muy duro, pero no queda otra que aguantar. No se vaya a hacer joder de esa gente.

ESPITIA llora ahogadamente mientras la mano de su suegro le sigue tapando la boca. ISABEL lo abraza por delante. Entre los dos evitan que ESPITIA se mueva. Suena una RÁFAGA de fusil. ESPITIA ve a su tío tirado en el centro de la plaza, un charco de sangre empieza a emerger en torno al cuerpo de NINO. La sangre toca los restos de comida que fue arrojada al suelo por los asesinos. Hay SILENCIO. Los hombres armados se suben a los camiones y empiezan a marcharse. ESPITIA grita, pero no se escuchan sus gritos. En su expresión hay rabia y miedo.

FUNDE A NEGRO

FIN DEL PRIMER ACTO

ACTO 2

UN TORO DE OJOS ROJOS

15. CASA DE NINO. INT. DÍA. CONTINÚA FLASH BACK

La familia y amigos de NINO están reunidos en la sala de la casa. Hay aflicción en sus rostros. GLORIA e INÉS están sentadas en la sala visiblemente afectadas mientras se escucha el murmullo de los rezos, una señora de avanzada edad, vecina de la familia, dirige el rosario. LUCILA está sentada en una silla, sin participar del rezo colectivo. Del otro lado de la sala están los hombres, hay una botella de aguardiente en una mesa cercana, además de eso, todos tienen un pocillo de tinto humeante a su alcance. El hombre que tiene la botella de aguardiente sale de la sala hacia el pasillo exterior de la casa.

16. CASA DE NINO. EXT. DÍA. (CONTINÚA FLASH BACK)

ESPITIA está arrecostado contra la chambrana que rodea la casa, luce apesadumbrado. MARIO (25 años) surge desde una de las puertas que conecta el pasillo exterior con la sala y se hace al lado de ESPITIA. Sirve un trago grande en una copa de cristal y se lo ofrece. ESPITIA recibe la copa y se la toma.

MARIO

Qué pesar el tío, ome. El viejo era bravo pal' trago. Me acuerdo cuando me llevó a Celestina's. Como vio que yo estaba listo pa' debutar, llamó a una de las coperas y la hizo sentarse en mis piernas. Yo ni sabía qué hacer con todo eso (ríe). Ese día supe lo que es bueno y me volví cliente habitual. En Celestina's lo recuerdan mucho.

ESPITIA

A mí me puso fue a corretear de un toro. Tenía como nueve años cuando me mandó a sacar al Azafrán. ¿Se acuerda, primo, de ese toro? Bueno, una vez tenía que llevárselo a mi tío, pero ese verraco era muy jodido; cada que iba avanzando el hijueputa toro me hacía caer de los jalonazos que daba. Entonces, lo agarré y le rompí el hocico, y le pasé una cuerda por ahí por el cartílago que separa una nariz de la otra. Entonces, cada que el Azafrán me iba a jalar, yo le jalaba la cuerda del hocico y así le quitaba la joda. Así fue como se lo llevé. El viejo no podía del asombro. Desde eso me decía que yo era muy jodido y me enseñó la arriería.

MARIO

Varios intentaron domar ese animal, pero nadie pudo. Era un demonio, una vez lo vi más bravo que de costumbre. Sus ojos estaban como echando chispas y mugía como el diablo. Todo el mundo le tenía miedo a esa bestia. Esos ojos no

eran cosa buena.

ESPITIA

Muy bravo y todo, pero terminó colgado en los ganchos del matadero. Y por obra mía, mijo.

MARIO

Bueno, primo, si es tan verraco vaya y cuelgue también a esos hijueputas que mataron al tío.

ESPITIA le quita la botella a MARIO y se sirve un trago. Se lo toma como si fuera agua. Luego sirve otro y se lo da a MARIO

ESPITIA

Me voy pa'l ejército. Voy a romperle el hocico a cada guerrillo que vea.

MARIO

Suena facilito.

ESPITIA

Camine conmigo.

MARIO

Yo ya presté servicio. Ojalá pudiera, pero tengo a Yadira en embarazo y estoy esperando que me salga lo de la parcelita.

ESPITIA

Me voy en dos días, aprovechando las incorporaciones.

MARIO

Hágale y que Dios lo acompañe. El tío va a estar orgulloso donde sea que esté. Y si puede, no vuelva. Este pueblo cada día está más puteado con esa maldita gente. Por ahí escuché que se metieron a la finca de los Fernández y se les llevaron las gallinas y las vacas. Entonces Miguel, el menor de los Fernández, que tenía la edad suya, creyó que podía solo contra ellos, pero por allá apareció en el puente de La Curva todo hinchado y flotando. Esos tipos dicen que todos deben colaborar con la causa, sin saber bien cuál es la tal causa, y al que le dé por chistar lo declaran objetivo militar, como al Miguel. La gente anda saliendo de sus cositas o dejan sus casas así no más, a la mano de Dios, o a la de esos hijueputas más bien. Uno tuviera harta plata pa' armar gente e ir a buscar a esos perros y sacarlos a bala.

MARIO toma la botella, se sirve otro trago y se lo toma. Vuelve a llenar la copa y se la ofrece a ESPITIA. ESPITIA se lo toma con avidez.

MARIO

(continúa)

Tenemos que hacer algo...

ESPITIA

Pues ya le dije lo que voy a hacer. Me voy, primo. Éxitos con la familia, me saluda a la Yadira.

ESPITIA sale del pasillo que rodea la casa en dirección al portón de salida. MARIO mira a su primo alejarse mientras se sirve otro aguardiente.

17. CASA DE ISABEL. INT. NOCHE. (CONTINÚA FLASH BACK).

ISABEL está sentada en la mesa del comedor. Al frente de ella hay unos libros de contabilidad, una calculadora y papeles que parecen ser facturas. Se escuchan pasos fuera de su casa, deja de escribir para poner más atención al sonido. Es cauta. Aguarda un poco. Suena un SILVIDO con una melodía especial que al reconocerla hace que sonría y se levante de la silla. Va hacia la puerta y la abre, ve a ESPITIA esperando de espaldas.

ISABEL

Ole, qué dice el novio mío precioso.

ISABEL le da un beso muy apasionado a ESPITIA.

ESPITIA

Hola, Isa ¿todo bien?

ISABEL

Ya le hago algo pa' ese ánimo. Un chocolatico con queso de esos que a usted le gustan tanto y después un buen arrunchis.

ESPITIA se voltea y mira hacia el horizonte con la mirada perdida. ISABEL se le acerca amorosamente por la espalda y pone sus manos en los hombros de él. Lo abraza y pone su mejilla en la espalda.

ISABEL

Amor, esto va a pasar, nos vamos a organizar y a sacar nuestra finca adelante. Allá arriba por El Manantial están vendiendo un terrenito.

ESPITIA sigue sin emitir palabra, solo mira al frente, al vacío.

ISABEL

O nos podemos ir a otro lugar, lejos de aquí, y empezar nuestra familia.

ISABEL pasa al frente de ESPITIA y lo ve a los ojos. No los reconoce. Entonces lo abraza.

ISABEL

Me tienes a mí.

ESPITIA

Me voy pa'l Ejército

ISABEL

No me haga esas chanzas que no me gustan.

ESPITIA

Ya cumplí los 18, me toca prestar servicio. Salgo el lunes en la primera chiva que vaya pa' la ciudad.

ISABEL

¿Bueno y entonces? ¿se le olvidó lo que venimos hablando?

ESPITIA

Lo sé. Pero también es importante que me vaya. No tengo pa' comprar la libreta militar.

ISABEL

No. Usted bien puede pagar por la libreta, incluso puede ser exento de ley por ser hijo único o GLORIA le puede prestar para pagarla, hasta mi papá le presta. ¿Cuál es la fiebre de largarse por allá?

ESPITIA

Usted misma vio lo que esa gente hizo.

ISABEL

Irse por allá y hacerles lo mismo no es que sea una idea muy buena. ¿Qué dijo? El Jhon Wick criollo, el Batman en botas pantaneras, no, NELSON. Esa no es la solución.

ESPITIA

¿Qué hubiera hecho usted se le hacen eso a su papá?

ISABEL

Con mucho dolor y todo, pero seguiría con mi vida. Esa gente es peligrosa y usted es un campesino. Usted no es como ellos.

ESPITIA

Facilito decir cosas así no más, sin sentir las en cuero propio. Madure que ya no es una niña.

ISABEL

Pues su delirio de justiciero es de alguien muy maduro.

¡No! NELSON, no está en una película de esas que vemos los domingos.

ESPITIA

Sabía que se iba a poner así. Igual vengo es a decirle que me voy, no a pedirle el permiso.

ISABEL

No quiero que la próxima vez que lo vea sea en un cajón cubierto con la bandera.

ESPITIA

Será la viuda de un hombre de honor y puede volver a empezar. Hombres sobran.

ISABEL lo toma del cuello de la camisa. Lo mira con rabia.

ISABEL

Lo que sobran son machitos que quieren arreglar todo a bala.

ESPITIA toma las manos de ISABEL y se las aleja de su cuello.

ESPITIA

Véala, la que no es violenta. ¿Ve que la llevamos en la sangre? Lo que hay que hacer es saber en quien desfogarla.

ISABEL

¿Por qué creen que la guerra es un juego? Les matan un familiar, luego van y le hacen lo mismo al asesino, después vienen los del combo del asesino y acaban con otro y así hasta que no quede ni quien los sepulte. Forman una bola de mierda que nos termina untando a todos.

ESPITIA

Bueno, entonces los perdono y me pongo a tomar cerveza con ellos para que ISABEL, la Reina de la Paz, esté feliz.

ISABEL

Vea, NELSON ESPITIA, con cada muerto que se eche encima se va a parecer más a ellos. En cada enemigo va a ver el rostro de los asesinos de NINO y los va a querer matar una y otra y otra vez. Y ese vacío nunca lo va a llenar, pero si se volverá igualito o peor que ellos. Y así hasta que caiga usted y lo honren en su velorio contando sus bajas cómo le cuentan goles a un futbolista. Qué chimba de honor.

ESPITIA

Entre más goles meta, mejor.

ISABEL

Usted ya no es NELSON.

ESPITIA

Tiene razón, ahora en el Ejército seré el soldado ESPITIA.

ESPITIA se acerca a ISABEL y la abraza. Ella no se resiste, pero tampoco le devuelve el abrazo. Solo llora. Se separa de él y camina lentamente hacia la puerta.

ISABEL

Adiós, NELSON.

ESPITIA

Hasta luego. Voy a volver.

ISABEL

No. Usted no va a volver.

ISABEL entra a la casa y cierra la puerta. ESPITIA nota algo en su bolsillo, se revisa y encuentra que es un dije con forma de una letra I encerrado en un corazón. Vuelve a guardarlo en el bolsillo y se va por el camino de tierra en medio de la noche.

CORTE A

18. BATALLÓN. DORMITORIO. INT. ANTES DEL AMANECER. (CONTINÚA FLASH BACK)

En un gran salón amoblado con cincuenta camarotes dobles duermen soldados. Las camas son desprolijas, solo cuentan con una delgada colchoneta y una almohada. En la litera de debajo de uno de los camarotes está ESPITIA durmiendo, pero no está tranquilo. Suda, se mueve como si estuviera teniendo una pesadilla.

19. DORMITORIO. INT. PESADILLA. (CONTINÚA FLASH BACK)

ESPITIA camina por un sendero de tierra mientras arrea dos vacas negras. A los lejos ve venir a un hombre igual a él vestido con botas pantaneras que llevan un logo de Batman. Al hombre lo rodean gallinazos, unos se posan en sus hombros, otros sobre su cabeza, todos le pican la cara. ESPITIA quiere devolverse, pero no puede, las vacas siguen caminando y no puede desprenderse del lazo que lo une a ellas. Pronto el hombre de los gallinazos está a pocos metros, pasa por su lado, los gallinazos le han sacado los ojos y se los están comiendo. Otro de los animales mete la cabeza en la boca del hombre y le arranca la lengua de un tirón. El hombre, cuando está pasando por el lado de ESPITIA, lo mira y sonríe mostrando una boca de la que se le desprenden los dientes.

FIN DE LA PESADILLA.

20. BATALLÓN. INTERIOR. ANTES DEL AMANECER. (CONTINÚA FLASH BACK)

ESPITIA despierta gritando y sudando copiosamente. SUENA LA DIANA. Los soldados se levantan apurados, el sitio parece una revolución, todos se dirigen a las duchas, están desnudos, cada uno tiene un jabón en la mano. Se duchan en un minuto, regresan al dormitorio se visten en dos minutos y tienden la cama en uno.

