

Fecha de elaboración: 15.10.2021			
Tipo de documento	TID:	Obra creación: X	Proyecto investigación:
Título: Perros de la Gloria			
Autor(es): Andrés Felipe Pulido Suárez - Sara Gabriela Ballén Sandoval			
Tutor(es): Adyel Quintero			
Fecha de finalización: 22.09.2021			
Temática: Drama - gánster			
Tipo de investigación: Trabajo de investigación dirigido Obra – creación			
<p>Resumen El género gánster en Iberoamérica ha sido permeado fuertemente por el concepto cliché del narco-héroe, por ello, nace la creativa y vanguardista historia Perros de la Gloria. Tras el estudio acerca del fenómeno y el impacto que ha generado audiovisualmente, se parte de una investigación histórica y cualitativa fundamentada en tesis, anuarios, documentación y artículos constitucionales, no solo identificando la problemática, sino motivando la creación del viaje de héroe a villano y, a su vez, proponiendo un universo ucrónico. Dicho mundo se estructuró por medio del proceso creativo cuyas fuentes fueron entrevistas, fotografías, revistas y periódicos, articulando las bases narrativas del guion y orientando la esencia de los personajes, su tridimensionalidad y la trama en sí. Estipular los acontecimientos en una línea de tiempo fue de suma importancia para redactar la escaleta general y la escritura oficial, destinada a evaluación y corrección de estilo, hasta concluir en la obra final.</p>			
<p>Palabras clave: Guion literario - Narrativa Audiovisual – Ucronía – Género – Gánster – Personaje – Arquetipo – Mafia - Conflicto dramático – Ritmo.</p>			
<p>Planteamiento del problema: A lo largo de los años, el cine nacional se ha visto permeado por la misma temática del “sueño colombiano”, donde la obtención de riqueza se obtiene de manera fácil y rápida gracias a la droga. La constante repetición de este tipo de argumentos ha generado la estandarización de los arquetipos de personajes, la naturaleza de los mundos, y las tramas en las que, en lugar de mostrar una realidad, se narra una serie de clichés para concluir en una historia reutilizada y puesta en otro contexto social, por lo que es necesario contar narraciones que reflejen la desesperación, la tristeza, la nostalgia, lo divertido de la hermandad, más la bonita y sencilla acción de amar a un hermano.</p>			
<p>Pregunta: ¿Cómo construir un relato ucrónico inspirado en la crudeza de la historia colombiana que aporte un genuino carácter diferencial a la industria cinematográfica?</p>			
<p>Objetivos:</p> <p>General: Crear el guion de largometraje de ficción <i>Perros de la Gloria</i>.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Validar la teoría del viaje de héroe a villano propuesta en el anteproyecto titulado <i>Planteamiento Y Creación Del Guion De Largometraje De Ficción “Perros De La Gloria”</i>. • Establecer exitosamente el universo ucrónico que gira en torno a Perros de la Gloria. • Apropiar los conceptos y conocimientos necesarios para la realización de un guion de largometraje cinematográfico. • Obtener el resultado esperado con carácter diferencial ante el mercado audiovisual de temática narco – gánster. 			

Marco teórico:

Los referentes teóricos abordados para el estudio del problema, el proceso de investigación, la elaboración y finalización del guion son los siguientes:

- González, J. Á. “*El arquetipo del narco mexicano en la novela, el cine, y la música*” abarca el concepto del héroe de Campbell y lo contrapone con su fenómeno de estudio, “el narco”, partiendo de la cultura y la forma en que lo eleva al nivel de “narco-**héroe**”, sintetizando las fases, escalones y pasos que el personaje sigue hasta alcanzar el punto clímax en su vida, justificándose en las diferentes representaciones artísticas.
- Bernal Torres, C. (2010). “*Metodología de la Investigación*” (3rd ed.). Fue la guía perfecta para comprender a profundidad como debería ser abordado el tema de investigación, brindando un orden lógico según los tipos elegidos: histórico y cualitativo, además de facilitar una serie de herramientas que todo investigador debe tener consigo al momento de explorar.
- Sulbarán Piñeiro, E. (2016). “*El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica*”. Ayudo a estructurar un análisis completo de la cinematografía, estudiando conceptos inusuales, pero igualmente relevantes en el séptimo arte, siendo de absoluta utilidad para la selección oficial de referentes audiovisuales.
- Avila, J. “*Hiperrealismo cinematográfico: entrevista a Gabriel Ripstein*” sensibilizó a los autores con su contenido explícito sobre obras que, más allá de entretener, demuestran la crudeza casi documental que conlleva realizar obras con temáticas complejas de abordar, complementando la información con el artículo de Cruz Ramos, J. (2016). “*El hiperrealismo dentro del cine*”. Que sintetiza el concepto en el hecho de alejarse de todos los rasgos que afectan la verídica plasmación de la realidad.
- Martínez Armesto, P. (2020). “*El Héroe. Inicio del Viaje*”, “*El Buscador*”, “*El Rebelde*” y “*El Villano*” son una serie de artículos que expresan de forma general diferentes etapas negativas por las que atraviesa un personaje encaminado a ser el villano de la historia, dichas publicaciones inspiraron el diseño e ilustración propia sobre el “*viaje de héroe a villano*”, estructurando específicamente los puntos que se deben cumplir para que el destinado héroe se convierta exitosamente en el villano.

Los referentes visuales y artísticos seleccionados para el guion *Perros de la Gloria* son los siguientes:

- *Once Upon A Time In America*, (1984) dirigida por Leone, S. Seleccionada por la construcción general de la historia, el enfoque en la humanidad, los sentimientos y los dolores de los personajes.
- *The Wolf Of Wall Street* (2013), dirigida por Scorsese, M. Seleccionada por su estructura discontinua, su ritmo, su construcción de diálogos realistas y su constante enfoque en el objetivo de Jordan Belfort.
- *Goodfellas* (1990), dirigida por Scorsese, M. Seleccionada por el desarrollo del sistema organizado de la mafia.
- *Once Upon A Time In Hollywood* (2019), dirigida por Tarantino, Q. Seleccionada por la ~~ampliación~~ ^{ampliación} de formatos visuales.
- *The Irishman* (2019), dirigida por Scorsese, M. Seleccionada por las relaciones fraternales entre los protagonistas.
- *Bonanza* (1959), *El Llanero Solitario* (1949) y *El Zorro* (1957), fueron tomadas en cuenta por el estilo visual, el género, los diálogos

y las acciones del formato clásico del Western.

- *La Saga, Negocios De Familia* (2004). Seleccionada por la representación nacional explícita en un proyecto de género drama – gánster.
- *Roma* (2018), dirigida por Cuarón, A. Seleccionada por el proceso creativo al momento de la escritura por su autor.
- *Casino* (1995), dirigida por Scorsese, M. Seleccionada por la veracidad de los personajes, los problemas que cada uno llega a tener como socios o amigos y los efectos de la corrupción a causa del dinero.

Método:

¿Cómo eran las cosas anteriormente? Para esto, los tipos de investigación seleccionados fueron históricos y cualitativos. En la primera fase fue fundamental partir de bases contundentes, enfocando la indagación en crónicas, reportajes, archivos registrados en estudios, tesis de investigación, archivos gubernamentales y anuarios de universidades, los cuales tuvieron la potestad de brindarnos la información verídica que se estaba buscando. Posteriormente a esto, se estableció en una serie de líneas temporales los eventos políticos, sociales y económicos de mayor impacto en la nación y en el exterior que hayan tenido repercusiones en Colombia. El trabajo de la moda, los espacios, los vehículos y la ucronía, fue necesario para apropiar *Perros de la Gloria* a la realidad, realizado mediante revistas populares, registros, fotografías, artículos en páginas web, documentales y obras audiovisuales existentes, concluyendo en el mundo ideal según las necesidades del proyecto, procediendo al desarrollo creativo y la escritura finalmente. Dicha información se encuentra desde la página 32 a la página 71.

Resultados, hallazgos u obra realizada:

Antonio (Velásquez) y Miguel (Cervantes), son dos hermanos mellizos que, tras el abandono de su padre, tienen el deseo de triunfar en sus vidas junto a su mamá. Después del robo de unas gallinas, los niños, inocentemente terminan adentrándose en el mundo del crimen a través de su primer y gran mentor, Pastor, un conductor de carga pesada que los guía en sus primeros pasos por la vida, encarrilándolos en negocios ilícitos y llevándolos a conocer a su segundo gran mentor, Klaus, un inmigrante italo alemán judío y dueño de Santafé, la distribuidora, importadora y exportadora más importante del país, enseñándole a los hermanos Velásquez el arte de "monopolizar" los sectores del mercado, adentrándolos aún más en el mundo del contrabando, la extorsión y el asesinato. En consecuencia, de esto, el deseo de triunfar corrompe fatalmente el amor inquebrantable de dos hermanos que juraron alcanzar la gloria juntos.

Esta información se encuentra en las páginas 72, 73 y 74.

Conclusiones:

El trabajo que se llevó en el periodo de tiempo establecido para la escritura del guion de largometraje trajo consigo nuevos aprendizajes en la creación de un guion, su estructura dramaturgica, los lineamientos del formato americano y la redacción de diálogos, también conceptos técnicos, tales como el tratamiento secuenciado, el High Concept, la diferenciación entre sinopsis de venta y sinopsis argumental, la búsqueda del tema, las motivaciones, sentimientos, conflictos y división de actos. El equipo de trabajo logró conseguir y evidenciar los objetivos establecidos, entre ellos, la propuesta del viaje de héroe a villano, que permite abandonar el recurso del narco – héroe usado constantemente, en su lugar, se creó una historia con un carácter diferencial y llamativo ante el mercado audiovisual, donde se parte de una Colombia ucronica con sus propios personajes, empresas, acontecimientos y eventos, los cuales fueron evaluados, diseñados y consensuado por los guionistas. El procedimiento planteado en el

anteproyecto se concluyó en la escritura de ciento treinta y cuatro páginas para la historia de Perros de la Gloria, a la par, se elaboró la “BITÁCORA DE TESIS, TID Obra Creación: Guion De Largometraje PERROS DE LA GLORIA”, donde se demuestra gráficamente el paso a paso del desarrollo que se realizó desde el origen de la idea, hasta la culminación del largometraje centrado en el amor de dos hermanos que buscan alcanzar la gloria, quebrando su propio vínculo fraternal a causa del dinero. Cabe resaltar que, tras la metamorfosis de Perros de la gloria, de idea a guion cinematográfico, aún seguirá sujeto a cambios hasta el último momento, porque un gran guion, después de escrito, solo concluye en las salas de edición. Esta información se encuentra en la página 75.