21. BATALLÓN. PATIO DE FORMACIÓN. EXT. AMANECER

En el patio, el sargento ACERO observa a los afanados soldados buscar su lugar en la formación. RICARDO ACERO (30 años) tiene una estatura de 1. 80 metros, espalda amplia y fuerte al igual que sus brazos. Su rostro transmite dureza y severidad, una palabra que lo describiría muy bien sería su propio apellido. Porta un machete terciado en su cintura. Tiene un diente incrustado en un dije de oro que cuelga de su cuello. Una vez formada la escuadra de soldados, ACERO empieza a pasar por entre las líneas, buscando cualquier falla, descuido o imperfección en el uniforme de los soldados. Pasa por varias filas hasta que llega donde el soldado ESCOBAR. ACERO lo mira desde las botas hasta los ojos con severidad, pero al tiempo esboza una sonrisa que se puede describir como satisfactoria.

ACERO

Soldado ESCOBAR

ESCOBAR

Señor, a sus órdenes, Señor.

ACERO mira las botas del soldado.

ACERO

Dígame una cosa. ¿El Ejército le dio betún en su dotación? Si no, por favor dígame y me voy al almacén a hacer el reclamo. Qué pena con usted que no se le atiende como se merece.

ESCOBAR

Señor, el ejército me dio dotación completa, señor.

ACERO

Bueno, entonces debe ser que le robaron el betún. Tocaré revisar a todo el mundo hasta que encontremos el betún del señor ESCOBAR. No tolero a ningún hijueputa ladrón. ¡Todos vacíen sus morrales, ya!

Los soldados ponen sus morrales en el suelo y voltean todo su contenido ante la atenta mirada del sargento ACERO y sus oficiales de confianza que pasan a revisar.

ESCOBAR

(nervioso)

Mi sargento...

ACERO

(interrumpiendo)

Tranquilo, soldado. Su betún aparece porque aparece.

ESCOBAR

Mi sargento, permiso para hablar

ACERO

Hable

ESCOBAR

Mi sargento, es que no alcancé...

En ese momento uno de los hombres de confianza de ACERO encuentra entre las cosas de ESCOBAR el betún intacto. Se lo muestra a ACERO, quien le pone la lata de betún en la cara a ESCOBAR.

ACERO

Soldado ESCOBAR, ¿esto qué?

ESCOBAR

(nervioso)

Señor, no alcancé a limpiar las botas. No volverá a ocurrir, señor.

ACERO se asesta un puño a ESCOBAR en plena boca. El soldado empieza a sangrar y escupe dos dientes.

ACERO

Pero claro que no vuelve a ocurrir, soldado cochino. Malparido. Todo el tiempo que nos hizo perder. ¡Todo el mundo con el equipo al hombro, veinte vueltas al batallón!

La tropa se apresura a guardar sus cosas en sus respectivos morrales y sale a correr. ACERO mira. El patio se queda vacío. Solo quedan ESCOBAR en el suelo, intentado incorporarse. ACERO camina hacia el soldado y recoge uno de los dientes con un pañuelo y se lo echa en el bolsillo, después sale del cuadro y queda ESCOBAR solo, aun tratando de levantarse.

22. BATALLÓN. OFICINA DE ACERO. INTERIOR. DÍA. (CONTINUA FLASH BACK)

La oficina de ACERO es sencilla. Hay un escritorio ya desgastado y una silla de rodachines que, a pesar de lucir muy usada, aún es confortable. En las paredes blancas hay retratos de ACERO recibiendo el ascenso a sargento. Al lado de esas fotos, hay retratos de ACERO con ropa de civil

luciendo una amplia sonrisa. En otra está junto a dos niños, que son sus hijos, en actitud amorosa. En una tercera foto está junto a su esposa y los niños, así mismo, en una cuarta foto, él está cargando a uno de sus hijos recién nacido. Hay un estante llenó de elementos decorativos de estilo militar, son cosas como cañones en miniatura, aviones y tanques de guerra a escala. También hay porcelanas de caballos y de toros de lidia. En el centro del estante, hay un tarrito metálico de una marca de maní. ACERO entra a la oficina, destapa el tarrito y arroja el diente de ESCOBAR en su interior. Luego, abre uno de los cajones del escritorio y saca una botella de *whisky* y sirve un poco en un vaso. Se sienta en una silla y ve por el ventanal de la oficina que le ofrece una amplia imagen de una parte del batallón. Toma un trago y saca su teléfono, hace una videollamada. La pantalla del teléfono se activa. Se ve a una mujer. Es CLEMENCIA (28 años), esposa de ACERO.

CLEMENCIA
(en la pantalla del teléfono)
¿Cómo está el hombre más valiente del mundo?

CLEMENCIA pone en pantalla a un niño de tres años.

CLEMENCIA
(continúa)
Mira, es tu papi. Saluda, amor.

NIÑO
¡Papiiii!

ACERO
Hola, mi campeón. ¿Está cuidando bien a la mami?
(a CLEMENCIA)
Reina, El próximo fin de semana tengo licencia. Nos la dan porque después vamos a tener una misión en un pueblo donde se metió la guerrilla.

CLEMENCIA
Aquí te esperamos con los brazos abiertos. Muero por verte.

ACERO
Y yo por verlos a ustedes. ¿Qué hay de Esteban?

CLEMENCIA
La profesora lo ve más aplicado. Los otros niños ya no lo molestan tanto. Está tratando de integrarse.

ACERO
Me alegra oír eso. Él tiene que poder, es un ACERO.

CLEMENCIA
Es de ACERO... como el papá.

ACERO

Con ustedes soy un flan. Me da vaina a veces.

CLEMENCIA

Amor, somos tu familia.

ACERO

Bueno, no empiece con lo mismo. Cuando vaya les voy a cocinar una cosa que aprendí por acá. Pero no comience con la preguntadera que cuando vaya sabrá que es.

CLEMENCIA

(ríe nerviosamente)

Bueno, amor. Mira que por ahí te llegó un sobre por correo. No lo he abierto.

ACERO

Ya. Si, es algo del batallón. Es cosa de trabajo. Lo abro cuando llegue. Mientras, déjelo en el sótano.

CLEMENCIA

¿Está muy caliente por allá dónde estás?

ACERO

Lo normal. No se preocupe.

CLEMENCIA

Si me preocupo, nunca me cuentas nada de lo que haces.

ACERO

¿Para qué? Uno bien engorilado por acá y llegar a la casa a hablar de lo mismo. Estoy bien, mi reina. Su Leónidas está siempre bien.

CLEMENCIA

Pues mire a ver señor Leónidas si pone al día a su reina. El verano está largo en Esparta, mijo.

ACERO

Nos vemos en fin de semana. Debo colgar porque tengo reunión con mi Mayor.

CLEMENCIA

(al niño)

Despídete de tu papi

NIÑO

Chao, papi. Te quiero.

ACERO

Chao, campeón. Cuidas a la mami ¿ok?

CLEMENCIA

Cuídate, acá te esperamos.

ACERO cuelga. Se toma otro trago de whiskey y mira por el ventanal.

23. BATALLÓN. DORMITORIOS. INTERIOR. NOCHE. (CONT. FLASH BACK)

ESPITIA está sentado en su litera, toma su fusil y lo desarma parte por parte de manera meticulosa, luego lo limpia mientras su mirada, aparentemente fijada en su arma, está perdida. Vuelve a armar el rifle casi como un autómatas. Al lado del fusil está el dije que Isabel le obsequió cuando se despidieron. Lo limpia con la misma concentración que tuvo con el arma, lo observa. Toma el celular y le escribe un whatsapp a ISABEL. Se ven las dos palomitas azules de mensaje recibido, luego, se ve la palabra “escribiendo...” debajo del nombre de contacto. ESPITIA contiene la respiración, espera un mensaje largo. Aparece solo un “hola” en la pantalla del teléfono. ESPITIA escribe todo un párrafo y después lo borra. Al final, solo escribe un escueto “espero que esté bien”. Después de unos segundos llega la respuesta “estoy bien, ojalá usted también”. ESPITIA guarda el teléfono y procede a acostarse.

24. BATALLÓN. EXT. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

La tropa está formada en el patio. ACERO está frente a ella.

ACERO

¡Firmes!

Los soldados se ponen en posición haciendo sonar sus botas al unísono

ACERO

Soldados de la patria. Han completado su periodo de entrenamiento. Acá están los más aptos y destacados. Los flojos, los que no sirven pa' esto, se fueron. Acá están los hombres de verdad. Los que no temen morir con tal de rescatar a la patria de las manos de esos delincuentes, de esos rojos comunistas que solo hacen daño. Muchos de ustedes están acá porque les mataron a sus familiares, les quemaron sus casas, les violaron a sus hermanas y novias, los desplazaron de sus hogares. Ahora tienen el poder legítimo del fuego en las manos. Dios les ha dado la oportunidad de hacer pagar a esos hijueputas todo el daño echo.

ACERO saca su machete y lo blande.

ACERO

Bajo este filo van a caer esos bandidos de mierda.

ESPITIA aprieta con fuerza su fusil, su rostro denota rabia, él y los demás soldados gritan con fuerza y entusiasmo cuando ACERO termina la arenga

TROPA
¡SÍ, MI SARGENTO!

ACERO
Ahora, pasemos a la acción: nuestros elementos de inteligencia e informantes nos han reportado movimientos de guerrilleros a dos horas de la cabecera municipal. El seguimiento que hicimos a partir de dicha información nos permitió tener la certeza de que hay un campamento instalado en plena selva, junto al río. Desde ahí están planeando atacar nuestra base. Es imperativo que nos adelantemos a sus movimientos y los sorprendamos, y lo haremos hoy. Sin más carreta: ¡en marcha, mis soldados!

TROPA
¡Sí, mi sargento!

CORTE A

25. SELVA. EXT. NOCHE. (CONT. FLASH BACK)

Suenan EXPLOSIONES. Se desarrolla un combate. Hay mucho barro y neblina. ESPITIA está oculto detrás de un árbol mientras cambia de proveedor a su fusil, cierra los ojos, respira profundo, una fuerte detonación ocurre muy cerca de él, cae barro y tierra en su rostro. Se arrastra hasta un árbol cercano y desde ahí dispara contra lo que hay al otro lado de neblina. Siguen sonando explosiones, disparos y gritos. Sigue disparando sin saber bien a quien. A unos metros de distancia está LÓPEZ (18 años), un soldado oriundo de un barrio de invasión de una gran ciudad. LÓPEZ está hecho un ovillo en el barro, se lleva las manos a los oídos y llora desesperadamente. ESPITIA se arrastra hasta la posición de LÓPEZ y lo hala para sacarlo de su trance. Se mueven de posición, justo cae una granada en la posición donde antes estaban, derribando una gran rama de un árbol. Se refugian detrás de una gran piedra, ESPITIA le pega dos cachetadas a LÓPEZ

ESPITIA
Despierte lanza, avíspese o lo revientan, guevón. ¿Dónde cree que está?

LÓPEZ
(desesperado)
Esto es una mierda. Esto es una maldita mierda.

ESPITIA
(tomando del cuello a LÓPEZ)
Acá todos estamos cagados del susto, pero eso no es pa' que se ponga a llorar como una nena. Va a hacer que lo maten y

nos maten a todos.

LÓPEZ
(desesperado)
Esto es una mierda.

ESPITIA
Pues bienvenido a la mierda, lanza.

Las explosiones y los disparos disminuyen su intensidad. De un momento a otro: SILENCIO. La luz de la luna permite algo de visión del campo de batalla. De esa forma, ESPITIA ve la silueta del sargento ACERO parado sobre una piedra y con su machete en su mano. ACERO baja de la piedra y empieza a recorrer el campo de batalla. Hay botas, fusiles, brazos y sangre esparcidos en el barro. ACERO camina como si para él fuera como caminar por un jardín. Su rostro se endurece aún más de lo habitual, sin embargo, dibuja una sonrisa. En medio del pandemónium, ve a un hombre que se mueve, herido, mientras pide ayuda. ACERO lo identifica como guerrillero. Se acerca a él, lo observa por un segundo. Luego, levanta el machete y lo deja caer con fuerza sobre el cuello del hombre herido. Desencaja el machete del cuello de su víctima y sigue caminando. ESPITIA y LÓPEZ ven todo desde su posición. LÓPEZ voltea la mirada y vomita. ESPITIA observa estupefacto. La silueta de ACERO se diluye en la oscuridad de la noche mientras busca más heridos.

CORTE A

26. BATALLÓN. DORMITORIOS. INTERIOR. NOCHE. (CONT. FLASH BACK)

En su litera, ESPITIA duerme, pero está muy inquieto. Suda copiosamente, sus ojos cerrados se mueven.

27. DORMITORIO. INT. PESADILLA. (CONT. FLASH BACK)

ESPITIA está patrullando en la selva penumbrosa. En el camino, ve botas destrozadas en el barrial al tiempo que ve otras botas colgadas de los árboles de las cuales salen serpientes que le caen encima. ESPITIA empieza a correr en medio de la selva que de un momento a otro entra en llamas. Del fuego ve emerger una enorme figura negra, es un toro cuyos ojos son de color rojo intenso. La bestia emite un enorme mugido que hace estremecer la tierra y tumba a ESPITIA. ESPITIA monta y dispara su fusil, pero este no funciona. Cuando el gran toro de ojos rojos embiste con sus afilados cuernos al indefenso ESPITIA, despierta.

FIN DE LA PESADILLA

28. BATALLÓN. DORMITORIOS. INTERIOR. NOCHE. (CONT. FLASH BACK)

ESPITIA salta sobre su catre y grita con desespero. Se toca el pecho revisándose por si está herido. Suda mucho. Toma el teléfono, le marca a ISABEL quien contesta. En ese momento suena la diana, ESPITIA cuelga.

CORTE A

29. SELVA. EXTERIOR. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

ESPITIA y LÓPEZ caminan por la selva junto a otros dos soldados. El terreno es pantanoso y difícil de recorrer. Hay llovizna. Los soldados que acompañan a ESPITIA y LÓPEZ son ARAÚJO (18 años) y CARDONA (18 años). ARAÚJO es alto, moreno, de movimientos lentos; CARDONA es de baja estatura y ágil. ARAÚJO grita. Todos paran la marcha y ven a una serpiente equis aferrada a al antebrazo de ARAÚJO. ESPITIA saca un cuchillo y mata a la serpiente después de agarrarla por la cabeza.

CARDONA

Estamos muy lejos del batallón. A unas tres horas. De aquí a que llegemos este man se muere.

ESPITIA le hace un torniquete a ARAÚJO quien está muy asustado.

ARAÚJO

No me dejen morir. Llénenme a un centro de salud o algo, de por Dios. No me dejen acá tirado.

ESPITIA

Nadie lo va a dejar tirado.

LÓPEZ

Junto al río hay un viejo brujo que cura gente.

ESPITIA

¿De dónde sacó esa maricada? Estamos en medio de la selva.

LÓPEZ

En serio, lanza. Se lo escuché decir a unos del pueblo la vez que bajé hasta allá por panela para el batallón.

ESPITIA

No, hombre. Hay que correr con él man rumbo al batallón. Con algo de suerte lo alcanzamos a salvar.

CARDONA

Estamos muy lejos. No hay nada que hacer.

ARAÚJO

Ay, por Dios, no hablen tanta mierda y sáquenme de aquí.

CARDONA

Eche, cállate que entre más hablas más veneno se te riega por dentro.

ESPITIA

Bueno, CARDONA. Écheselo al hombro y al trote con él.

LÓPEZ

Démosle acetaminofén mientras llegamos a alguna casa que nos pueda brindar ayuda.

ESPITIA

Que esto es pura selva. Con esa fe suya no sé si putearlo o montarle una iglesia.

Pasados unos treinta minutos, ARAÚJO ya habla poco, está muy pálido y emite débiles quejidos.

ESPITIA

No lo dejen dormir

LÓPEZ

Ya casi no reacciona

En un recodo del camino, ven a unos cien metros un pequeño claro y lo que parece ser una precaria construcción. El grupo acelera el paso en esa dirección.

30. CABAÑA DE CIPRIANO. EXT. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

El grupo de soldados llega a una cabaña destartalada construida en madera. Sin ventanas. Hay una especie de huerto con matas de plátano, tomates, cilantro y otros tipos de plantas domésticas. De un costado de la cabaña sale un tubo metálico del que escapa humo. En otro costado se ven pieles de tigrillos, serpientes, micos, entre otros animales colgadas en cuerdas. Junto a las pieles hay carne ahumada colgada. CARDONA descarga a ARAÚJO en el suelo. Antes de que alguno se acerque a tocar la puerta de la cabaña. Aparece, sin saberse de donde, CIPRIANO (80 años aproximadamente), un viejo de pelo blanco, barba blanca, ataviado de collares hechos con huesos y dientes. Sus ojos están ocultos en sus párpados, lo que hace que parezcan diminutos.

CIPRIANO

¿Qué buscan? Yo gente no oculto de ningún bando.

ESPITIA

Es lo que no sabemos. Pero eso no importa ahora. A nuestro compañero lo mordió una culebra, ¿puede ayudarlo?

CIPRIANO

¿Hace cuánto lo mordió?

CARDONA

Por ahí una hora

CIPRIANO

¿Cómo era la culebra?

ESPITIA

Era como café con equis negras

CIPRIANO

Ya. ¿Qué esperan? Métenlo adentro.

CIPRIANO entra a la cabaña y los siguen CARDONA y LÓPEZ, quienes cargan a ARUJO que está prácticamente inconsciente. ESPITIA se queda afuera observando la casa. Da una pequeña ronda por el huerto. Nota un pequeño camino que sale de la parte trasera de la casa y se interna en la selva. En el límite del caminito y la selva ve una trampa del tipo cepo para animales. Después regresa sobre sus pasos y entra a la cabaña.

31. CABAÑA DE CIPRIANO. INT. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

El interior de la cabaña es oscuro. No hay cama sino una especie de colchón hecho de hojas de árboles. En uno de los rincones hay una vela prendida, con esa luz se alcanza a observar un altar en el que hay envoltorios de hierbas de varias clases. También hay un cráneo humano con una vela negra encendida encima. Los restos de parafina están por todo el altar. En una pequeña mesa ubicada al lado del altar hay un libro de carátula negra forrado en piel de algún animal. Los soldados entran y acuestan a ARAÚJO en el colchón, después entra CIPRIANO. Al rato entra ESPITIA.

CIPRIANO

Hay que andarle rápido porque el veneno de la equis es cosa jodida.

ESPITIA

¿En qué podemos ayudar?

CIPRIANO

No estorbando.

ESPITIA, LÓPEZ y CARDONA salen de la cabaña.

32. CABAÑA DE CIPRIANO. EXT. DÍA. (CONT FLASH BACK)

ESPITIA, LÓPEZ y CARDONA están sentados en suelo del exterior de la cabaña. Están en silencio. Solo se escuchan los sonidos de la selva. LÓPEZ rompe el silencio

LÓPEZ

¿Ustedes porqué se metieron a esto?

CARDONA

Pues, en el pueblo no había qué hacer, entonces quise irme a la ciudad. Lo que quiero es trabajar y estudiar pa' conseguir mi casa. Estoy acá es por la libreta porque con ese papel consigo trabajo bueno. No por más.

ESPITIA

O sea que usted no sabe por qué combate.

CARDONA

De saber sé. Pero me importa un culo. Uno acá poniendo el pellejo mientras los superiores están tomando su whiskisito tranqui. Mire no más al guevón de ARAÚJO luchando por su vida y ¿a son de qué?

ESPITIA

Morir por una mordedura de culebra. Muerte tan cula.

LÓPEZ

Muertes son todas iguales. ¿Qué más da la forma?

ESPITIA

No. Hay formas. Yo me metí a esto porque hay mucho bandido haciendo daño. No me importaría morir si me llevo a unos cuantos por delante.

CARDONA

Jodaaaa, Jhon Wick te dicen.

ESPITIA

Todo al que le digo eso me dice lo mismo.

LÓPEZ

Yo sí quiero largarme. Esta mierda no es pa'mí

CARDONA

¿Entonces por qué te metiste?

LÓPEZ

Por lo mismo que usted.

CARDONA Y LÓPEZ

(al tiempo)

¡Por la libreta!

ESPITIA

Yo tengo motivos más profundos. Ustedes no entienden.

CARDONA

Si habla mondá este man.

En ese momento se escucha un gran chillido, al parecer, de un animal. Todos voltean a ver en la dirección donde vino el ruido y montan sus fusiles. Viene del final del caminito que se adentra en la selva. La puerta de la cabaña se abre, emerge de la oscuridad el viejo CIPRIANO con una

escopeta. Pasa al lado de los soldados y se mete al caminito. Los chillidos, rugidos y un ruido metálico se hacen más intensos a medida que el viejo CIPRIANO y los soldados se acercan. Pronto ven a un tigrillo luchando ferozmente por librarse de la trampa, que es un cepo.

CARDONA
(a CIPRIANO)
A bueno, hoy hay tigrillo asado.

CIPRIANO ignora a CARDONA y se acerca al animal atrapado. Usa la escopeta para ponerla encima del animal a fin de inmovilizarlo y abre el cepo. Lo deja ir. Regresa a la cabaña ante la mirada de los soldados. Antes de entrar, los observa.

CIPRIANO
El muchacho va a estar bien. Dejen que le haga un vendaje y se lo pueden llevar.

ESPITIA
¿Por qué dejó ir al animal? ¿para qué pone trampas entonces?

CIPRIANO
Era una tigrilla en lactancia. No es buena cosa dejar huérfanos por ahí, incluso si son animales.

ESPITIA
Pero ya la tenía a tiro. Por la piel le pagarían buena plata en el pueblo y con la carne come varios días.

CIPRIANO
¿Eso lo hubiera hecho sentir poderoso? No, pela'o. Deje de pensar con las patas.

CIPRIANO le da la espalda a ESPITIA y se mete a la cabaña.

FUNDIDO A

33. BATALLÓN. EXT. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

ESPITIA y el resto de la tropa forman en el patio. Están por salir a una misión. Llevan su equipo completo al hombro y reciben instrucciones de ACERO, al que se le ve gesticulando y caminando entre las filas, pero no se escucha lo que les dice a los soldados. En el cielo, cubierto de algunos nubarrones muy negros y se ve una bandada de gallinazos volando en círculos tan grandes que abarcan todo el batallón.

34. SELVA. EXT. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

La tropa camina silenciosamente por un camino en medio de la selva. Llegan a un sitio alto con panorámica hacia un pequeño plan en medio de las montañas y en donde se ve media docena de cambuches hechos con plástico y cubiertos de ramas. Del más central de los cambuches sale humo. Se ven personas, algunas armadas andando para un lado y otro del campamento. ESPITIA mira el dije de ISABEL, luego lo guarda, después mira al cielo, más negro que cuando lo vio en el batallón, pero con decenas de gallinazos volando en círculos que abarcan las montañas alrededor.

35. CAMPAMENTO GUERRILLERO. EXT. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

Sonido de aviones. Un hombre vestido de camuflado y botas pantaneras que camina de un cambuche a otro, mira al cielo. EXPLOSIÓN. Uno de los cambuches vuela por los aires, el hombre se desintegra. Hay una seguidilla de EXPLOSIONES, gritos y detonaciones de fusil. Vuela tierra por todas partes. Muchos corren desorientados, hay cuerpos sin vida y otros luchan por moverse.

36. SELVA. MONTAÑA. EXT. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

ACERO da la orden de iniciar fuego sobre el campamento. La tropa dispara. ESPITIA dispara sin saber a que, solo apunta al campamento, el humo y las continuas explosiones no lo dejan ver bien que pasa abajo. El ruido de los aviones se aleja. Ahora solo son los soldados disparando en contra de los del campamento. EXPLOSIONES. TRUENOS. Empieza a llover. TRUENOS. La lluvia empieza a arreciar. Las explosiones cesan. Ahora solo se escucha el sonido de la LLUVIA. El humo poco a poco se disipa y desde ahí se ve el desastre de lo que hacía minutos era un campamento.

37. CAMPAMENTO GUERRILLERO. EXT. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

Los soldados bajan de la montaña y entran en el campamento destruido. Llueve. A medida que avanzan ven los estragos: pedazos de madera por todo el lugar, botas pantaneras ensangrentadas, cadáveres destrozados, miembros amputados, todo en medio del barro. También heridos tratando de moverse. LÓPEZ vomita. ESPITIA se detiene a observar la desolación.

ESPITIA

(para sí mismo)

Es lo que quería cuando entré a esto. Debería sentirme bien.

¿Por qué no estoy feliz? ¿Por qué siento tanta repulsión?

ESPITIA ve a ACERO caminar entre los escombros. ACERO revisa que los cuerpos estén sin vida. Recoge los fusiles que va acopiando en un lugar designado para tal fin. Otros soldados hacen la misma labor. ACERO, como ya es característico en él, empuña un machete. Toca los cuerpos que están completos, les siente el pulso. Se acerca a un herido que pide ayuda, lo despoja de su arma, luego levanta el machete y le asesta un certero machetazo. El herido deja de moverse. ESPITIA ve todo y voltea hacia otro lado donde ve a LÓPEZ aun vomitando para después sentarse en un tronco y acurrucarse tapándose la cabeza con los brazos. Los gritos de ACERO sacan a ESPITIA de sus observaciones

ACERO

Felicitaciones, mis soldados. Buen trabajo. A los bandidos que estén ilesos amárrenlos. Están capturados en nombre del pueblo de Colombia.

Deja de llover. Poco a poco empiezan a amarrar a los sobrevivientes y a juntarlos en el suelo del campamento. Son veinte los capturados.

CORTE A

38. BATALLÓN. EXT. DÍA. (CONT. FLASH BACK)

La tropa está formada en el patio. ACERO está al frente.