THE NEW FILM

By Pulido Suárez Andrés

\$10

PERROS DE LA GLORIA

Escrito por:

Pulido Suárez Andrés y Ballén Sandoval Sara

• 75 CENTS

No.

1



2011202021

ESCRITURA DEL GUION CINEMATOGRAFICO

TID Obra Creación

PERROS DE LA GLORIA

Autores

Sara G. Ballén - 63171053

Andrés F. Pulido - 63171023

Corporación Universitaria UNITEC

Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación

Programa de Cine y Televisión

Bogotá, 06, octubre de 2021

ESCRITURA DEL GUION CINEMATOGRAFICO

TID Obra Creación

PERROS DE LA GLORIA

Director de tesis

Adyel Quintero

Corporación Universitaria UNITEC

Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación

Programa de Cine y Televisión

Bogotá, 06, octubre de 2021

A la memoria de María Amanda Real Álvarez y Amparo Parra De Arango...

Agradecimientos

A nuestros padres, Amanda Briyith Suárez Real, Orlando Eustorgio Pulido Castillo, María Esperanza Sandoval Vargas y Milton Ballén Rocha, por el incondicional apoyo en nuestro proceso de educación profesional, por su sabiduría y los cimientos aportados para el desarrollo de nuestra obra - creación.

A nuestros abuelos, Miguel Antonio Suárez Gutiérrez, Martha Castillo Suárez, José Eustorgio Pulido Cazallas, Blanca Lilia Vargas Cubillos y Pablo Emilio Sandoval Sánchez, quienes fueron base en nuestro proceso de investigación.

A nuestro director y tutor de la Corporación Universitaria UNITEC, Adyel Quintero por su entrega e idoneidad a lo largo de la realización de Perros de la Gloria.

Al jefe del programa de Cine y Televisión de la Corporación Universitaria UNITEC, Federico Alfonso Rodríguez Espinoza, por su guía en la selección de opción de grado y ánimo en el proceso de creación.

A los docentes Ana Lucia Acuña Silva, Carlos Fernández Perdomo y Miguel Andrés Luna Ortiz por su disposición y compromiso con el aprendizaje de guion y sus conceptos.

A los docentes Oscar David Arbeláez Ulloa y Jaime Lara Díaz por su compromiso, disposición y profesionalismo en el planteamiento y conclusión de Perros de la Gloria.

A las docentes Claudia Patricia Sandino del Busto y Cristina Janet Ayala Arteaga, por servir como jurados de este proyecto.

Tabla de Contenido

Resumen	12
Palabras Clave	13
Planteamiento del problema	21
Justificación	23
Pregunta	25
Sub-preguntas	25
Objetivos.....	26
Objetivos Específicos	26
Marco Teórico	27
Método.....	32
<input type="checkbox"/> Génesis	32
<input type="checkbox"/> Propuesta creativa	36
<input type="checkbox"/> Pre-escritura	50
<input type="checkbox"/> Escritura	71
Resultados o hallazgos	72
Conclusiones.....	75
Referencias	76

Tabla de imágenes

<i>Ilustración 1 Jerarquización narco - héroe</i>	22
<i>Ilustración 2 Facetas del narco héroe</i>	28
<i>Ilustración 3 Archivo familiar</i>	31
<i>Ilustración 4 Archivo familiar</i>	33
<i>Ilustración 5 Archivo familiar</i>	33
<i>Ilustración 6 Archivo familiar</i>	34
<i>Ilustración 7 Álbum autos de colección</i>	34
<i>Ilustración 8 Álbum autos de colección</i>	35
<i>Ilustración 9 Archivo familiar</i>	35
<i>Ilustración 10 Estructuración de personajes</i>	37
<i>Ilustración 11 Perfil de personaje</i>	38
<i>Ilustración 12 Contexto personaje</i>	38
<i>Ilustración 13 Universo Perros de la gloria</i>	39
<i>Ilustración 14 Viaje de héroe a villano</i>	41
<i>Ilustración 15 Idealización hermanos Velásquez</i>	44
<i>Ilustración 16 Idealización hermanos Velásquez</i>	44
<i>Ilustración 17 Idealización de Pastor</i>	45
<i>Ilustración 18 Idealización del pueblo</i>	45
<i>Ilustración 19 Idealización del pueblo</i>	46
<i>Ilustración 20 Idealización casa de Ramírez</i>	46
<i>Ilustración 21 Idealización Justicia o Venganza</i>	47
<i>Ilustración 22 Idealización Justicia o Venganza</i>	47
<i>Ilustración 23 Idealización Justicia o Venganza</i>	48
<i>Ilustración 24 Idealización Klaus</i>	48
<i>Ilustración 25 Idealización de planos, encuadres y movimientos</i>	49
<i>Ilustración 26 Idealización de Franco Benet y el BRC</i>	49
<i>Ilustración 27 Línea temporal Perros de la Gloria</i>	51
<i>Ilustración 28 Línea temporal Perros de la Gloria</i>	52

Resumen

El género gánster en Iberoamérica ha sido permeado fuertemente por el concepto cliché del narco-héroe, por ello, nace la creativa y vanguardista historia *Perros de la Gloria*.

Tras el estudio acerca del fenómeno y el impacto que ha generado audiovisualmente, se parte de una investigación histórica y cualitativa fundamentada en tesis, anuarios, documentación y artículos constitucionales, no solo identificando la problemática, sino motivando la creación del viaje de héroe a villano y, a su vez, proponiendo un universo ucrónico.

Dicho mundo se estructuró por medio del proceso creativo cuyas fuentes fueron entrevistas, fotografías, revistas y periódicos, articulando las bases narrativas del guion y orientando la esencia de los personajes, su tridimensionalidad y la trama en sí. Estipular los acontecimientos en una línea de tiempo fue de suma importancia para redactar la escaleta general y la escritura oficial, destinada a evaluación y corrección de estilo, hasta concluir en la obra final.

Palabras Clave

- ***Guion literario***

Según el diccionario de la Real academia de la lengua española, el término *guion* dice, “1. *m. Escrito en que breve y ordenadamente se han apuntado algunas ideas o cosas con objeto de que sirvan de guía para determinado fin*”. Partiendo del artículo (El guion: película soñada y espejismo literario, de Sánchez Escalonilla, A. 2012) Jean Claude Carrière y Pascal Bonitzer definen poéticamente el guion como una película soñada. Los guionistas franceses desarrollan un tono pragmático en su definición, refiriéndose a este como “*un estado transitorio, una forma pasajera destinada a metamorfosearse y desaparecer*”, convirtiendo ambos significados en una paradoja tradicional entre estética y técnica, entre lo eterno y lo temporal, entre lo artesano y artista, pero el guion es el principio del todo, es la idea de un narrador que precede a todo el staff artístico y técnico, otorgándole la importancia de un instrumento de trabajo vital, un relato compuesto por párrafos y diálogos presentando una imagen austera de una sucesión en orden de escenas como unidades básicas de acción a lo largo de 120 páginas, conocido en el inglés como “*screenplay*”, en francés como “*scénario*”, en italiano como “*sceneggiatura*”, pero en español y portugués remiten el término a una ruta del futuro relato cinematográfico llamándolo “*guion*” y “*roteiro*”, considerado como una guía de realización y montaje. Para poder concretar un guion, es necesario tener en claro la idea y el objetivo, se debe definir ¿qué se quiere decir?, puntualizar claramente la finalidad de la película y el público al que va dirigida, identificar ¿cómo se realizará el escrito?, dejando en claro el rol que juega la estructura general, descubriendo detalladamente todas las escenas y elementos previsibles.

Sánchez Escalonilla, A. (2012), afirma que “*El lenguaje técnico del guion obliga a emplear tiempos verbales en presente. A abreviar las descripciones de localizaciones y objetos, y a condensar los retratos de personajes a un par de líneas escuetas y directas. A relatar las escenas más apasionadas o vibrantes con un estilo severo y conciso. Sus cortas descripciones nada tienen que ver con la austeridad de la prosa castellana*”. (p. 6).

Vertov decía: “*El guion es la invención de una sola persona o de un grupo de personas; es una historia que esas personas desean hacer vivir en la pantalla. No existe en nosotros ese*

deseo criminal, pero que se eleve esta especie de trabajo al rango de labor esencial del cine, que se suplanten las verdaderas películas por esas cine-historias, que se ahogan todas las maravillosas posibilidades de la cámara en nombre de un culto al dios del drama artístico, eso no lo podemos comprender y, por supuesto, no lo aceptamos”¹.

(Flomenbaum, E. s.f.)

- ***Narrativa Audiovisual***

Antes de hablar de este concepto, debemos entender el significado de cada una de estas palabras.

Narrativa, según la Real Academia de la lengua española “*Habilidad o destreza en narrar o en contar algo*”, esta narrativa la podemos encontrar en cuentos, leyendas, mitos, novelas, poesía, épica, crónicas, noticias, reportajes y biografías, convirtiéndose en un recurso que utilizamos día a día.

Según la Real Academia de la lengua española, la definición de *audiovisual* es:

“Se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas”.

Como bien lo lleva su palabra, hace uso de dos sentidos a la vez, permitiendo al ser humano nuevas experiencias sensoriales que permiten el deleite de una pieza audiovisual (*audio* y *video*). Este nuevo concepto nació a través de los años junto a la innovación de la tecnología, abriendo paso a lo que conocemos hoy como el séptimo arte.

Conociendo estos términos, se procede a *narrativa audiovisual*. Esta se refiere a un nuevo proceso de comunicación, donde el propósito es llevar un mensaje con el ideal de que llegue de la manera más adecuada, creando así un código donde se presenta a través de planos, trabajos artísticos y diseños de producción, la narración entre el emisor y el receptor.