ACERO

El día de ayer le asestamos un duro golpe a esos facinerosos. Admiro a cada uno de ustedes por su valor y desempeño. Perdimos a tres de los nuestros. Fueron elementos que ofrendaron su vida por el bien de la Patria. Nunca serán olvidados, pero la lucha tiene que seguir, aún hay mucho por limpiar en estos montes. La maleza crece todos los días, y nosotros somos la podadora. La maleza le quita nutrientes a las plantas que sirven, son parásitas. Esa gente, señores, que ayer dimos de baja o capturamos, son la maleza de este país. ¿Creen ustedes justo que los llevemos a la ciudad, los metan a una cárcel a comer y a dormir gratis para que luego los suelten y vuelvan a los campos a hacer daños? ¿les parece justo o no, soldados?

TROPA

No, señor, no.

ACERO

Pues claro que no es justo. Hoy están en los montes, pero mañana pueden estar en las ciudades, en los colegios, en las universidades. Metiéndoles cucarachas en la cabeza a los jóvenes, a sus sobrinos, hermanitos, vecinos. No, señores. He tenido fama de que no respeto los tales Derechos Humanos esos. Pero les pregunto, mis soldados, ¿Una maleza de esas, que no respeta derechos de nadie cuando se toman un pueblo, que matan, roban, violan, merecen tener Derechos Humanos? ¡contesten!

TROPA

¡No, mi sargento!

ACERO

Muy bien, señores. Me alegra que estemos hablando el

mismo idioma. No vamos a darle el gusto. Esto, señores, será un pacto de caballeros, entre varones, entre hijos de la Patria. No vamos a enviar a esas malezas a que coman y duerman gratis en las cárceles a costillas del pueblo. Vamos a cortar la maleza de raíz. Por lo tanto, a partir de mañana a la media noche, cada pareja de soldados escogerá a una pareja de esos bandidos, los llevarán al puente amarillo que está subiendo la montaña del Infierno, la que queda mirando al norte. Una vez allá, los van a ejecutar y luego los van tiran al río. Debe parecer que murieron en combate. Tenemos todo listo para que así parezca. ¿Entendido, mis valientes?

El silencio se apodera de la tropa. LÓPEZ mira horrorizado a ESPITIA.

ACERO

Se quedaron sordos o qué, malparidos. Es una orden. Eso viene desde arriba, ustedes solo son el final de la cadena. No sean pendejos. Entonces, les repito la pregunta: ¿entendida la orden?

TROPA

¡Si, mi sargento!

ACERO

Muy bien. Rompan filas.

CORTE A

39. BATALLÓN. INT. NOCHE. (CONT. FLASH BACK)

ESPITIA y LÓPEZ están de guardia. Es cerca de las 11:00 PM. Hay ruido de grillos y animales propios de la noche. LÓPEZ luce nervioso, ESPITIA parece tranquilo

LÓPEZ

Lanza, ¿de verdad lo vamos a hacer?

ESPITIA

¿Quiere aparecer con las botas al revés y acusado de infiltrado como ya han hecho con otros?

LÓPEZ

No, tampoco así.

ESPITIA

Bueno, entonces no hay de otra.

LÓPEZ

Yo no soy capaz. No quiero. No puedo.

ESPITIA

¿Por qué se metió a esto?

LÓPEZ

Ya le dije cuando estábamos donde el brujo. Por la libreta.

ESPITIA

Pues destápeles la cabeza a esos manes por la libreta.

LOPEZ

Marica, eso no es como matar un pollo.

ESPITIA

No, es más fácil. Al pollo tiene que torcerle el cuello hasta que la vida se le escape y tiene que verlo gorgorear, tiene que ver cómo le sale baba mientras intenta medio mover el pescuezo. Y también tiene que soportar como aletea con desespero, como queriendo volarse de su destino. En cambio, a un hombre lo hace arrodillar, le pega el tiro y listo, no hay aleteo, no hay gorgoreos, nada. Es rápido, es simple. Por eso es que hay hombres que matan gente, pero les da cosa matar a un simple pollo, los he visto. Los humanos somos muy raros.

LÓPEZ

Pues en mi gran puta vida vuelvo a comer pollo.

ESPITIA

¿Le cuento cómo es con los cerdos?

LÓPEZ

Deje así.

LÓPEZ respira profundo.

LÓPEZ

Hágalo usted y si ACERO pregunta, usted le confirma que disparé. Yo disparo al aire mientras usted lo hace. Le pago para que me haga ese cruce.

ESPITIA

No. Lo haremos los dos y tengo más plata yo en las bolas que usted.

LÓPEZ

Tengo ahorros. Hermano, yo no quiero matar gente así a sangre fría como en un matadero.

ESPITIA

En eso estamos, lanza. En un puto matadero.

ESPITIA escupe al suelo. Se queda mirando la profundidad de la noche.

ESPITIA

Yo también estoy harto de esta mierda.

ESPITIA mira a LÓPEZ con aire autoritario

ESPITIA

En una hora, cuando nos toque hacer la vuelta, hace lo que yo le diga. ¿Entiende?

ESPITIA le da la espalda a LÓPEZ y se aleja hacia los árboles.

LÓPEZ

¿Y eso por qué? ¿Qué va a hacer?

ESPITIA

Pues mear. ¿Me va a ayudar o qué?

ESPITIA se acerca a un árbol y empieza a orinar. LÓPEZ tiene una expresión de confusión en su rostro.

40. BATALLÓN. CALABOZOS. INT. NOCHE. (CONT. FLASH BACK)

Los calabozos del batallón son estrechos, húmedos, oscuros y malolientes. Son cinco. Son de dos metros por dos metros. Puerta sin rejilla alta, solo hay una ranura cerca al suelo por donde meten los alimentos a los prisioneros. En cada calabozo hay cuatro prisioneros. ESPITIA y LÓPEZ llegan en compañía de ACERO.

ACERO

Bueno, señores. Escojan a sus ganadores.

LÓPEZ no se mueve. ESPITIA escoge un calabozo al azar y saca a los prisioneros que están más cerca de la puerta.

ACERO

Felicidades a los ganadores. (ríe). Ya saben las instrucciones. Pepazo y pa' l río. Pero, primero, que se pongan estos camuflados y se lleven estas escopetas viejas terciadas al hombro. Estaré pendiente de los tiros. No me

salgan con maricadas. Si incumplen, le estarían faltando a la patria. Y de todas formas alguien tendría que ocupar esos lugares.

ESPITIA y LÓPEZ hacen posición de firme y hacen sonar los talones de sus botas.

41. BASE MILITAR. CAMINO. EXT. NOCHE. (FIN DEL FLASHBACK)

OSCURIDAD, TRUENOS y LLUVIA. El cielo se ilumina con relámpagos que dejan ver los nubarrones. Se ve un camino rural embarrado. Desde atrás se ven ESPITIA y LÓPEZ. Ambos tienen dos escopetas viejas colgadas de sus hombros y caminan pesadamente apuntando sus fusiles de dotación a otros dos hombres que van delante de ellos atados de manos. Se ven las botas pantaneras de los prisioneros, luego sus manos atadas con cuerdas, y, por último, el rostro angustiado de uno de los prisioneros. LÓPEZ mira a ESPITIA, mientras camina.

LÓPEZ

Lanza, no quiero hacerlo... no puedo.

ESPITIA sigue caminando sin poner atención a LÓPEZ. Uno de los prisioneros se echa a correr por uno de los zanjones que bordean el camino.

ESPITIA

¡Güevón, no se distraiga que se nos vuelan! ¡Agárrelo o si no los muertos van a ser otros!

ESPITIA

(Dirigiéndose al prisionero que no se escapó)

Usted quédese quieto o le vuelo la cabeza antes de tiempo.

PRISIONERO UNO

¡Tranquilo, soldado, estoy quieto!

LÓPEZ corre tras el prófugo, con tanta suerte que este resbala en el lodo. LÓPEZ lo agarra y lo regresa al camino a empujones. Vuelve jadeando y embarrado. ESPITIA le da un culatazo al prisionero.

ESPITIA

Si lo vuelve a hacer, lo estallo.

PRISIONERO DOS

Hágalo de una vez, igual nos va a matar. Me importa un culo cuando lo haga.

ESPITIA

Yo veré cuando. Cállese y camine.

42. PUENTE. EXT. NOCHE. (FIN DEL FLASH BACK)

Llegan a un viejo puente metálico, amarillo y oxidado. Le faltan algunas barandas, el piso es de lámina metálica de la cual queda solo la mitad. Las láminas faltantes han sido reemplazadas por tablas de las cuales algunas acusan podredumbre. Debajo, a decenas de metros, pasa un río caudaloso y quebrado. Está ubicado justo en el punto en el que se alza una montaña que llaman El Infierno. Es el único puente que comunica a los campesinos de la zona con el pueblo. Los relámpagos lo iluminan. Es una imagen lúgubre. TRUENOS. ESPITIA y LÓPEZ hacen arrodillar a los dos prisioneros.

PRISIONERO UNO

(Llorando)

Tenemos familia. Déjenos ir. Yo por acá no me vuelvo a aparecer. Lo juro.

PRISIONERO DOS

(Dirigiéndose al prisionero uno)

Deje de rogar, tenga dignidad. ¡Háganlo, perros hijueputas!

Se ven los rostros de los guerrilleros. Cierran los ojos con fuerza cuando sienten el cañón de los fusiles en la nuca. Esperan los disparos. TRUENOS y RELÁMPAGOS iluminan el lugar. Suenan dos RÁFAGAS DE DISPAROS.

ESPITIA hace la ráfaga al aire, LÓPEZ hace lo mismo. Los prisioneros se tiran al suelo. ESPITIA saca una navaja de su bolsillo y se la pasa a LÓPEZ quien corta las sogas nerviosamente a los prisioneros.

ESPITIA

(a los prisioneros)

Bueno, señores. Son libres. Se van a ir por la montaña del Infierno arriba. No enciendan luces, no hagan ruido, si los pillan, nos jodemos todos. Háganla pues.

Los prisioneros no corren.

ESPITIA

Corran que es pa' hoy.

PRISIONERO DOS

Ustedes están jugando con nosotros. Cuando estemos a unos cuantos metros nos van a disparar por la espalda.

ESPITIA

Si fuera pa' eso ya estarían tiesos y en el río. Váyanse antes que nuestro superior sospeche.

El PRISIONERO UNO sale corriendo, el PRISIONERO DOS lo sigue, pero cada segundo voltea

a mirar hacia atrás. Ambos se pierden entre la oscuridad de la selva nocturna.

FUNDIDO A NEGRO

FIN DEL SEGUNDO ACTO

ACTO 3

AULLIDOS EN LA SELVA

43. BATALLÓN. COCINA. INT. AMANECER.

La cocina del batallón es un salón grande. Paredes blancas, mesones de acero inoxidable, mismo material del que están hechos los calderos que tienen una capacidad de 50 litros. En uno de esos, LÓPEZ arroja las papas que va pelando con poca habilidad, pero sí con mucha velocidad. Al lado de LÓPEZ hay una pequeña montaña de papas que él coje y pela de manera casi automática. Del otro lado de la cocina está ESPITIA, armado de un hacha, partiendo huesos de costilla y luego echándolos a uno de los calderos. Los demás soldados hacen su respectivo trabajo en medio de conversaciones variadas. LÓPEZ tiene la mirada perdida, se corta un dedo, derrama mucha sangre en el blanco piso de la cocina, toma una servilleta con la que se envuelve en dedo y sale de la cocina. Entra ACERO. ESPITIA sigue en su labor sin mirar al sargento. ACERO se acerca a ESPITIA, saca su pistola y la pone sobre el mesón de la cocina, en el que hay huesos de res esparcidos.

ACERO

Soldado ESPITIA.

ESPITIA

Señor, sí, señor.

ACERO

Deme un informe pormenorizado de la misión que se le encomendó junto a su lanza hace dos días.

ESPITIA

Señor. Se cumplió la misión tal cual usted nos la encomendó, señor.

ACERO

Detalles, soldado.

ESPITIA

Señor. A la hora acordada nos desplazamos con los dos cerdos hacia el puente amarillo. La lluvia puso el camino difícil y estaban un poco reacios a caminar. Apuramos el paso apuntándoles con los fusiles y tratándolos como se lo

que son...eran: como animales.

ACERO

¿Se dejaron llevar así no más?

ESPITIA

Señor, como le digo, estuvieron un poco reacios, señor.

ACERO

¿Cuántos le pegaron?

ESPITIA

Señor, fue una ráfaga de cada uno. Señor

ACERO

Yo escuché como cuatro. Recuerde que las balas cuestan y más si se gastan en cerdos.

ESPITIA

Señor, fueron dos, una mía y otra de mi lanza. Señor.

Mientras ESPITIA habla, ACERO toma el hacha y empieza a golpear los huesos de res sobre el mesón. Golpea con fuerza, salpicando carne al delantal de ESPITIA.

ACERO

Oí mal entonces. Sepa disculpar, soldado. ¿Dónde se los pegaron?

ESPITIA

En la cabeza y nuca, señor. Y no tan de cerca.

ACERO asesta un fuerte golpe a uno de los huesos. El ruido toma desprevenidos al resto de soldados en la cocina que se asustan al oírlo.

ACERO

¿Usted sabe, soldado, que la carne humana es casi igual a la del cerdo, y que, si las mezcla bien, el sabor es indistinguible? Ahora, si no hay cerdo, pero si res, se puede lograr lo mismo, pero hay que meterle más aliño.

ACERO toma un pedazo de hueso y se lo muestra a ESPITIA.

ACERO

(continúa)

¿Qué le asegura a usted que este hueso es de res? No a todos esos cerdos enfermos los echamos al río. ¿Cómo sabe que eso que está esparcido en la mesa es de una vaca?

ESPITIA

Es res, señor. Estoy seguro.

ACERO

¿Por qué tan seguro? ¿Vio a la vaca?

ESPITIA

No la vi, señor.

ACERO

Bueno, así de fácil es enredar a la gente recién bajada de la montaña con espejo. Sin ofender, claro. Yo soy de ciudad, conmigo es más difícil. Pero eso se lo digo por su bien, para que aprenda y no se deje de nadie. En el Ejército no se puede confiar en cualquiera. Solo en mí.

ESPITIA

Señor, entiendo, señor.

ACERO tira el pedazo de hueso de nuevo en el mesón.

ACERO

Muy bien soldado. Una última: ¿dónde anda LÓPEZ?

ESPITIA

Señor, se cortó un dedo y se fue a la enfermería, señor.

ACERO

Esa es mucha güeva. Bueno. Usted es de mis mejores hombres. Seguiré en mi labor. Siga en lo suyo, soldado.

ACERO pone el hacha en el mesón, toma la pistola y se la guarda. Sale de la cocina.

44. BATALLÓN. CASINO. INT. DÍA.

El casino del batallón es un enorme salón lleno de mesas largas, blancas y limpias. Al fondo está la barra, toda en acero inoxidable, donde los soldados van a recoger su desayuno, almuerzo y comida. Hay un gran murmullo. Está concurrido, las mesas están todas ocupadas por los soldados que comen con afán, casi sin saborear la comida. ESPITIA Y LÓPEZ ocupan una mesa cercana a la puerta que comunica el casino con la cocina, ambos se disponen a almorzar en silencio. La figura de ACERO emerge por el portón del casino, el murmullo cesa. Solo se escuchan los pasos de las botas de ACERO, quien camina hasta la mesa donde están ESPITIA y LÓPEZ y toma asiento.

ACERO

Buen provecho, soldados.

ACERO saca su pistola y la pone sobre la mesa.

ACERO

Hoy voy a almorzar al lado de la tropa. ESPITIA, tráigame un almuerzo completo.

ESPITIA

Señor, sí, señor.

ESPITIA se levanta de la mesa y se dirige hacia la cocina. Sale del cuadro.

ACERO

Soldado LÓPEZ. ¿Cómo le acabó de ir con la misión de la otra noche?

LÓPEZ

Bien. Señor.

ACERO

Detalles, soldado, detalles

LÓPEZ

Sí, señor. Subimos con los capturados...

ACERO

(interrumpiendo)

¿Capturados? ¿de qué habla?

LÓPEZ

Ah, señor...

ACERO

¿Qué le pasa, soldado? Lo noto raro. ¿Si hicieron las cosas bien?

LÓPEZ

Tal y como lo ordenó, señor.

ACERO baja un poco el tono de la voz. Le ordena a LÓPEZ que se acerque un poco para que lo pueda escuchar

ACERO

(en voz baja)

Cuénteme en qué parte del cuerpo les pegaron los pepazos a esos cerdos.

LÓPEZ

En la espalda, señor.

ACERO

¿Les pusieron las escopetas?

LÓPEZ

Claro, señor. Lo hicimos.

ACERO

Ya. Pero coma, se le va a enfriar y se le van a pasar los diez minutos del almuerzo.

LÓPEZ baja la cabeza y empieza a tomar la sepa rápida y nerviosamente.

ACERO

(acercándose a LÓPEZ, en voz baja)

¿cómo los tiraron al río?

LÓPEZ

Los desatamos, les pusimos las escopetas y los tiramos, señor

ACERO

ESPITIA me contó que primero los tiraron y que después lanzaron las escopetas

LÓPEZ

Ah, sí, así fue, señor. Es que son muchos los detalles, y yo no había hecho algo así.

ACERO

Tranquilo, mi soldado. Hay actos por la Patria que hay que hacer, pero es por el bien común.

ESPITIA llega con una bandeja en la que está el almuerzo de ACERO. LÓPEZ no vuelve a alzar la mirada. Los tres comen en silencio.

CORTE A

45. PUEBLO. EXT. DÍA.

ACERO entra al pueblo cercano al batallón vestido de civil. Entra en un billar y pide una cerveza. Luego, se dirige a las mesas ubicadas en el exterior del establecimiento. Lleva puestas gafas oscuras. Vestido de civil no deja señal alguna de ser militar, pasa por un simple comerciante. De un parlante colgado en la pared suena un corrido mexicano. Solo hay un par de hombres jugando billar y dos mesas ocupadas cada una por un solitario bebedor. ACERO se toma un largo sorbo de cerveza. Entra un hombre gordo, de barba desordenada, jadeando y sudando. Lleva un sobre de manila, el hombre es llamado BOTIJA (45 años).

BOTIJA

Calor tan hijueputa, parce.

BOTIJA levanta la mano en señal de pedir una cerveza a la mesera.

ACERO

¿Qué hay?

BOTIJA

A la morgue nos han llegado 18 muñecos. No se sabe bien quienes son, pero todos venían flotando por el río con unos rifles viejos terciados.

La mesera llega con la cerveza, la deja en la mesa y se retira.

BOTIJA

(continúa)

Pues sí, eso le digo. Medicina Legal los identificó como presuntos guerrillos, pero, usted debe estar al tanto, ustedes operan por allá arriba.

ACERO

No, ni idea. Yo estuve de licencia en mi casa y llegué hace unos días. Por cierto, me llegó una info con unos nombres de posibles guerrillos o colaboradores de ellos, para que haga su magia.

ACERO le pasa un sobre de manila, BOTIJA lo abre y ve una lista de nombres.

BOTIJA

Voy a ver qué puedo hacer.

ACERO

Quedo atento. ¿Me dice que el río ha botado 18 muñecos? ¿seguro?

BOTIJA

Sí, allá están en la morgue. ¿Por qué? ¿pueden ser más? Y otra cosa, antes de que se me olvide ¿ya vio lo de la desmovilización que va a ver? ¿o sea que no más muñecos o qué?

ACERO

Ya le dije que de eso y lo otro que me pregunta no sé nada. Es solo para estar seguro y llevar el reporte a mi mayor. Listo, me avisa cuando tenga el dato de esa gente que le pasé ahí.

ACERO se toma lo que queda de cerveza y pone la botella vacía de un golpe sobre la mesa, a los demás clientes se sorprenden por el ruido del golpe, luego, se levanta de la silla y se marcha. Su rostro luce un gesto duro, de enojo.

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

En la cancha hay reunidos cerca de 300 hombres y mujeres en traje camuflado. Frente a ellos hay una mesa muy larga con manteles blancos, detrás de la mesa están el cura del pueblo, un monseñor, un general del ejército, el Comisionado de Paz del Gobierno y otros civiles, son cerca de 50 personas entre civiles representantes del Estado, militares y miembros de la comunidad. El Comisionado está terminando su discurso.

COMISIONADO

... Es esa la razón por la que la paz es el único camino para el desarrollo sostenible y equitativo de nuestra amada nación. ¡Viva la paz!

MULTITUD

¡Viva la paz!

ACERO lleva gafas oscuras y binoculares, está a unos 50 metros observando a todos y cada uno de los rostros de los desmovilizados, un cabo, CRUZ (20 años), que está a su lado, toma fotografías.

Los desmovilizados empiezan a pasar frente a la gran mesa larga y dejan sus armas, después cada uno le da un apretón de manos a las autoridades presentes y finalmente reciben un certificado de movilización. ESPITIA observa a la distancia. De repente, se ve sorprendido por un fuerte manotazo en el hombro. Es JACINTO (30 años).

JACINTO

Soldado. Nos volvemos a ver.

ESPITIA lo observa con extrañeza. Hace un esfuerzo por recordar.

JACINTO

(continúa)

Le dije que si me dejaba ir no iba a volver, pero esto es una cosa excepcional. Me disculpa ahí.

ESPITIA

Ya. Es que está un poco diferente, pero ya caigo en cuenta.

JACINTO saca de una tula un fajito de billetes enrollado y dos machetes nuevos, relucientes.

JACINTO

Vea, soldado. Esto es por lo que hizo conmigo y mi compañero. Mi familia se lo agradece. No es mucho, pero es todo lo que pude reunir de la cosecha. Le estaré

eternamente agradecido.

ESPITIA vacila un poco en recibir, pero finalmente lo hace.

ESPITIA

¿Qué hay de su compañero, el alegón? ¿sigue puto con nosotros?

JACINTO

Ahí viene.

Se ve venir caminando a un hombre fornido, sombrero desgastado, así como el camuflado que lleva puesto, lleva una tula al hombro y una gallina agarrada de las patas. Viene acompañado de una mujer que lleva un niño en brazos. El hombre es ULISES (28 años).

ESPITIA

¿Cómo es que me estaba diciendo esa noche?

ULISES

Pues que hiciera que tenía que hacer. Y lo hizo.

ESPITIA

No sé si es lo que debía. Pero viendo ahora que tiene familia como que sí.

ULISES le pasa la gallina a ESPITIA quien la recibe con una sonrisa que está a punto de volverse risa.

ESPOSA DE ULISES

Mi esposo y JACINTO fueron los únicos que volvieron a sus hogares. Le agradezco en el alma, no deje de ser un buen hombre, aunque esté rodeado de hijueputas.

LÓPEZ ve la escena y se acerca. ESPITIA le pasa la gallina y uno de los machetes nuevos. ESPITIA lo mira con complicidad.

LÓPEZ

(A Jacinto)

¿Y ahora a qué se van a dedicar?

JACINTO

Ah pues ¿a qué más? A lo que sabemos, camellar la tierrita... si nos dejan. Es lo que hacíamos antes, pero llegó esa gente que dizque lucha contra la guerrilla y lo que hace es acabar con el campesino. No respetaban ni mujeres ni niños, al ver eso, y que nadie nos defendía, tocó echar pa'l monte.

ESPITIA

No son los únicos que han pasado por eso.

LÓPEZ

(a ESPITIA)

Vea, lanza. Por ahí está el sapo ese del cabo tomando fotos.
En la juega.

ESPITIA

Ya saben, nunca estuvieron en el batallón.

ULISES

Tranquilo, soldado. Sabemos lo que les puede pasar si los pillan. Si pasa algún brinco pues pegan pa' donde nosotros.

ESPITIA

Gracias, pero espero que no sea necesario.

JACINTO, ULISES y su mujer se alejan a reunirse con el resto de desmovilizados que están reunidos en torno a una gran olla humeante sobre un montón de leña. Hay jolgorio.

A la distancia, el cabo CRUZ sigue fotografiando.

47. BATALLÓN. INT. DÍA.

ACERO está en su oficina. Entra el cabo CRUZ y le entrega dos sobres. ACERO abre el primero, es la lista que le había entregado a BOTIJA acompañado de algunas fotos. Luego abre el segundo sobre del cual saca varias fotografías. Con un ademán le ordena a CRUZ que se siente. Ambos empiezan a comparar el contenido de los dos sobres. Ambos se miran como si hubieran descubierto algo en las fotos. ACERO esboza una sonrisa maliciosa.

48. BATALLÓN. EXT. DÍA.

ACERO se encuentra sentado debajo de un árbol grande que hay en el batallón. Tiene a un perro pastor alemán agarrado del collar. Coge un palo y lo arroja lejos, el perro corre tras el palo y regresa con él en su hocico. Repite esta acción dos veces. Se ven llegar al cabo CRUZ, a ESPITIA y a LÓPEZ.

ESPITIA

A sus órdenes, mi sargento.

LÓPEZ

A sus órdenes, mi sargento.

ACERO

Descansen. Los mandé a llamar porque se han destacado en su servicio. Su desempeño en los combates ha sido ejemplar, sobre todo el suyo, ESPITIA.

ESPITIA

Gracias, mi sargento.

ACERO

No agradezca, solo digo lo que veo, y veo a unos soldados leales que cumplen las órdenes sin preguntar. Quisiera más gente como ustedes, pero bueno, de eso se trata ser militar porque de mil hombres, solo uno sirve.

El perro vuelve con el palo, ACERO se agacha a acariciarlo cariñosamente.

ACERO

(Continúa)

Son los mejores animales del mundo. La gente debería ser como ellos. ¿No, soldados?