¹ Campos, P., & Flomenbaum, E. El guion. Recuperado el 2 marzo 2021, de <https://www.cineclubtea.com.ar/Public10.htm>

Según (García Jiménez, J. Edición cátedra Madrid 1993. Narrativa audiovisual, págs. 13-14) dice que la narrativa audiovisual “*abarca la narrativa de cualquier de sus medios: cine, radio, televisión, video, etc. Cada medio podrá tener capacidad de construir relatos y textos narrativos de acuerdo con sus propias condiciones*”. De tal manera que el producto final obtenido puede llegar a convertirse quizás en una visión real.

- ***Ucronía***

Según la RAE “*I. f. cult. Reconstrucción de la historia sobre datos hipotéticos.*”². La ucronía es un género literario que plantea una reconstrucción alternativa a un evento histórico o evento que, si bien nunca sucedieron o pudieron haber ocurrido si los acontecimientos hubieran tomado otro sentido. Su reconstrucción debe estar basado en criterios lógicos de tal manera que el lector crea lo leído.

- ***Género***

El género cinematográfico encierra en general el tema o temática contada por la película que sirve para ser clasificada, según el diccionario de la real academia de la lengua española, la definición de *género* es:

“m. En las artes, sobre todo en la literatura, cada una de las distintas categorías o clases en que se puede ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido”.

Al inicio de su creación, en la cultura clásica existieron dos géneros predominantes como: *la tragedia y la comedia*, con el paso de los años y la creación de nuevos lenguajes, se permitió el nacimiento de nuevos géneros, que abrió paso a la creación de grupos, sociedades y diferentes culturas a lo largo y ancho del mundo.

Mencionaremos los más destacados: Documental, biográfico, histórico, musical, comedia, infantil, western, aventura y acción, bélico, ciencia ficción, drama, suspenso, terror y horror, porno - erótico.

² REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2020). Ucronía Diccionario de la lengua española - Edición del Tricentenario. Recuperado el 18 de octubre del 2021, de <https://dle.rae.es/ucron%C3%ADa>.

- **Gánster**

La palabra gánster tomada de la Lengua Española (Real Academia Española, 2001, p. 1116) “(Voz *ing. gánster*). *com. Miembro de una banda organizada de malhechores que actúa en las grandes ciudades*”³. Este término es tomado por el género cinematográfico donde el cine de gánster surge en los años treinta tras la implementación de la ley seca en estado Unidos en 1920. Este género se caracteriza por contar historias desde el punto criminal, lo que borra la línea de la moralidad y cae en una ambigüedad que ha sido muy criticada, ya que glorifica la violencia, generando en algunos países censura.

- **Personaje**

Según (Pérez Porto, J. y Gardey, A. 2010), “*Un personaje es un ser (ya sea humano, animal, sobrenatural o de cualquier otro tipo) que interviene en una obra artística (teatro, cine, libro, etc.). Los personajes suelen ser los actores principales de una ficción y quienes dan impulso a las acciones*”⁴. Según Pérez Porto, J. y Gardey, A. (2010).

El personaje es quien le da sentido a la obra escrita, donde por medio de acciones, palabras y pensamientos ayuda a fortalecer “la realidad” en el relato.

Se hará referencia especialmente en el cine, los personajes se clasifican según su papel a cumplir en el filme, estos personajes poseen ciertas cualidades específicas en donde nacen arquetipos y estereotipos, los cuales permiten fortalecer la creación del actor en torno a su personaje.

Existen diferentes tipos de personajes, que se encuentran divididos de la siguiente manera:

- Personajes principales, la trama gira entorno a ellos, nos conduce por la estructura clásica, en ellos encontramos los protagonistas y antagonistas.
- Personajes secundarios, cumplen el papel de apoyo para el protagonista.
- Personajes redondos y personajes llanos, su papel es complejo ya que abarcan diferentes dimensiones y tienen un conflicto importante, están envueltos en

³ Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 1416, definición de Mafia).

⁴ Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2010). Definición de personaje. Recuperado el 2 marzo 2021, from <https://definicion.de/personaje/>.

- transformaciones a lo largo de la historia.
- Personajes llanos y planos, son personajes simples, no tienen gran incidencia en la historia y no tienen un conflicto interior.
- Personajes dinámicos, están constantemente en movimiento a lo largo del relato, siempre sufren de procesos de transformación.
- Personajes arquetipo, es el personaje que se convierte en un modelo de referencia.
- Personaje estereotipo, es todo lo que está socialmente aceptado, su carácter no es inmutable.

Como podemos ver existen diferentes tipos de personajes que permite el crecimiento de este, haciendo del filme más estructurado y realista posible, es un elemento esencial que describe y narra todo el discurso, así que finalmente se puede decir que sin personajes nuestro relato no sería nada.

- **Arquetipo**

(Del lat. *archetypus*) m. Modelo original y primario en un arte u otra cosa. || 2. Ecd. Punto de partida de una tradición textual. || 3. Psicol. Representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad. || 4. Psicol. Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forma parte del inconsciente colectivo. || 5. Rel. Tipo soberano y eterno que sirve de ejemplar y modelo del entendimiento y a la voluntad humanos.

Según Pavis P. *“Un estudio tipológico de los personajes dramáticos, revela que determinadas figuras proceden de una visión intuitiva y mítica del hombre y que remiten a complejos o a comportamientos universales. En este orden de ideas, podríamos decir que Fausto, Fedra o Edipo son personajes arquetípicos. El interés de tales personajes es que desbordan ampliamente el marco estrecho de sus situaciones particulares, según los diversos dramaturgos, para elevarse a la categoría de modelo arcaico universal, así pues, el arquetipo puede ser considerado como un tipo de personaje particularmente genera y recurrente en una obra, en una época o en todas las literaturas y mitologías”*.⁵

⁵ Pavis, P. (2002). Diccionario del teatro. Paidós. (pp. 51, definición de arquetipo)

- **Mafia**

(del it. *mafia*). f. Organización criminal de origen siciliano. || 2. Cualquier organización clandestina de criminales. || 3. Grupo organizado que trata de defender sus intereses.

La mafia tuvo como origen la defensa de los intereses de la aristocracia local contra la invasión napoleónica para convertirse posteriormente en un tipo de policía privada al servicio de los terratenientes, estructurándose como una sociedad secreta. Regidos bajo el código de honor, el cual consiste en la absoluta obediencia de los jefes de cada familia, la ayuda mutua entre compañeros, la justicia autónoma y la merecida venganza, la cual puede extenderse a toda la familia o por generaciones. Dicha organización se opuso rotundamente al régimen fascista y tras la segunda guerra mundial (1940 a 1945), mantuvo por medio de recursos humanos y financieros el movimiento separatista siciliano. El partido político demócratacristiano ha sido generalmente apoyado por este tipo de organización clandestina. El 1 de mayo de 1947, Giuliano, el bandido, asesinó a numerosos militantes y sindicalistas de izquierda, esto último respaldado por la mafia. En la actualidad sus funciones están relacionadas a las de una organización internacional de vandalismo, su rama de EE. UU., la (cosa nostra), formada por emigrantes italianos, controla gran parte del tráfico de estupefacientes, de la prostitución y de las casas de juego. Al estar bien encaminados con los intereses políticos de los gobiernos italianos y estadounidenses, suelen gozar de plena impunidad.⁶

- **Conflicto Dramático**

Es la llave maestra de cualquier arte dramático (teatro, cine, televisión, etc.), es la razón para generar interés en el público a partir de un momento o lapso de la historia donde se desarrolla la contraposición de las fuerzas, constituyendo el catalizador de todo el argumento.

La idea clásica sobre este término radica en el enfrentamiento de protagonista y antagonista, llevando al héroe al momento del cambio o transición, revelando diferencias notables del personaje en comparación al estado en que empezó la odisea.

Conflicto es igual a *Crisis*.

⁶ Éditions Larousse (2002/2005). Diccionario enciclopédico ilustrado Larousse. México. (pp. 668, definición de Mafia).

Salvad Editores (1978). Diccionario enciclopédico Salvad. España. (definición de mafia).

Es la muestra del paso de lo ordinario que representaba el inicio, a lo que ha dejado de ser, dando lugar al momento de la evolución del relato. En la historia, hay diferentes personajes con sus respectivas complejidades, en las que son sometidos constantemente al combate físico, psicológico y mental, evitando que cumplan sus diferentes objetivos, forjando al protagonista, villano y secundarios a replantear su camino mientras analizan su presente, bien sea para abandonar o entender y actuar en función de la obtención del elixir a todo precio.

El diccionario del teatro de Pavis, P. plantea los siguientes conflictos por naturaleza en el drama.

- Rivalidad entre dos personajes por temas económicos, amorosos, morales, políticos, etc.
- Conflicto entre dos concepciones del mundo, dos morales irreconciliables.
- Debate moral entre subjetividad y objetividad, inclinación y deber, pasión y razón, este debate crece dentro de una misma *banda* que pretende imponerse al héroe.
- Conflicto de intereses entre individuo y sociedad, motivaciones particulares y generales.
- Combate moral o metafísico del hombre contra un principio o deseo que lo supera, (Dios, el absurdo, el ideal, la superación de uno mismo, etc.)

• **Ritmo**

En el diccionario de la Real Academia de la lengua española se encuentra que *ritmo* se define como, “*m. Sensación perceptiva producida por la combinación sucesión regular de sílabas, acentos y pausas en el enunciado, especialmente en el carácter poético*”. Es un factor directamente involucrado en la fabricación del espectáculo. El ritmo es por un lado la forma expresiva y melódica de decir un texto, discriminado por Meschonnic, H. en (Crítica del ritmo, 1982), en las siguientes tres categorías.

- Lingüístico.
- Retórico.
- Poético.

En el teatro, el ritmo es la herramienta que adiciona sentido a la expresividad del texto.

El actor o bailarín es aquel que sabe trabajar en función del tiempo, usando el ritmo y dilatando sus acciones. De origen griego *rhythmos*, del verbo *rheo*, fluir.

El artista debe emitir su lado sensorial para conseguir transmitir la idea abstracta en un margen temporal delimitado, haciendo que el ritmo materialice la duración de las acciones y con ello sus verdaderas intenciones provocando suspenso y expectativa, ya que, *“es el ritmo el que anima las partes del discurso, la disposición de las masas de los diálogos, la configuración de los conflictos y la distribución de los tiempos fuertes y débiles, la aceleración o la lentitud de los intercambios, son operaciones dramáticas que el ritmo impone al conjunto de la representación” (Klein, 1984).*

El ritmo de un audiovisual no solo está condicionado por los movimientos de cámara o los movimientos y diálogos de personajes, sino por otros elementos tales como, la música, la fotografía e incluso el arte, generando así un ritmo visual.