ESPITIA Y LÓPEZ

(en coro)

Si, mi sargento

ACERO

Los mandé a llamar porque les tengo una misión. He recibido información que viene de buena fuente. Hay un campamento que están construyendo a un kilómetro del que destruimos hace días. Ustedes dos y otro soldado que ustedes escojan van a cumplir una misión de reconocimiento. Tomen fotos y recolecten toda la información que puedan. No hace falta decir que deben ser muy sigilosos.

ESPITIA

Pero, sargento, ya toda esa gente de desmovilizó, y por esa zona es muy poca la gente que vive además de ser muy dura de acceder.

ACERO

¿Le está llamado mentirosa a mi fuente, o a mí? Pues pa que vea soldado que parece que hay gente que le gusta vivir dando bala. Pero pa' eso estamos nosotros. Parten mañana en la madrugada. Se pueden ir.

ESPITIA y LÓPEZ hacen el saludo al sargento, dan media vuelta y se retiran. Lucen preocupados.

49. SELVA. EXT. DÍA.

ESPITA, LÓPEZ y CARDONA caminan cuidadosamente en medio de la selva. Se acercan a un claro en medio del bosque flanqueado por un río en un lado, y por una montaña por el otro.

50. SELVA. MONTAÑA. EXT. DÍA.

ACERO y CRUZ están apostados en la montaña, con una vista privilegiada del claro por el que están pasando ESPITIA, LÓPEZ y CARDONA. ACERO y CRUZ tiene cada uno un fusil listo para disparar.

51. SELVA. EXT. DÍA

ESPITA, que camina adelante del grupo da la señal de detenerse.

ESPITIA

Aquí no hay ni mierda. Esto no tiene buena pinta.

CARDONA

¿Nos devolvemos?

52. SELVA. MONTAÑA. EXT. DÍA.

ACERO dispara su fusil. CRUZ hace lo mismo.

53. SELVA. EXT. DÍA

ESPITIA, LÓPEZ y CARDONA sienten las detonaciones. Las balas chocan en el suelo y la tierra empieza a salpicarlos. Una granada explota cerca y llena todo el lugar de humo. Los disparos siguen. ESPITIA, con mucha dificultad, responde a donde cree que vienen los disparos, descubre que está herido.

ESPITIA

(a sus compañeros)

Tirémonos hacia el lado del río.

No obtiene respuesta. Los disparos siguen. ESPITIA se arrastra hacia el río. Se oculta detrás de una gruesa raíz de un árbol. Cesan los disparos. Momento después, desde su escondite, ESPITIA ve bajar al sargento ACERO y CRUZ. Ve que LÓPEZ y CARDONA están muertos. Escucha al ACERO darle la orden a CRUZ de buscarlo por todo el lugar. CRUZ se dirige a la orilla del río. ESPITIA ve muy cerca a CRUZ y desde su escondite le dispara abatiéndolo en el acto. ACERO dispara hacia la posición de ESPITIA, pero este se tira al río. El sargento dispara una ráfaga a las aguas del río. ACERO acomoda la escena para hacerla pasar por una emboscada guerrillera.

54. SELVA. CABAÑA DE CIPRIANO. INT/EXT. DÍA.

El viejo CIPRIANO está limpiando su escopeta, pero escucha el ulular del pájaro bruja que se posa en una estaca cercana a la cabaña. De inmediato deja su escopeta y sale de la cabaña. De nuevo escucha al pájaro y lo ve parado en la estaca expandiendo su garganta mientras emite su peculiar canto. CIPRIANO vuelve a la cabaña.

55. SELVA. ORILLA DEL RÍO. EXT. NOCHE.

CIPRIANO camina por la orilla del río buscando presas cuando ve un bulto moverse. Prepara su

escopeta y se le acerca lentamente. Descubre que es un soldado herido, aún con su fusil de dotación. Lo carga con dificultad y lo lleva a la cabaña.

56. SELVA. CABAÑA DE CIPRIANO. EXT. DÍA.

Ha pasado una semana. ESPITIA sale de la cabaña. CIPRIANO está sentado en una silla, fumando.

CIPRIANO

ESPITIA, cada día lo veo de mejor

ESPITIA

Si, voy mejorando

CIPRIANO

Fue una herida superficial. Le cogió la carne no más. ¿Qué piensa hacer?

ESPITIA

Buscar a ese hijueputa y hacerlo pagar

CIPRIANO

¿Y cómo piensa hacer eso?

ESPITIA

Lo voy a hacer coger de la justicia, tiene que pagar lo que le hizo a mis compas, si no, yo mismo lo quiebro.

CIPRIANO

Cuando estuve en la policía nos mandaban a quemar casas de campesinos y si se resistían tocaba silenciarlos. Ninguno pagó, ni yo, ni mis compañeros. ¿Sabe por qué? Porque era una orden de arriba. Entienda que cuando el delito es avalado por el Estado entonces no hay delito. Después de perder a mi familia por andar en esas, ya nada me importó y me vine pa' estos montes. A la final, solo somos vacas caminando por el pasillo del matadero, viendo cómo alguien que tiene un mataganado en la mano nos espera pacientemente a que lleguemos para abrimos el cuello. El mundo es un matadero, unas veces somos el del mataganado, otras veces somos la res.

ESPITIA

Usted es como un ACERO, pero arrepentido. Qué chimba (irónico)

CIPRIANO

Y usted quiere ser otro ACERO.

ESPITIA voltea a ver al viejo CIPRIANO, pero ya no está. Solo siente un viento que mueve las plantas a su alrededor. Luego escucha al pájaro bruja ululando sobre una estaca.

57. SELVA. CABAÑA DE CIPRIANO. EXT/INT. NOCHE.

ESPITIA regresa a la cabaña después de haber explorado los alrededores en busca de cacería y leña. Ve el exterior de la cabaña revuelto. Ingres a la casucha y lo ve todo revolcado. Su fusil no está. En el piso de la cabaña encuentra un dije con un diente incrustado.

CORTE A

58. FINCA DE ULISES. EXT. DÍA.

ESPITIA llega a la finca de ULISES con la escopeta de CIPRIANO colgada del hombro y un machete en el cinto. ULISES lo ve llegar y sale a su encuentro

ULISES

Oe, soldado. ¿Es usted o es el ánima suya que viene a pedir que le mande a decir una misa?

ESPITIA

Parezco un ánima, pero estoy vivo.

ULISES

Nos habían dicho que lo habían matado en una emboscada junto a LÓPEZ

ESPITIA

Ya ve que no. Y precisamente, necesito que me diga dónde queda la casa donde ACERO lleva gente a sacarle información y no me diga que no sabe porque no le creo.

ULISES

Pues eso no es seguro, puede ser un chisme, pero pues si el río suena...si es verdad esta cómo a cuatro horas de aquí a buen paso. Pere alisto unas cosas, llamo al JACINTO y lo llevo. ¿Qué va a hacer, se lo va a bajar?

ESPITIA

Tocará ver si es chisme. Lléveme.

58. FINCA DE INTERROGATORIOS. EXT. DÍA.

ESPITIA, ULISES y JACINTO remontan una montaña por un camino muy angosto. Llegan a un recodo en el que se divisa una finca. Desde ahí ven a ACERO sacando un cuerpo, que es el de CIPRIANO, y echándolo a una tumba cavada en la tierra. En los ojos de ESPITIA, ULISES y JACINTO hay odio. Suenan TRUENOS.

59. FINCA DE INTERROGATORIOS. INT/EXT. DÍA.

ACERO ingresa al interior de la casa, se sienta en la mesa, se seca el sudor, saca su pistola y la deja sobre la mesa, luego saca su teléfono y hace una llamada. En la pantalla del celular aparece el nombre de CLEMENCIA. Mientras, suenan TRUENOS.

CLEMECIA
(Voz por teléfono)
Hola, RICARDO

ACERO
Páseme a los niños.

CLEMENCIA
(Voz por teléfono)
Están durmiendo. Lo escucho muy entrecortado.

ACERO
Estoy por acá en una montaña. Llamaba para saber cómo están.

CLEMENCIA
(Voz por teléfono)
Estamos bien. No te preocupes. Termina tu misión y ven pronto.

ACERO
Estoy por terminar. Los amo, son lo que más amo en la vida.

CLEMENCIA
(Voz por teléfono)
¿Cómo? Es que está muy entrecortado.

ACERO
Que se cuiden. Pronto iré.

CLEMENCIA
Cuídate.

ACERO interrumpe la comunicación al escuchar ruidos fuera de la casa. Sale a investigar, deja su pistola en la mesa. Ve a ESPITIA, de frente apuntándole con la escopeta vieja de CIPRIANO. ULISES y JACINTO, hacen lo mismo desde los flancos, cada uno con su escopeta.

ACERO
Listo. Ya fue. Suéltlenlo.

ESPITIA

No. Usted se va a ir a la cárcel. Tiene que pagar y la gente tiene que saber lo que hizo

ACERO

(irónico)

Uy, El héroe que necesitaba este puerco país. (ríe). Si me lleva no me darán mucho tiempo, quizá unos meses preso en la Escuela de Caballería de Bogotá viviendo tranquilo, como lo que soy de verdad, un patriota. Luego, regreso a mi casa, con mi familia, empiezo un negocio, quizá contratar con el Estado y sigo mi vida. ¿Usted cree que esa gente que he eliminado vale tanto la pena? Mañana lo hará otro. Bájese de esa nube, no sea pendejo.

ESPITIA pone el dedo en el gatillo de la escopeta.

ACERO

(continúa)

Usted puede, no es difícil. Haga lo que no pudo hacer con estos malparidos guerrillos. Usted se metió a esto porque le mataron a un tío, eso le movió el piso, tiene sed de sangre. Usted quiere estallar gente, quiere destrozar carne. Ahí, dentro de ese cobarde, hay un hombre de verdad. Dispare aquí.

ACERO se acerca a ESPITIA, agarra suavemente el cañón de la escopeta y se lo pone en su propia frente

ACERO

(continúa, gritando)

¡Pum, hijueputa! (ríe)

ESPITIA da un paso atrás

ACERO

(Continúa)

Usted es como yo. Igualito. El primer muñeco de uno siempre cuesta, pero siendo honestos, yo no sería el primero, ya acabó con el cabo CRUZ. (ríe) le dejó un boquete en todo el pecho, le cabía una mano entera por ahí. Felicidades.

ESPITIA

Eso fue en combate, CRUZ estaba armado. Estábamos iguales. ¡No es lo mismo!

ACERO

Eso es un pajazo mental.

ESPITIA le da un sorpresivo culatazo en la cara a ACERO, que cae al suelo y empieza a sangrar.

ESPITIA

Usted no me conoce, perro hijueputa. Nunca en la puta vida voy a ser una basura como usted.

ACERO ríe mientras saborea su propia sangre. Se escuchan TRUENOS, una fuerte tormenta cae de repente. El viento empieza a arreciar.

ULISES

¿Lo va a dejar así no más?

ESPITIA

Vale más la bala.

ACERO sigue arrastrándose en el piso. Buscando la salida. ESPITIA da la vuelta y sale de la finca. Toma el mismo camino por el que llegó. TRUENOS. Hay mucha lluvia. Se escucha el ulular del pájaro bruja. ESPITIA sigue caminando.

JACINTO

(gritando)

¿Qué hacemos con este pisco?

ESPITIA

(gritando)

Lo que su corazón les diga. Es todo de ustedes.

ESPITIA sigue caminando y cada vez se aleja más de la finca. Su rostro está tranquilo. Hay RELAMPAGOS que iluminan toda la finca y alrededores. LOS TRUENOS son ensordecedores y suceden muy de seguido, podría decirse que suenan como disparos. ¿serán disparos?

FIN

3. BITÁCORA CREATIVA

3.1. Principales dificultades del proceso creativo y las decisiones que se tomaron en este caso.

El guionista se enfrenta a varios tipos de dificultades que van apareciendo a medida que avanza en su proyecto. Si bien la primera dificultad es la concepción misma de la idea semilla que dará origen al guion, es tan solo eso, el primero y quizá menos desafiante de los retos. De ahí en adelante debe lidiar con la creación del *story line*, sinopsis, construcción de personajes y *scaletta* para llegar a la redacción del guion como tal. Pero es solo el comienzo, nunca la primera versión de un guion es la definitiva y de ahí en adelante puede tener un gran número de versiones antes de ver la luz de la cámara.

En el proyecto del guion *Matadero*, se pasó desde la concepción de la idea inicial, la cual derivó de una anécdota de vida del padre del guionista, pasando por la adaptación de la historia al tiempo reciente (primera década del siglo XIX) ya que la anécdota referida ocurrió en los años cincuenta del siglo XX. La razón de esta adaptación temporal se determina por cuestiones de logística y producción además de similitudes en los contextos violentos de ambas épocas. En otros términos, la anécdota semilla de este proyecto bien encajaría con el acontecimiento de las ejecuciones extrajudiciales que ocurrieron entre 2003 y 2008. En ambos contextos, se habla de asesinatos de personas indefensas o que no estaban en condición de combate. Ahora bien, contextualizado el origen de la idea, se menciona a continuación las tres principales dificultades que se presentaron en la construcción de este proyecto.