Planteamiento del problema

A lo largo de los años el cine colombiano se ha visto permeado por la misma temática del “*sueño colombiano*”, donde la obtención de riqueza se logra de manera fácil y rápida gracias a la droga, dicha afirmación la sustentan las siguientes producciones audiovisuales:

“*Narcos* (2015), *El Patrón Del Mal* (2012), *El Cartel De Los Sapos* (2008), *Tiro De Gracia* (2015), *Las Muñecas De La Mafía* (2009), *El Señor De Los Cielos* (2013), *El Capo* (2009), *La Viuda Negra* (2014), *La Reina Del Sur* (2011), *El Chema* (2016), *Fariña* (2018), *La Madame* (2013), *La Diosa Coronada* (2010), *La Mariposa* (2012), *La Ruta Blanca* (2012), *La Viuda De La Mafía* (2004), *Rosario Tijeras* (2010), *Sin Tetras No Hay Paraíso* (2006), *Sobreviviendo a Escobar: Alias JJ* (2017), *El Bronx* (2019), el largometraje *El Cartel De Los Sapos*, dirigida por Moreno, C. (2011), el largometraje *El Rey*, dirigido por Dorado Zúñiga, J.A. (2004)”.

La constante repetición de este tipo de argumentos ha generado la estandarización de los arquetipos de personajes, la naturaleza de los mundos, y las tramas en las que, en lugar de mostrar una realidad, se narra una serie de clichés para concluir en una historia reutilizada y puesta en otro contexto social, narrando por lo general la vida del “*máximo líder*”, “*la cabecilla de la organización*” o “*el pobre que llega a ser el capo más buscado*”.

En el 2014, González, J. Á, realizó sus tesis “*El arquetipo del narco mexicano en la novela, el cine, y la música*”, donde explica a profundidad las causas, motivos, orígenes, desarrollo y evolución de estos, diseñando el viaje del “*narco-héroe*” y jerarquizando los pasos que debe escalar para cumplir con su destino, evidenciando que, caer en este ciclo repetitivo de narrativas solo orientaría el proyecto a otra efímera historia caracterizada por los tópicos que exigen este tipo de relatos mundanos.

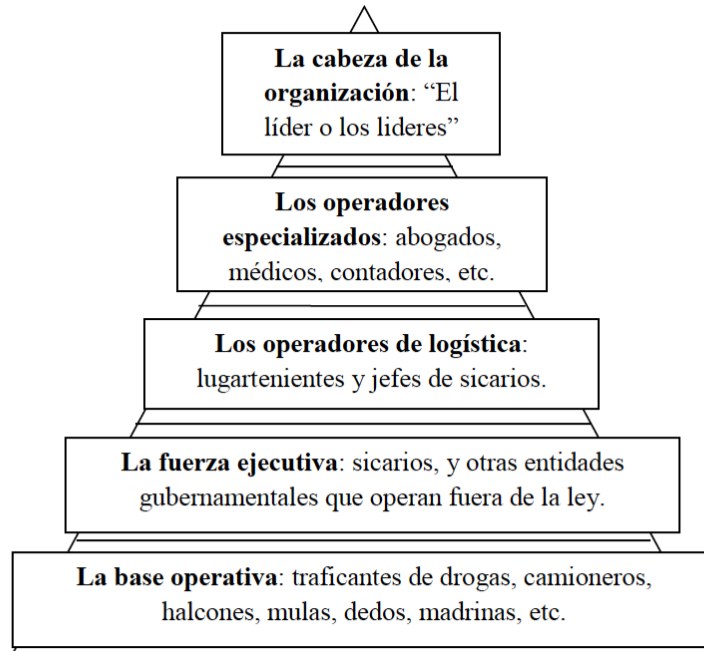


Ilustración 1 Jerarquización narco - héroe

Fuente: González, J. Á. (2014). Ilustración de la estructura jerárquica en el narcotráfico mexicano. [figura 1]. Recuperado de *El arquetipo del narco mexicano en la novela, el cine, y la música*. Thesis Prepared for the Degree of Master of Arts, University of North Texas.

Creando la necesidad de contar historias que reflejen la desesperación, la tristeza, la nostalgia, lo divertido de la hermandad, más la bonita y sencilla acción de amar a un hermano en el proceso de crecimiento hasta culminar la vida, y así, sus sueños.

Justificación

La visión del pasado es necesaria para poder comprender la dirección del futuro, donde el destino es una esfera cuyas extremidades están más cerca de sí.

Perros de la Gloria nace como un deseo de evolución en las historias contadas a lo largo de los años en el país, una perspectiva de cambio donde el propósito de los escritores se centra en dejar una huella con una historia clásica en un mundo donde todo avanza a la modernidad, una mirada al pasado con un trasfondo moral que llega a cada centímetro del ser.

Los guionistas desean sumergirse en un universo que muchos conocen, pero con una perspectiva donde lo malo quizá se vuelva bueno. Con un género drama, gánster y toques de western dan vida a un relato de una traición filial. *Perros de la Gloria*, cuyo nombre nace como una analogía donde una manada de perros callejeros se traicionan por un pedazo de “*gloria*” o un bocado de carne.

- ***Por la Gloria:***

Este concepto se convierte a lo largo de la historia en una razón de vileza, debido a lo inalcanzable que puede llegar a ser para un mortal.

- ***Origen del mundo y el conflicto:***

Se parten de dos líneas artísticas revolucionarias referentes, como lo son el *expresionismo* y el *realismo socialista*, por sus ideales base.

El contexto histórico del expresionismo, marcado por el dolor, permitió el desahogo de artistas a través del arte, abordando temas tabúes que para muchos podrían tratarse de un escándalo, creando así, subjetividad en las perspectivas del argumento, contrastando este movimiento con el realismo socialista, que aborda la realidad del proletariado, dejando de lado el romanticismo y naturalismo, dando toques de humanidad en quien contemple este arte.

- ***Del Aporte a las artes, la comunicación y la industria cinematográfica:***

La llegada de una familia ítalo alemán judía exiliada a tierras colombianas durante la segunda guerra mundial, permite la construcción y exploración de un país ucrónico planteado sin la actual problemática del narcotráfico, con una línea narrativa discontinua por los saltos entre perspectivas de personajes y tiempo de la

trama, brindando al séptimo arte un nuevo drama – gánster de tinte western y neo-noir colombiano, donde presentamos a los hermanos Velásquez, protagonistas de *Perros de la Gloria*.

El carácter diferencial empieza desde la auto exploración de nuestras memorias, trabajando en función de ellas para plasmar nuevas visiones sin seguir arraigados a las temáticas de siempre, abordando de forma íntima las diferentes perspectivas de una clase trabajadora en busca de una posición socioeconómica más privilegiada, anteponiendo sus más carnales deseos de gloria sobre sus propias vidas.

Pregunta

¿Cómo construir un relato ucrónico inspirado en la crudeza de la historia colombiana que aporte un genuino carácter diferencial a la industria cinematográfica?

Sub-preguntas

- ¿Cómo contar una historia sin conocer nuestra propia historia?
- ¿Cómo estructurar la mafia colombiana apartada del *sueño colombiano*?
- ¿De qué forma se deben jerarquizar las relaciones filiales?
- ¿Qué bases son necesarias para construir una ucronía?
- ¿Cuáles son los referentes audiovisuales idóneos para el planteamiento de este proyecto?
- ¿Qué pueden aportar las producciones audiovisuales nacionales a Perros de la Gloria?

Objetivos

- Crear el guion de largometraje de ficción *Perros de la Gloria*.

Objetivos Específicos

- Validar la teoría del viaje de héroe a villano propuesta en el anteproyecto titulado *Planteamiento Y Creación Del Guion De Largometraje De Ficción “Perros De La Gloria”*.
- Establecer exitosamente el universo ucrónico que gira en torno a Perros de la Gloria.
- Apropiar los conceptos y conocimientos necesarios para la realización de un guion de largometraje cinematográfico.
- Obtener el resultado esperado con carácter diferencial ante el mercado audiovisual de temática narco – gánster.

Marco Teórico

- **De héroe a villano:**

Según el artículo *De Walter White a Heisenberg: el camino del (anti)héroe en la sociedad del riesgo*, (Peláez, D.A. Universidad del País Vasco, España 2017). “*En sus inicios, aunque Walter encaja en el esquema del llamado sujeto político normativo androcéntrico, también se aleja del arquetipo de tipo duro hardboiled tan asociado a la masculinidad patriarcal que reniega de los afectos y sensibilidades. De hecho, se perfila como lo contrario: cariño, ético, sociable, resiliente y totalmente alejado de la acción. Sin embargo, a lo largo de las cinco temporadas, el químico se reinventa a sí mismo y pasa de ser un hombre afectivo, altruista, cuidador y sacrificado a un Heisenberg caprichoso, cruel, despreocupado, cerebral e indócil. De ser adaptable, dialogante, humanitario, igualitario, manso, pacifista y respetuoso evoluciona hacia un ser agresivo, beligerante, estricto, implacable, posesivo y tirano. Y es de especial interés cómo pierde su ética y desarrolla una profunda moral gris – deshonesto, maquiavélico, pesimista y trascendental –. Una transformación siempre marcada por el ingenio de protagonista y cierto aire de locura que lo convierte en un ejemplo paradigmático del arquetipo Hardboiled.*”.

Aportando la idea de innovación narrativa a un proyecto audiovisual, cobrando relevancia al momento de plantear una combinación entre el viaje del héroe y villano con los protagonistas, siendo ellos los únicos causantes de los problemas y contratiempos por los que pasarán juntos con el “ente – padrino” o “jefe”, prestando especial atención a la construcción de los personajes principales y su consecuente evolución hacia el anti-heroísmo, desarrollando una clara y directa contrapropuesta al fenómeno estudiado por Gonzáles J. Á. En su tesis *El arquetipo del narco mexicano en la novela, el cine, y la música*, donde llega a afirmar que:

“*Campbell plantea que el héroe se gesta mediante una serie de facetas que fortalecen el desarrollo evolutivo del sujeto. Proceso que marca las pautas significativas que Campbell divide en “– departure, fulfillment, return” (166). El narco se convierte en héroe porque pelea en contra del sistema institucionalizado por la hegemonía del estado mexicano al mismo tiempo que contribuye a corromper las leyes*”.

Concluyendo en uno de sus capítulos con el proceso formativo de su respectivo personaje de estudio, explicando a profundidad las causas, motivos, orígenes y desarrollo de éste, dando una idea al equipo del camino que era necesario tomar para conseguir el resultado esperado.

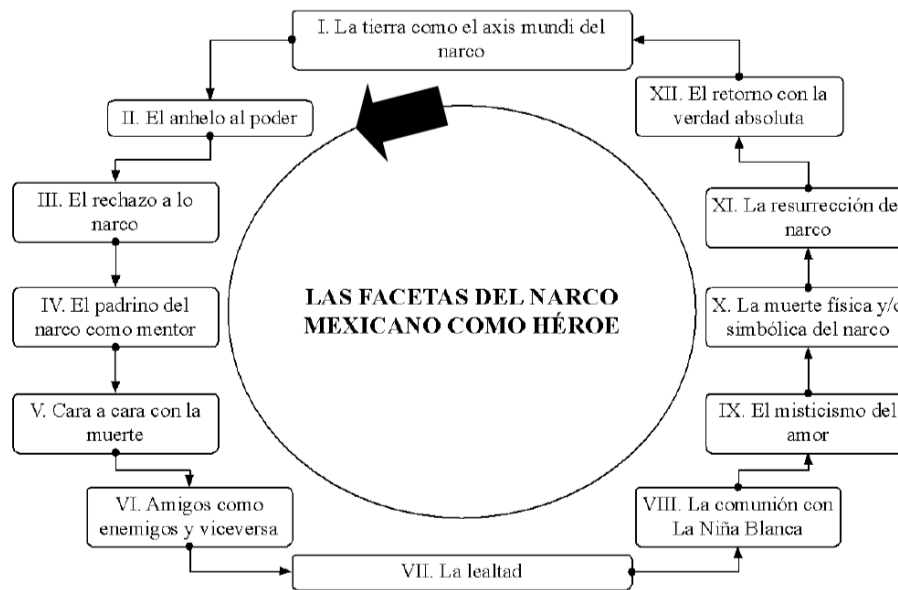


Ilustración 2 Facetas del narco héroe

Fuente: González, J. Á. (2014). Ilustración de las facetas del narco como héroe arquetípico. [figura 3]. Recuperado de *El arquetipo del narco mexicano en la novela, el cine, y la música*. Thesis Prepared for the Degree of Master of Arts, University of North Texas.

- **De realidad a ucronía:**

Las limitantes históricas para la creación de una ucronía son evidentes, sobre todo cuando se parte de 1970, por ello, fue necesario utilizar las bases audiovisuales existentes para proponer un universo nuevo, diferente y fresco a las producciones cinematográficas. Los referentes visuales y artísticos seleccionados para el guion *Perros de la Gloria* son los siguientes:

- *Once Upon A Time In America*, (1984) dirigida por Leone, S. Seleccionada por la construcción general de la historia; tiene un enfoque en la humanidad, los sentimientos y los dolores de los personajes, los cuales, pueden ser encontrados por el lector cruzando la esquina de cualquier calle. Allí, los protagonistas no eran capos de la mafia, solo eran hombres intentando llevar el pan a la mesa.
- *The Wolf Of Wall Street* (2013), dirigida por Scorsese, M. Seleccionada por su estructura discontinua, su ritmo veloz y sagaz, por su construcción de diálogos realistas y su constante enfoque en el objetivo de Jordan Belfort, quien es llevado por malos caminos, perjudicando su moral para conseguir lo deseado.
- *Goodfellas* (1990), dirigida por Scorsese, M. Seleccionada por el desarrollo del sistema organizado de la mafia, sus conductas y modos de operación en el campo, por el trabajo en la evolución de los personajes y su comportamiento: también por el diseño de vestuario y el tratamiento musical, el cual está directamente relacionado con los pensamientos y emociones de los protagonistas.
- *Once Upon A Time In Hollywood* (2019), dirigida por Tarantino, Q. Seleccionada por la combinación de formatos visuales que emplea para saltar de la realidad a las cintas de cine y por la escritura de la dupla maravilla entre los personajes de Cliff Booth (Pitt, B.) y Rick Dalton (DiCaprio, L).
- *The Irishman* (2019), dirigida por Scorsese, M. Seleccionada por las relaciones fraternales entre los protagonistas, la deconstrucción encaminada a la mortal traición y los saltos de tiempo usados de forma discontinua en la estructura narrativa.
- *Bonanza* (1959), *El Llanero Solitario* (1949) y *El Zorro* (1957), fueron tomadas en cuenta por el estilo visual, el género, los diálogos y las acciones del formato clásico del Western, que resultan funcionales para la mini-serie dentro de la película llamada “*Justicia o Venganza*”.
- *La Saga, Negocios De Familia* (2004). Seleccionada por la representación nacional explícita en un proyecto de género drama – gánster contextualizado desde los 40’s hasta el 2000, también por su construcción del universo en espacio nacional y diseño de vestuarios a lo largo de las décadas.

- *Roma* (2018), dirigida por Cuarón, A. Seleccionada por el proceso creativo al momento de la escritura por su autor, quien se basó en los relatos de su familia y en su propia memoria, buscando a fino detalle la historia para la creación de su film.
- *Casino* (1995), dirigida por Scorsese, M. Seleccionada por la veracidad de los personajes, los problemas que cada uno llega de tener como socios o amigos y los efectos de la corrupción a causa del dinero.

El estilo del proyecto fue influenciado directamente de las propuestas audiovisuales norte americanas con trasfondo gánster, las cuales representaron una gran importancia para definir temas como ritmo, estructura y duración ya que era necesario encontrar los referentes idóneos para alcanzar una historia de alto nivel narrativo y estético.

En cuanto al *universo colombiano*, se parte de las siguientes producciones para la inspiración en el proceso creativo correspondiente a la construcción de espacios, vestuarios y elementos:

- *La Estrategia Del Caracol* (1993), dirigida por Cabrera, S.
- *El Patrón Del Mal* (2012), dirigida por Moreno, C.
- *Monos* (2019), dirigida por Landes, A.
- *Escobar La Traición* (2017), dirigida por León de Aranoa, F.

No obstante, la pieza clave que moldeó potencialmente el desarrollo absoluto de la Obra Creación fue una fotografía perdida en el tiempo y encontrada en lo más inhóspito de una antigua casa familiar, de la cual se desconoce su autor.



Ilustración 3 Archivo familiar

Figura 1, Orlando Pulido, disfrazado del llanero solitario y Alberto Pulido, disfrazado de Toro, hermanos mellizos en una fiesta escolar de 31 de octubre.

Método

- **Génesis**

En principio, se parte de la búsqueda de antecedentes temporales, definiendo estética y narrativamente los espacios, vestuarios, objetos, personajes y diálogos, con el fin de aportar mayor veracidad a la construcción de la historia. Por las evidentes necesidades del proyecto y mayor conveniencia de éste, la investigación respondió a la pregunta general ¿Cómo eran las cosas anteriormente?, por lo que el tipo de investigación seleccionada fue la histórica y cualitativa, planteando la premisa “*el universo, aunque sea ucrónico, será fundamentado en la memoria, las experiencias y los recuerdos*” añadiendo que aportará contundencia a la redacción del relato.

En esta primera fase del proyecto, fue fundamental partir de cimientos fuertes, enfocando la indagación en crónicas, reportajes, archivos registrados en estudios, tesis de investigación, archivos gubernamentales y anuarios de universidades, los cuales tuvieron la potestad de brindar la información verídica que se estaba buscando. Posteriormente a esto, se estableció en una serie de líneas temporales los eventos políticos, sociales y económicos de mayor impacto en la nación o en el exterior que hayan tenido repercusiones en Colombia.

Con la finalidad de apropiarse *Perros de la Gloria*, y hacer de esta ucronía una historia aún más auténtica, fue crucial trabajar la moda, los espacios, los vehículos y los elementos desde el guion directamente, así que, por medio de revistas populares, registros, fotografías, artículos en páginas web, documentales y obras audiovisuales existentes, construyendo el mundo ideal según las necesidades del proyecto.



Ilustración 4 Archivo familiar

Algunas imágenes de familiares en las calles de Bogotá.



Ilustración 5 Archivo familiar

Algunas imágenes de familiares en las calles de Bogotá.

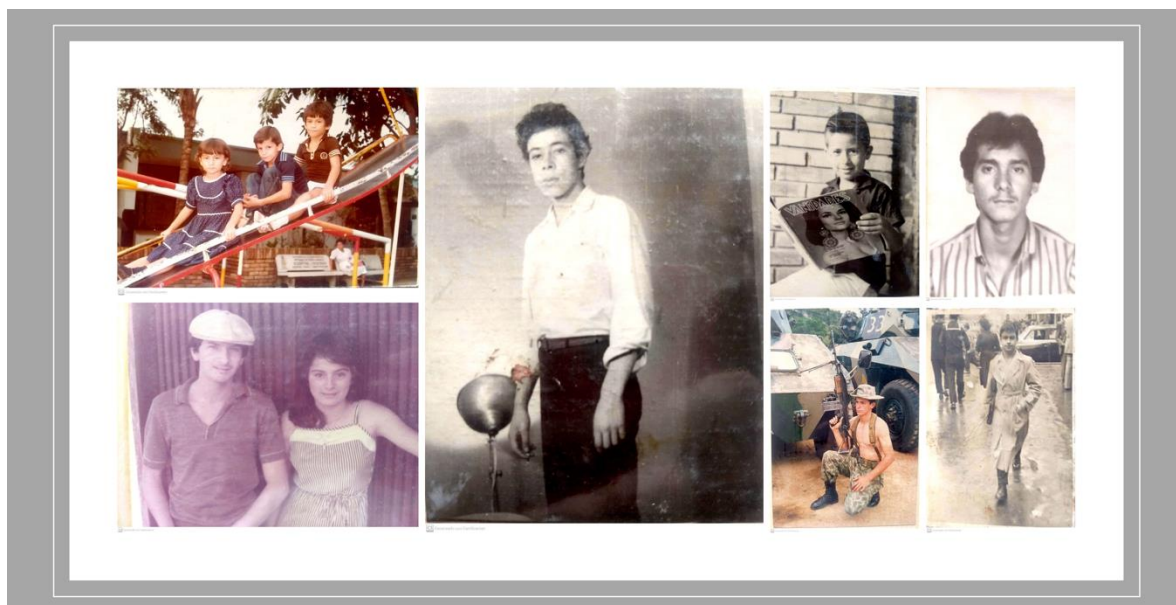


Ilustración 6 Archivo familiar

Algunas imágenes de familiares en las calles de Bogotá y La Calera.