3.1.1. Escribir imágenes: lograr el estilo de la escritura para guion cinematográfico

Escribir una novela es una gran oportunidad para que el autor despliegue toda su habilidad narrativa mediante el uso de recursos narrativos. En una novela se puede explorar toda la condición interna de un personaje durante páginas enteras sin la más mínima acción dramática.

Pero ¿cómo se traduce, por ejemplo, cinco o más páginas de introspección de un personaje en una imagen de tal forma que el espectador entienda con claridad qué está pasando en la mente del personaje? pues bien, es ese uno de los problemas que aparecen a la hora de escribir un guion. En la escritura audiovisual, la imagen prima sobre el texto, de ahí que no sean necesarias las frases líricas o metafóricas que implican una difícil filmación. En el guion es necesaria una prosa sencilla, concisa y precisa que muestre imágenes potentes. El guionista, como dicen Carrière y Bonitzer, debe adaptar la forma-relato a la materia-película, o sea, debe saber contar en función de la imagen.

En el proceso de escritura de *Matadero* surgió como primer reto la consecución de un estilo de escritura apropiado para el guion. Siendo el autor de este proyecto alguien surgido del contexto de los estudios literarios, es apenas previsible que los primeros borradores de *Matadero* estuvieran influenciados por una prosa más propia de un novelista o cuentista que de un guionista como se ve a continuación:

3. CAMINO DE TIERRA. EXT. DÍA. (INICIO FLASBACK)

ESPITIA (17 años) avanza por un camino de herradura mientras arrea dos novillos. Pasa por un potrero, ve dos gallinazos parados *señorialmente* en un cerco de alambre de púa peleándose como *dos gladiadores romanos* por un pedazo de carne podrida. Dentro del potrero *hay un mar* de gallinazos devorando un cuerpo humano en avanzado estado de descomposición. ESPITIA *siente en su estómago una revoltura propia de las aguas de un río crecido* y tiene arcadas. Rápidamente reanuda su marcha para alejarse del hedor *infame*.

En la cita anterior, que ilustra una de las primeras versiones del guion de *Matadero*, se señala con cursivas el uso de metáforas para transmitir una imagen potente al espectador. Sin embargo, se comete el error de no pensar en términos de imagen para la cámara. Este estilo puede funcionar en una narrativa hecha para un cuento, pero no es eficaz para la escritura audiovisual

porque es muy difícil mostrar un río crecido en el estómago de Espitia ante la cámara. De hecho, Lourdes Adame Godard, en *Guionismo* (1991) toca el tema de esta forma: “Un error muy común en la elaboración de los guiones, ocurre cuando el redactor suele hacer que prevalezca el texto sobre la imagen visual, so pretexto de que lo importante es el contenido y no la imagen. En tal caso, no se justifica el empleo de un medio audiovisual para transmitir un contenido que no necesita del apoyo de las imágenes” (56). De ahí que sea importante tener claras las características de la redacción de un guion literario. Adame propone las siguientes:

- a. El guionista debe comunicar una acción relacionada con un personaje, pero no explícitamente.
- b. Nunca debe hacerse referencia, en el texto, a una acción que no va a suceder después.
- c. El guionista debe recurrir al uso de las palabras para explicar aquello que no puede explicarse ni con la acción ni con la caracterización de un personaje. Es importante recordar, en todo momento, que con la imagen es posible ir creando y descubriendo lo más significativo.
- d. Todo lo que se explica en un guion debe justificarse en la totalidad de la narración. El guionista debe revisar continuamente su trabajo e intentar suprimir determinadas partes para cerciorarse si éstas son realmente indispensables. Se debe suprimir todo lo que no sea necesario.
- e. Conviene no explicar con palabras el pensamiento del personaje, sino que éste hable por sí mismo, aunque puede admitirse alguna indicación que ayude a la comprensión del texto y su interpretación por parte del lector.
- f. No son necesarias las indicaciones de tipo literario sobre el diálogo de los personajes, como; "tal persona dice", "afirma que", etc.

- g. La acción debe mantenerse a lo largo de toda la obra. El ritmo de la acción no puede decaer, y mucho menos retroceder. La acción debe ser, por tanto, ininterrumpida.
- h. No se debe conceder más espacio del necesario a la acción y a los personajes. En cualquier fase o momento del desarrollo de la acción, es necesario acortar los preámbulos y situar al espectador directamente en plena acción.
- i. Cuando se introduce algo inesperado en la obra siempre debe justificarse. El espectador debe ver claramente el porqué (56-57).

Estas características de redacción de un guion literario por sí solas no definen el estilo propio del guion. Para ello, se parte del concepto de Middleton Murry citado por Adame, el cual reza que el estilo literario es la capacidad del lenguaje de comunicar con precisión emociones y pensamientos. Para que un guion pueda comunicar pensamientos y sentimientos al público debe tener claridad, concisión, sencillez, naturalidad y originalidad.

Con claridad se refiere al hecho de que la construcción de frases responda a un orden lógico de tal forma que no dé lugar a ambigüedades. La concisión estriba en usar palabras precisas para comunicar lo que se quiere expresar. O sea, evitar palabras superfluas que no aporten a la comunicación de la idea, por ejemplo, las palabras escritas en cursiva en la cita de *Matadero* usadas más arriba. La sencillez radica en evitar palabras de difícil comprensión, así como construir frases sencillas.

En cuanto a la naturalidad, esta es parecida a la sencillez, solo que se debe tener en cuenta el contexto sobre el cual se escribe. Sobre la originalidad dice que es la forma en cómo se expresa la idea evitando lugares comunes para hacer ver la profundidad del texto. A lo anterior hay que sumarle la necesidad de escribir siempre en tercera persona y en tiempo presente. Todo lo anterior para lograr lo que Carrière y Bonitzer describieron de la siguiente forma: “se trata pues, de sentir

la imagen, de sugerirla, en su intensidad y duración. *La imagen es la que cuenta la historia*” (108).

En consecuencia, para resolver el problema planteado, se eliminaron palabras que denotaban una prosa artificiosa y que obstaculizaban la correcta comunicación de la idea al espectador. Por lo tanto, el fragmento de *Matadero* quedó así:

3. CAMINO DE TIERRA. EXT. DÍA. (INICIO FLASBACK)

ESPITIA (17 años) avanza por un camino de herradura mientras arrea dos novillos. Pasa por un potrero, ve dos gallinazos parados en un cerco de alambre de púa peleándose por un pedazo de carne podrida. Dentro del potrero hay más gallinazos devorando un cuerpo humano en avanzado estado de descomposición. ESPITIA siente arcadas. Rápidamente reanuda su marcha para alejarse del hedor.

3.1.2. La voz de los personajes: escribir diálogos en un guion cinematográfico

En el capítulo I se establecen los conceptos básicos del diálogo en el guion, desde su definición, según McKee, hasta sus funciones y formas básicas desde la perspectiva de Vanoye. Ahora bien, en el terreno práctico, la construcción de los diálogos en *Matadero* tuvo una dificultad porque, en sus primeras versiones, los personajes daban toda la información sin matices ni subtexto. Lo que derivó en diálogos poco adecuados para estilo cinematográfico. A continuación, se relaciona uno de los diálogos de las primeras versiones de *Matadero*, en este se narra el momento en el que el protagonista se reencuentra con su padre ausente, iniciando una escena de tensión familiar:

7. CASA DE ESPITIA. COCINA. INT. ATARDECER. (CONTINÚA EL FLASHBACK)

(...) Nelson no lo saluda. Se sienta en una silla de cuero de vaca que está arrimada a la pared. Su rostro transmite rabia.

ESPITIA

¿Y qué? después de tanto tiempo. ¿A qué vino?, nosotros no lo necesitamos.

LUIS

Así no se le habla al papá. Culicagado.

ESPITIA

Le hablo como se me dé la puta gana. El respeto mío lo perdió hace rato.

LUCILA

Nelson, no más. Sea como sea él es su papá.

LUIS

(A Lucila)

Usted, cálese que estamos hablando los hombres. O bueno, hombre y medio porque esté ni pelos en los cojones tendrá (ríe). Vaya haga el almuerzo mejor. Vea mijo, le voy a ser franco: voy a venderirme pa' los lados de Cundinamarca a criar caballos y no volver por acá a este moridero. Necesito que desocupen que ya tengo el negocio hecho.

En el diálogo anterior se evidencian los problemas de concisión, brevedad y dosificación de la información. Al respecto, Linda Seger, en *Cómo crear personajes inolvidables* (2000), afirma que si bien hay quienes sostienen que no se puede enseñar a escribir diálogos, no es del todo definitiva esta idea porque es posible que los guionistas aprendan a redactar buenos diálogos si tienen en cuenta algunas pautas tales como: concebirlo como una pieza musical que se compone de tiempos, ritmos y melodías; hacerlo breve y conciso; imaginarlo como un partido de tenis, en el que los personajes intercambian el poder ya sea de índole sexual, físico, político o social; más que proporcionar información, transmita conflictos, actitudes y emociones e imprimirle ritmo para que sea fácil de leer. Por consiguiente, con la aplicación de estas pautas, más las ya mencionadas en el capítulo I, en el apartado dedicado al diálogo, el mismo fragmento se presenta de esta forma:

En ese instante, el tiempo parece congelarse. ESPITIA mira a ROQUE y luego a LUCILA con suma extrañeza. ROQUE, por su lado, ve a ESPITIA de arriba abajo con burla, luego ve a LUCILA y sonríe. Por su parte, LUCILA se soba las manos y ve a su hijo, luego baja la mirada.

ROQUE

(a ESPITIA mientras estira su mano en intención de saludo)

ROQUE ESPITIA. Mucho gusto.

El rostro de ESPITIA enrojece, luce enojado. Avanza en medio de LUCILA y ROQUE con el costal el hombro. Se ve entrar a la cocina.

ROQUE

Ome, la falta de un hombre en la casa es cosa berraca.

No saben ni saludar bien a sus taitas.

LUCILA

LUIS, por favor. No quiero problemas.

ESPITIA entra a cuadro de nuevo. Viene de la cocina.

ESPITIA

¿Qué es esa peste que hay en el aire? La casa nunca huele así.

En relación con el ejemplo, el hijo, NELSON ESPITIA, siente mucho rencor con su padre, ROQUE, por años de abandono. Sin embargo, aunque no lo menciona directamente como en la primera versión, lo exterioriza con su actitud, en este caso, relacionando la presencia de su padre con el hedor que llena la casa. De acuerdo con lo postulado con Seger, la segunda versión es más concisa porque logra transmitir con menos palabras el gran conflicto entre el padre y el hijo. Así el espectador puede deducir que ese conflicto deriva de años y años de abandono. También se siente la evidente disputa de poder, el que el padre reclama su posición como tal y el hijo ignora tal filiación y responde con altivez. De tal manera, se proyectan las esencias de los personajes y se contribuye a una mayor eficiencia comunicativa en los diálogos de *Matadero*.

3.1.3. El entramando de historias: construir la trama y las subtramas

El guion de *Matadero* trata de un soldado que no cumple la orden de un superior de ejecutar a dos prisioneros a sangre fría, lo que le conlleva enfrentarse a las consecuencias. Esa es, a grandes rasgos, la trama principal; sin embargo, todo guion o por lo menos la mayoría, están respaldados por tramas secundarias o subtramas. En este proyecto, se presentó la duda de cómo integrar las subtramas a la trama principal. Al respecto, Seger, en *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (1987) afirma que la función más importante de una subtrama es dar dimensión al guion. “En realidad es la que conduce el tema y profundiza en la historia, de forma que esta no sea una simple anécdota lineal guiada por mera acción” (60).

A la trama principal se le integran las del protagonista, Espitia, y su disputa interna entre la parte de él que quiere venganza y la otra parte que la rechaza. Además, están la disputa con su padre, su relación con su novia, su amistad con López que forman una serie de subtramas pequeñas que forman y movilizan la trama principal que consiste en la oposición de fuerzas entre el protagonista, Espitia, y el antagonista, Acero.

Por esa línea, encontramos lo que Tobias llama *los mínimos denominadores comunes de la trama* los cuales son tres: hacer que la tensión alimente la trama, usar la oposición como elemento para crear la tensión y, por último, hacer crecer la tensión mientras aumenta la oposición. Principios que se aplicaron en el guion a medida que la historia iba avanzando de tal forma que las subtramas se fueran alternando entre sí. Las tramas secundarias de *Matadero* se diseñaron para que se integraran a la trama principal y así esta pueda alcanzar su primordial dimensión. De acuerdo con Seger, si se logra esto último, “tendrás probablemente una subtrama dramática y que funciona bien y que puedes aprovechar para decir con solidez lo que quieras decir” (*Cómo convertir*, 83).