Ilustración 7 Álbum autos de colección

Fuente: Sol90, (2011). Fiat 125 1967. [paginas 8 - 9]. Recuperado de *Autos de Colección*.



Ilustración 8 Álbum autos de colección

Fuente: Sol90, (2011). Álbum de figuritas. [paginas 8 - 9]. Recuperado de *Autos de Colección*.



Ilustración 9 Archivo familiar - Yudy Pulido. [@lagranjadesanildefonsomercado]. (27, marzo del 2019). ¿Como empezó todo?, después de mucho analizar, no todo empieza como yo creía con la necesidad de crear un negocio. [Camión Palomo, conducido por el Sr. Pulido en el municipio Anolaima, Cundinamarca]. Instagram.

https://www.instagram.com/p/BvhwhTNBCaS/?utm_source=ig_web_copy_link

- **Propuesta creativa**

Esta sección partió de factores cualitativos tales como perspectiva, protagonismo, importancia en el argumento, causante del detonante, peso dramático y fuerza estructural de la trama y sub-tramas, dando paso a la estética visual.

El desarrollo de esta fase empezó desde el planteamiento de la idea, el género y los personajes, partiendo de las cuestiones: ¿qué le interesa contar a los guionistas?, ¿quiénes serán los personajes que se encaminan en el conflicto?, ¿sobre qué será el guion?, ¿cómo será el camino de los personajes antes y después del conflicto?, ¿cuándo sucede la película exactamente?, ¿dónde transcurrirá todo el relato?, y ¿cuánto durará la historia?, procediendo directamente a la definición de la línea narrativa más conveniente para el proyecto, a partir de esto se pactó el género, formato, historia y hecho de que *Perros de la Gloria* es una ucronía, aportando no solo una historia, sino todo el universo en el que transcurre el relato, llevándolos a considerar la creación de acontecimientos, marcas, empresas, lugares, fechas, momentos y personajes totalmente ficticios que compongan la trama.

- **La idea**

Mientras un auto de valores era descargado en una cafetería frente al banco, nace la idea de escribir una historia sobre unos ladrones, plateada como cortometraje para ser realizado y exhibido.

¿Y si llegara a ser robado? Fue la pregunta de aquel día que motivó la bola de nieve que empezó a caer por la pendiente. “El robo”, una historia que llevaría a los personajes a una disputa por el botín en una bodega, terminando así con la fatal y mutua traición.

Notando la carencia de un factor narrativo que permitiera mayor fluidez en la historia, se propone un personaje femenino de alta importancia política, su objetivo era aumentar el peso dramático de la historia, brindando un recurso radical que permeara directamente a los personajes, siendo usado en una línea narrativa paralela hasta converger en el punto del clímax, donde todos se ven obligados a encontrarse.

Una vez identificado el eje de la historia, se plantearon una serie de hechos de la película, los cuales fueron:

- Tres diferentes actos principales, el primero es una cafetería, el segundo es el robo y el tercero la bodega, en donde se determinó que se efectuaría la resolución general del conflicto.
- Cuatro ladrones que van a robar un cargamento de oro, por un total de 7,550.685.778 pesos colombianos. (Cuarenta lingotes de oro valorados en 50.000 libras esterlinas).
- Los Díaz, (ahora Velásquez), son un par de hermanos que fueron ladrones desde niños, entran al mercado de la mafia donde se les abre la puerta para ser lo que siempre quisieron ser, millonarios. El menor de ellos sufre de bipolaridad y el mayor es muy testarudo.
- El mayor es un personaje con la experiencia en el robo, es como un padre cuidando a sus hijos, estratégico, táctico, sabio, un hombre tranquilo, listo, metódico y demasiado analítico.

Tras varias discusiones, El estudio de *El Manual de Urbanidad y Buenas Maneras* de Carreño, M. (1853), fue una guía excepcional para una primera idealización de los personajes, pues su contenido puede aportarnos un panorama general sobre sus expresiones corporales y orales, logrando concretar las relaciones entre los personajes planteados para la película.

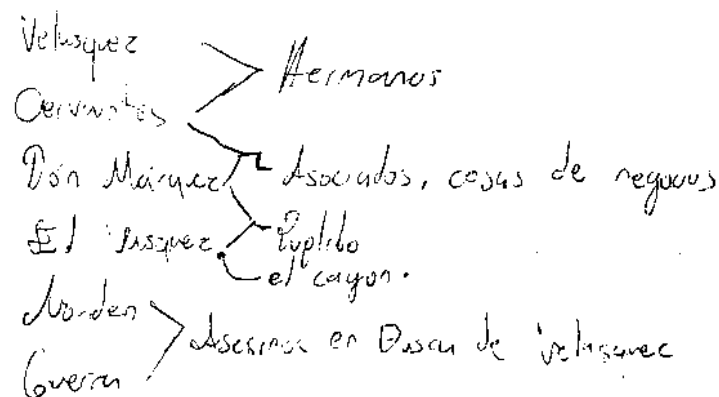


Ilustración 10 Estructuración de personajes

Fuente: Pulido, A. F. (2020). Ilustración de la estructuración de relaciones de los personajes. [figura 1]. Recuperado de *Bloc de ideas para el robo*.

En este universo existe otra versión de la mafia que a lo largo de la historia se involucra con el atraco, extorción y asesinato, naciendo de esta forma la “*gran familia*”,

una organización criminal dirigida por el gran Márquez (ahora Klaus) un judío ítalo alemán que migró a Colombia junto a su familia en años de la segunda guerra mundial, gracias las visas salvadoras. Sin duda un personaje con pasado criminal y de dudosa reputación.

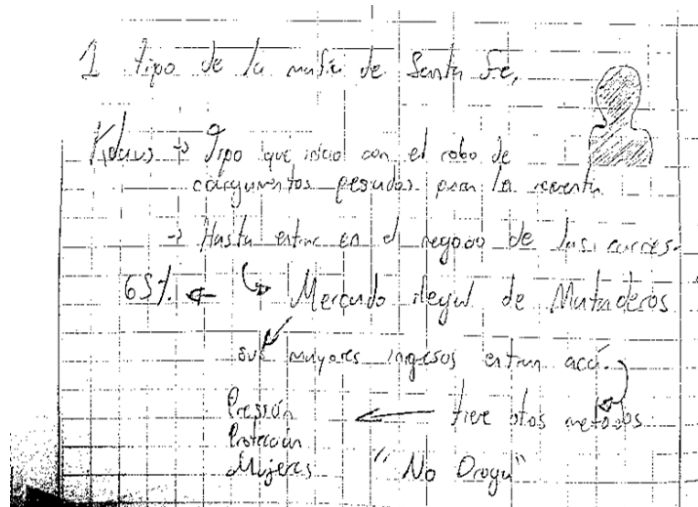


Ilustración 11 Perfil de personaje

Fuente: Pulido, A. F. (2020). Ilustración del perfil del dueño de la empresa. [figura 2].

Recuperado de *Bloc de ideas para el robo*.

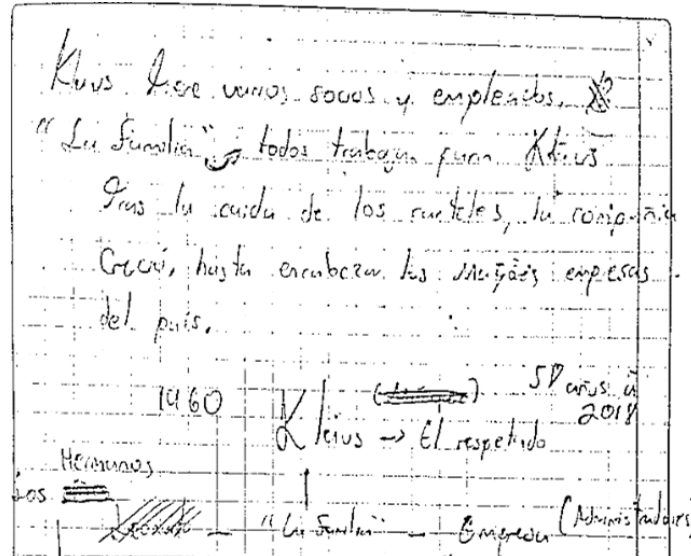


Ilustración 12 Contexto personaje

Fuente: Pulido, A. F. (2020). Ilustración del contexto de Klaus, dueño de Santafé. [figura 3]. Recuperado de *Bloc de ideas para el robo*.

Santafé es una empresa que se nutre económicamente de robos aleatorios, grandes golpes a las industrias y la monopolización de estas, eliminando la competencia para tener

el control absoluto del mercado. En su mayor parte se dedican al tráfico de licor y tabaco, además son prestamistas de todo tipo.

Una vez concretadas las bases fundamentales del universo, se procedió a organizar un mapa, el cual apoyó la idealización de los lugares, personajes e historia, dando paso a la redacción de un primer contexto, previo a la investigación oficial. Téngase en cuenta que, para este punto lo que había sido plateado como cortometraje ha sido modificado a largometraje.

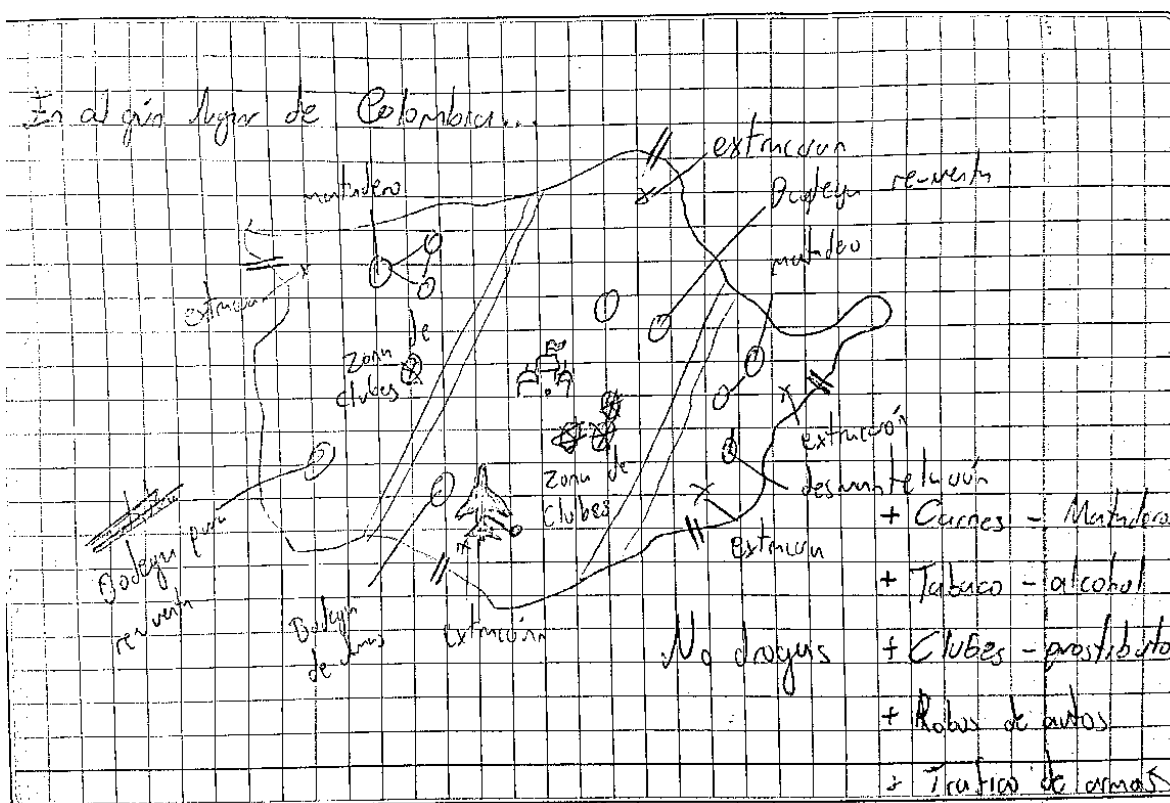


Ilustración 13 Universo Perros de la gloria

Fuente: Pulido, A. F. (2020). Ilustración del mapa del universo de la película [figura 4].

Recuperado de *Bloc de ideas para el robo*.

Primer contexto

La historia transcurre entre los setenta y los noventa, en una Colombia ucrónica en la que el narcotráfico nunca llegó a presentarse, puesto que, desde tierras europeas, el joven Klaus, un ítalo alemán judío, emigra hacia tierras suramericanas conformando con astucia la más grande organización criminal de la nación. Por aquellos tiempos la situación

económica del país se encuentra en números rojos, obligando a las instituciones gubernamentales y privadas a resguardar su dinero de diferentes maneras, abriendo la brecha de oportunidades a un par de hermanos Velásquez, quienes buscan a toda costa una vida de gozo y placer. Empezaron como ladrones desde muy jóvenes, caracterizándose como hombres responsables y arduamente trabajadores, presentando el típico cas donde el mayor siempre procura mantener al menor fuera de todo riesgo. Criados expresamente por su madre, quien les inculcó los típicos principios básicos del hogar y por su primer jefe, Pastor, quien les enseñó como era la vida realmente.

En los mejores años de la organización Santafé, los hermanos empezaron a trabajar para Klaus, ayudándolo a monopolizar la mayor parte de los mercados, pero una vez presentado el chance de robar el auto de valores que transportaba una multimillonaria suma, las cosas se empiezan a salir de control poco a poco, convirtiendo la avaricia, corrupción y venganza en los nuevos principios que guiarían sus vidas hasta la mortal culminación de la historia.

- **¿Por qué no recurrir a más referentes hispanos?**

La premisa de construir el arquetipo del héroe que se convierte en villano, planteado de forma propia por el equipo de trabajo y mencionada anteriormente, evidencia el problema del uso en exceso del denominado “*narco-héroe*” en las producciones Iberoamericanas, conduciendo las ideas en pro de realización de una estructura arquetípica diferente e inspirada en la proyección del viaje del héroe de Campell, J., basado en los artículos en serie *El viaje de héroe a villano*, escrito por Martínez, P. (2020), como contra propuesta al fenómeno estudiado previamente por González, J. Á., logrando la siguiente representación:



Ilustración 14 Viaje de héroe a villano

Fuente: Elaboración propia según la secuencia de información en serie publicada en la página web del Instituto de Proyección Humana, *El viaje de héroe a villano*, escrito por Martínez, P. (2020), y proyectada según el viaje del héroe de Campbell, J.

- **Realidad de Perro de la Gloria**

En este punto fue crucial tomar la base de la ucronía por hechos reales y contundentes que marquen una antes y después de los personajes. Tras la investigación en diferentes textos era importante tener una voz de realidad, así que, tras charlas con familiares, las historias del pasado salieron a la luz. Memorias de la infancia, la juventud, recuerdos del ejército, la violencia, las crisis económicas, el conflicto armado y la esperanza de un día mejor, aportaron aún más al universo ucrónico de Perros de la Gloria.

“Eso fue verraco, uno no podía trabajar en el pueblo, uno no podía salir al río con la familia, porque inmediatamente llegaba la guerrilla, eso era muy fuerte” - decía un familiar.

“El miedo que uno siente cuando le apuntan con un arma a la cara no es por uno, ni por un camión, ni nada de eso, el miedo que uno siente es porque la única fuente de ingresos de la familia se puede morir ese día, entonces ¿Quién verá por ellos?” - charlaba otro familiar.

“Los domingos eran sagrados para pasear por el centro de la ciudad, me acuerdo de que siempre pasamos frente al Ley, ahí donde trabajó su mamá y su papá, incluso por ahí hay unas fotos con su abuelo cuando nos casamos” - narraba otro familiar.

“¡Muchos! fueron muchos los muertos en el núcleo B cuando ese chino se perdió y nadie lo encontraba, temimos lo peor, fue después de dos horas que nuestros peores pensamientos se habían hecho verdad” - dijo otro familiar.

“Su abuelo y yo solamente teníamos el camioncito, un Ford f600 que nos servía para todo, muchas veces nos lo intentaron quemar mientras nos apuntaban con un fusil de esos que ellos usaban” - comentó otro familiar.

“Eran unos 15 de unos primos míos, eso sonaba pura músicaailable, no era de acá, no sé, como que ni siquiera era en español, y en eso que unos tomaban, otros bailaban y la cumpleañera, que descansa en paz, le hacía ojitos a un pretendiente que tenía por ahí, entraron dos tipos armados y preguntaron por mis primos, esos pobres hombres borrachos sacaron a relucir su ego, y ahí mismo les descargaron toda la munición, a la quinceañera la cogieron del pelo y la arrastraron como un kilómetro por el barranco, para matarla en el monte, eso no... era todo una zona muy fea por acá” - decía otro familiar.

“Usted era muy chino, pero un día las campanas de la iglesia empezaron a sonar y nada que paraban, pues claro, la guerrilla de Reventones se estaba metiendo al pueblo, entonces con mi hermano, un amigo y el único policía que había nos tocó agarrar unos rifles para no dejarlos entrar, hasta que mandaran refuerzos desde el batallón de Faca” - dijo otro familiar.

“Su papá y su tío miraban los sábados al llanero solitario, eso se pegaban al televisor, y apenas se acababa, se alistaban en par patadas y se marchaban con su abuelo a trabajar, esos hombres, desde pequeños, están muy acostumbrados a trabajar. Me acuerdo de que para eso de un 31 de octubre a su papá lo disfrazamos del llanero, obviamente y su tío estaba furioso porque le tocó ser Toro, ay no, no, no, no, usted los viera peleando” - nos contaba otro familiar.

“En el batallón uno no es nadie, los oficiales, unos culicagados con plata mandando y diciendo a unos viejos como nosotros que les llevábamos 15 años de experiencia” - interpretaba otro familiar.

“Yo me levantaba a las 4 de la mañana a organizar las vacas, las cabras y el desayuno de mis hermanos, éramos 13 hermanos, yo era el mayor, de ahí tocaba para la escuela, al terminar, de hacer las tareas de la casa entre los 13, y de ahí las tareas escolares de cada uno, pero teníamos hasta las 6 de la tarde porque quitaban la luz, y eso, porque tocaba ir a organizar las vacas y las cabras para el día siguiente” - dijo otro familiar.

Tras estos testimonios de aquellas épocas de guerra, hambre, escases y dolor, le dieron un toque exquisito de crudeza a Perros de la Gloria, demostrando que ningún gran marinero se hizo en un mar en calma.

- **Estética visual**

Tras los testimonios, investigaciones, referentes audiovisuales y fotografías, se logró concretar gamas cromáticas, formas predominantes, estilos de vestuario, caracterización de personajes, fonética de cada personaje, tipos de comunicación, muletillas y backstory que le darían peso a cada personaje.



Los chicos visten prendas comunes, acordes al año de 1984, siempre manteniendo la inocencia y pequeños detalles.