No obstante, hay que hacer una salvedad, y esa es que un guion nunca está terminado. Incluso, después de ser aprobado y de empezar filmaciones, puede sufrir cambios. Sin embargo, lo que hace a un guion de buena calidad es su estructura dramática. Lo que hace exitosa a la estructura dramática es la solidez de sus tramas secundarias, sus diálogos concisos y un estilo de escritura cinematográfico bien definido. De ese modo, puede resistir múltiples cambios sin perder eficacia y esencia.

CONCLUSIÓN

La escritura de guion es un proceso complejo, dinámico, lleno de imprevistos y, ante todo, apasionante. No obstante, la pasión no puede ser su única fuerza creadora. La investigación surge como aspecto imprescindible junto a la práctica y la disciplina. Todos estos aspectos hacen posible que una idea llegue a ser guion.

A lo largo de este proyecto se exploraron en los conceptos básicos de la escritura cinematográfica. Se abordó la idea de *conflicto dramático* desde Carme Font y Linda Seger incluyendo sus propuestas tipológicas en las que definen las clases de conflictos que pueden existir en los dramas. Después se complementó con Sánchez-Escalonilla las relaciones de las oposiciones que constituyen el conflicto. De lo anterior se infiere que para la construcción de un guion es necesario conocer las relaciones de oposición entre los personajes. De esa forma se consigue claridad sobre el tipo de conflicto que se está construyendo.

El siguiente tópico fue la *estructura dramática*. Sager y Mckee fueron el soporte de esta conceptualización, la cual marca la disposición típica del drama: planteamiento, desarrollo y desenlace. En ese orden de ideas, *Matadero* está configurado en tres bloques titulados, es así cómo el planteamiento lleva por nombre *Gallinazos en el campo*; el desarrollo, *Un toro de ojos rojos*; y el desenlace, *Aullidos en la selva*. Optar por este método tuvo como resultado que cada bloque funcione como una unidad y que, al mismo tiempo, haga parte de un todo, lo que denota una clara configuración estructural de *Matadero*. Usar este tipo de configuración resultará de gran ayuda al guionista en el diseño de futuros guiones.

Por otro lado, antes de empezar la redacción del guion es importante hacer una buena preparación, en este punto, la *scaletta* se erige como elemento esencial. En ella, se dispone el

orden de las acciones sin los diálogos y es el soporte sobre el que se construye el guion. La función de la *scaletta* es, en esencia, la de un pre-guion que implica mucho trabajo y dedicación.

Desde las perspectivas de Seger, MacKee y Vanoye, se deduce que los diálogos deben informar, caracterizar y motivar la acción. Deben presentar al personaje y su mundo interno. Es decir, mostrar su motivación por medio de gestos, cambios de actitud, ideología o expectativas y forma de hablar. Los diálogos son tan importantes que pueden consolidar o, por el contrario, debilitar a un guion incluso si la estructura de este es sólida. Son, de manera concluyente, un aspecto capital de la escritura cinematográfica.

Ahora bien, si antes se hablaba de la *scaletta* como un tipo de pre-guion, hay que mencionar que a esta la precede la sinopsis, en la cual se cuenta la historia de forma precisa sin llegar al detalle. Sin la sinopsis se corre el riesgo de trazar un mal mapa que después dificulte concebir un buen guion. En suma, para lo que concierne a la parte conceptual de este proyecto, se establece que la investigación previa a la redacción del guion no debe ser obviada si se quiere llegar a un correcto dominio de la escritura cinematográfica.

Aristóteles, con su concepto de *mímesis*, estimaba que el arte tiene como fin esencial imitar a la naturaleza, en términos de literatura, sería como decir que las obras de ficción tratan de replicar a la realidad. Pues bien, esta idea se aplica a la concepción del guion de *Matadero* porque su anécdota semilla fue una vivencia del padre del autor. A partir de esa premisa, se construyó un entramado dramático que derivó en el guion de *Matadero*. Dicho entramado está compuesto por personajes y subtramas ficcionales más modificaciones temporales (se decidió ubicar la historia a principios del siglo XXI y no en la década de los cincuenta del siglo XX tal como ocurrió) que rodean la premisa de carácter vivencial del guion. Lo anterior permite inferir que la vida real es fuente valiosa e inagotable de ideas para el cine. Se pueden escribir ficciones que inviten a la

reflexión de las sociedades, mostrando de esa forma uno de los mayores aportes que el arte le puede hacer al mundo.

La investigación de fuentes teóricas cinematográficas otorgó los parámetros y la metodología necesarios para diseñar una hoja de ruta hacia la escritura del guion. A lo anterior, se unió el trabajo creativo que aportó la idea semilla. Por consiguiente, se evidencia que el trabajo de investigación de fuentes teóricas y la labor creativa conforman un dúo disciplinar determinante para la escritura de un guion cinematográfico.

En el proceso de escritura de *Matadero*, se ha evidenciado su potencial rumbo a la gran pantalla. Previo a la redacción de este Trabajo de Grado, una versión anterior se presentó a la convocatoria del IX Laboratorio de Guion del XV Festival Internacional de Cine de Cali 2023. El proyecto fue seleccionado entre los ocho mejores y recibió un curso intensivo en lo referente a escritura, tramas y formato. Al salir del Laboratorio, *Matadero* empezó a tomar forma y, sumado al proceso académico que resultó en esta propuesta, se obtuvo una versión más madura y con potencial de ser mostrada en salones de productores cinematográficos.

Huelga decir, de nuevo, que un guion nunca está terminado. Hay cambios, reestructuraciones, se agregan o se quitan elementos, su naturaleza es esa. Señal concluyente de que el guion es una estructura viva, dinámica, en permanente evolución y de que el guionista tiene en manos un invaluable recurso para escribir imágenes que produzcan emociones en el espectador.

Bibliografía

Adame, Lourdes. *Guionismo*. Diana, 1991.

Arent, Hannah. *Sobre la violencia*. Traducido por Guillermo Solana, Alianza, 2006.

Arriaga, Guillermo. *Amores perros*. Norma. 2007.

Balló, Jordi y Xavier Pérez. *La semilla inmortal*. Traducido por Joaquín Jordá, Epublibre, 1995.

Barthes, Ronald. “Introducción al análisis estructural de los relatos”. *El análisis estructural*. Editado por Silvia Niccolini, traducido por Beatriz Dorrietz. Centro Editor de América Latina, 1991. Traducido por Beatriz Dorrietz, 1977, pp. 65-101.

Centro Nacional de Memoria Histórica. *Narrativas de la guerra a través del paisaje*. CNMH, 2018.

Centro Nacional de Memoria Histórica. *Regiones y conflicto armado. Balance de la contribución del CNMH al esclarecimiento histórico*. CNMH, 2018.

Centro Nacional de Memoria Histórica. *Derecho penal y guerra: reflexiones sobre su uso*. CNMH, 2018.

Carriere, Jean y Pascal Bonitzer. *Práctica de guion cinematográfico*. Traducido por Antonio López Ruiz, Paidós, 1998.

Chion, Michel. *La audiovisión*. Traducido por Antonio López Ruiz, Éditions Nathan. 1993.

Comparato, Doc. *De la creación al guion: Arte y Técnica de Escribir para Cine y Televisión*. SOFAR Editores, 2014.

Egri, Lajos. *Cómo escribir un drama*. Traducido por (pendiente), Bell, 1947.

Feldman, Simón. *Guion argumental guion documental*. Gedisa, 1990.

- Field, Syd. *El manual del guionista*. Traducido por Marta Heras, Plot Ediciones, 2005.
- Field, Syd. *El libro del guion*. Traducido por Marta Heras, Plot Ediciones, 1979.
- Font, Carme. *Cómo diseñar el conflicto narrativo*. Alba, 2009.
- García, Márquez, Gabriel. *Me alquilo para soñar*. Voluntad, 1995.
- García, Márquez, Gabriel. *Cómo se cuenta un cuento*. Voluntad, 1995.
- Manguel, Alberto. *Leyendo imágenes*. Traducido por Carlos Jose Restrepo, Norma, 2002.
- McKee, Robert. *El guion story*. Traducido por Jessica Lockhart, Alba, 2013.
- McKee, Robert. *El diálogo*. Traducido por Manu Berástegui, Alba, 2016.
- Ministerio de Cultura. *Imágenes para mil palabras*. Mincultura, 2008.
<https://mng.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/Im%C3%A1genes%20Para%20Mil%20Palabras.pdf>
- Molano, Alfredo. *Desterrados: crónicas del desarraigo*. Punto de lectura. 2001.
- López, Cáceres, José Alejandro. *Entre la pluma y la pantalla: reflexiones sobre literatura, cine y periodismo*. Universidad del Valle, 2020. Biblioteca digital Universidad del Valle.
bibliotecadigital.univalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/d8e81856-74c4-4f88-afa2-a12a1905fdc5/content.
- López, Cáceres, Alejandro José. “Literatura y violencia: la paradoja del escritor colombiano”. *Miradas oblicuas*. Editado por Hernando Urriago Benítez, Maria Mercedes Ortiz Rodríguez. Universidad del Valle, 2015, pp. 192-196.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio. *Estrategias de guion cinematográfico*. Ariel, 2014.
- Sanchis Sinisterra, José. *Prohibido escribir obras maestras*. Ñaque, 2018.

Sanz-Malagón, Ana. *Cuéntalo bien*. Plot ediciones, 2007.

Schrott, Rosa. *Escribiendo series de televisión*. Manantial, 2014.

Seger, Linda. *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Traducido por Ángel Blasco, RIALP, 1987.

Seger, Linda. *Cómo crear personajes inolvidables*. Traducido por Cristina Domínguez Medina, Paidós, 2000.

Tarantino, Quentin. *Pulp fiction: tres historias sobre una misma historia*. Traducido por José Manuel Pomares, Mondadori, 1995.

Tobias, Ronald. *El guion y la trama*. Traducido por Juan Gorostidi Munguía, Ediciones Internacionales Universitarias Madrid, 1999.

Vanoye, Francis. *Guiones modelo y modelos de guion*. Traducido por Antonio López Ruiz, Paidós, 1996.

Vloger, Christopher. *El viaje del escritor*. Traducido por Jorge Conde, Ma Non Troppo, 2002.

Artículos y otros

Aranda, Daniel y Fernando de Felipe. “Tramas”. Universitat Oberta de Catalunya, 2017, https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/140371/4/M%C3%B3dulo%203_Tramas.pdf

Catálogo FICCALI 15 2023. Festival Internacional de Cine de Cali, 2023, <https://drive.google.com/file/d/1QK4EG9djzZyWU4lstuUClmvC7-O7v4y/view>

Landeros, Neri, Lucía Gabriela. “Un ejemplo clásico de suspenso cinematográfico”. *CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, vol. 16, núm. 1, marzo-junio, 2009, pp. 71-81. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10416109>.

López Cáceres, Alejandro José. “El guion: palabras de película”. *Poligramas*, vol 19, junio, 2003, pp. 219-227, <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/3f14a168-4572-4ecf-8144-abb90d53a15b/content>

Pérez, Rufi, José Patricio. “Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica”. *Razón y Palabra*, vol. 20, núm. 95, octubre-diciembre, 2016, pp. 534-552, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199550145034>.

Pollarolo, Giovanna. “El Guion Cinematográfico, ¿texto Literario?”. *Lexis*, Vol. 35, n.º 2, 2011, pp. 289-18, doi:10.18800/lexis.201102.003.

Ramírez Agudelo, Martín. “El conflicto armado en Colombia. Aproximación a la memoria histórica a partir del cine”. *deSignis*, vol. 27, julio-diciembre, 2017, pp. 119-133. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=606066847012>.

Rivera Betancur, Jerónimo y Ruiz Moreno, Sandra. “Representaciones del conflicto armado en el cine colombiano”. *Revista Latina de Comunicación Social*, núm. 65, 2010, pp. 503-515, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81915723037>.

Ruiz Moreno, Sandra Lucía. “Conflicto armado y cine colombiano en los dos últimos gobiernos”. *Palabra Clave*, vol. 10, núm. 2, diciembre, 2007, pp. 47-59, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64910203>.

Películas

Amadeus. Dirigida por Milos Forman, Orion Pictures, 1984.

Amores perros. Dirigida por Alejandro Gonzáles Inárritu, Lions Gate Entertainment, 2000.

Canaguaro. Dirigida por Dunav Kuzmanich. Producciones Alberto Jiménez, Corporación Financiera Popular Fonade, 1981.

Full metal jacket. Dirigida por Stanley Kubrick, Warner Bros, 1987.

Pulp fiction. Dirigida por Quentin Tarantino, Miramax Films, 1994.

Salvando al soldado Ryan. Dirigida por Steven Spielberg, Paramount Pictures, 1998.

Silencio en el paraíso. Dirigida por Colbert García, Ocho y Medios Comunicaciones. 2011.