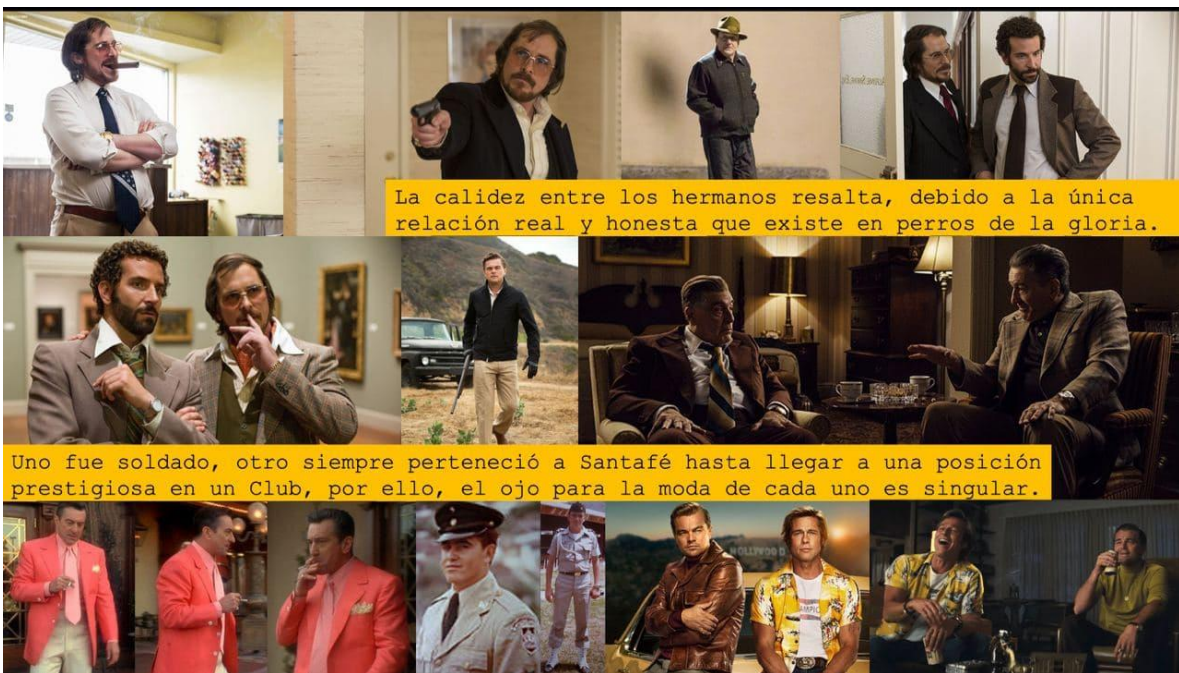
Como referente para dicho tratamiento, se tiene Goodfellas, de M. Scorsese, en la secuencia de Henry Hill joven. No pretendemos vestir niños normales, pretendemos usar prendas usuales para crear vestuarios universales.



Ilustración 15 Idealización hermanos Velásquez

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de hermanos Velásquez niños.

[figura 1]. Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.



La calidez entre los hermanos resalta, debido a la única relación real y honesta que existe en Perros de la Gloria.

Uno fue soldado, otro siempre perteneció a Santafé hasta llegar a una posición prestigiosa en un Club, por ello, el ojo para la moda de cada uno es singular.

Ilustración 16 Idealización hermanos Velásquez

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de hermanos Velásquez adultos.

[figura 2]. Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.



Ilustración 17 Idealización de Pastor

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de Pastor. [figura 3]. Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.



Ilustración 18 Idealización del pueblo

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de Pueblo. [figura 4]. Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.



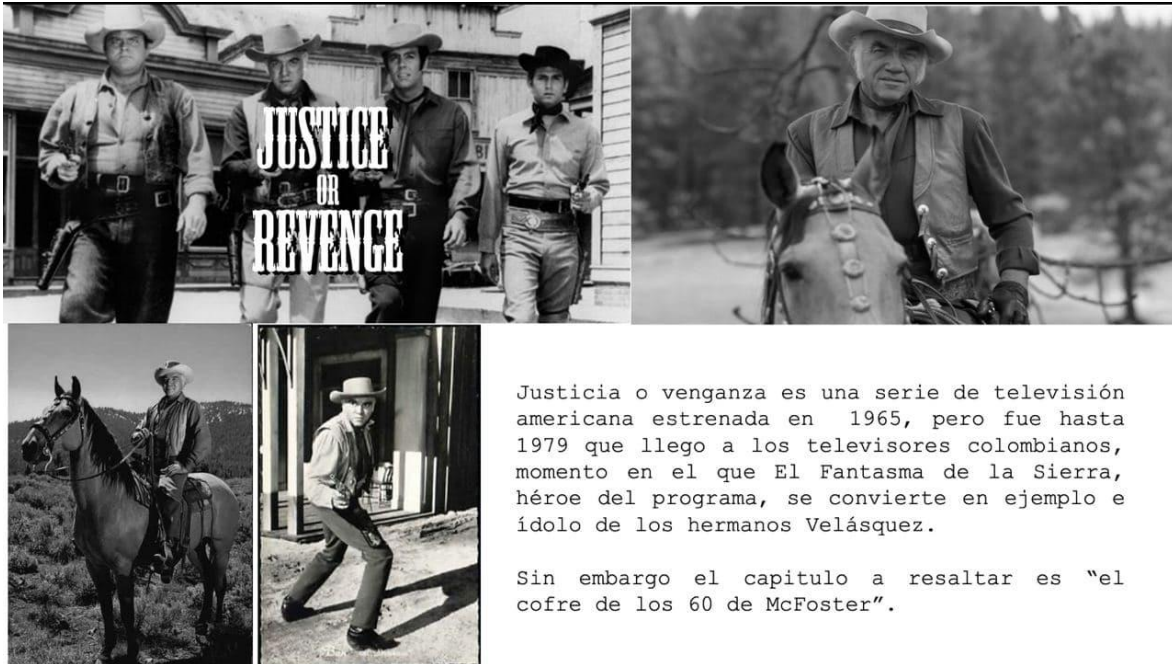
Ilustración 19 Idealización del pueblo

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de Pueblo. [figura 5]. Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.



Ilustración 20 Idealización casa de Ramírez

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de casa Ramírez. [figura 6]. Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.



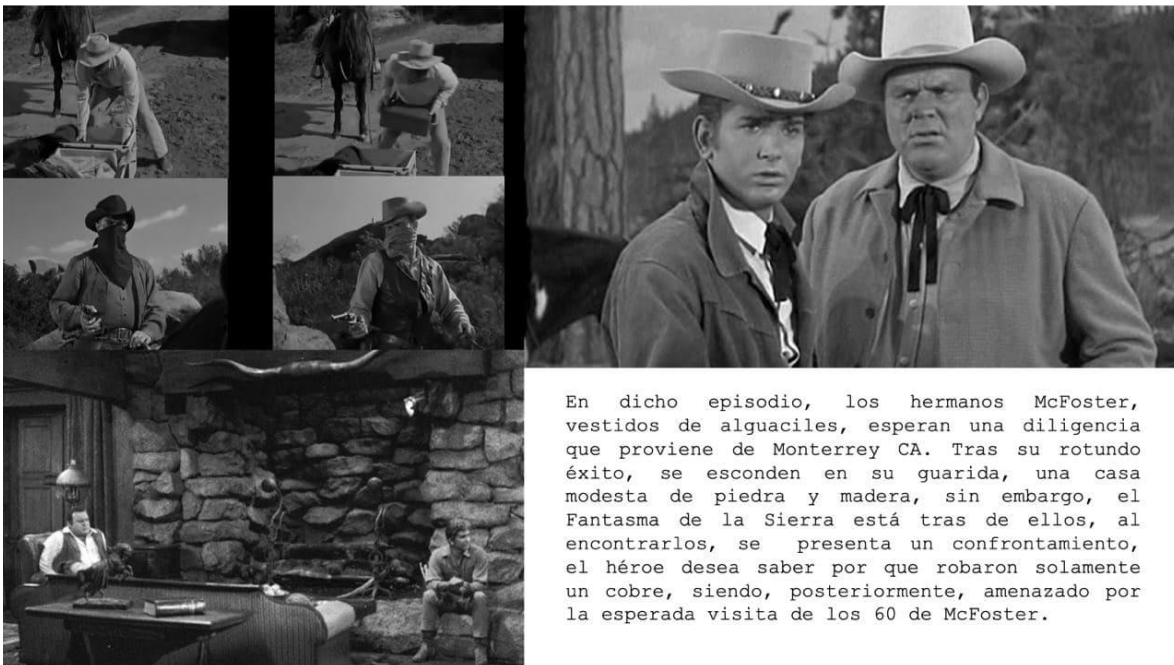
Justicia o venganza es una serie de televisión americana estrenada en 1965, pero fue hasta 1979 que llegó a los televisores colombianos, momento en el que El Fantasma de la Sierra, héroe del programa, se convierte en ejemplo e ídolo de los hermanos Velásquez.

Sin embargo el capítulo a resaltar es "el cofre de los 60 de McFoster".

Ilustración 21 Idealización Justicia o Venganza

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de justicia o venganza. [figura 7].

Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.



En dicho episodio, los hermanos McFoster, vestidos de alguaciles, esperan una diligencia que proviene de Monterrey CA. Tras su rotundo éxito, se esconden en su guarida, una casa modesta de piedra y madera, sin embargo, el Fantasma de la Sierra está tras de ellos, al encontrarlos, se presenta un enfrentamiento, el héroe desea saber por qué robaron solamente un cobre, siendo, posteriormente, amenazado por la esperada visita de los 60 de McFoster.

Ilustración 22 Idealización Justicia o Venganza

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de justicia o venganza. [figura 8].

Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.

Esta secuencia será, notoriamente, estilizada como los clásicos de Hollywood de los 60's, manejando encuadres de 4.3, sonidos particulares de ese entonces, música característica para los personajes y momentos dramáticos, movimientos de cámara suaves para conservar la teatralidad, y movimientos bruscos en momentos de sorpresa.



Ilustración 23 Idealización Justicia o Venganza

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de justicia o venganza. [figura 8].

Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.



Ilustración 24 Idealización Klaus

Fuente: Pulido, A. F. y Ballén, S. G. (2021). Idealización de Klaus y Santafé. [figura 9].

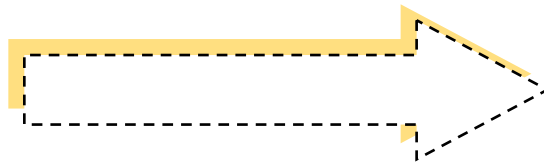
Recuperado de *Propuesta Visual para Perros de la Gloria*.

- **Pre-escritura**

Una vez teniendo el backstory de cada personaje principal y secundario, basados en *La construcción del personaje* de Stanislavski, K. (1938), se logró aportar a los mismos sus respectivas tridimensionales, temperamentos y caracteres.

Entendiendo las herramientas de trabajo, se inició primero con la creación de la línea temporal que permitió hacer saltos de historia, ya que, *Perros de la Gloria* esta relatada de manera discontinua. Fue crucial llevar el orden de fechas y eventos importantes, los cuales fueron representados de la siguiente manera:

Línea Temporal Ucrónica de Perros de la Gloria



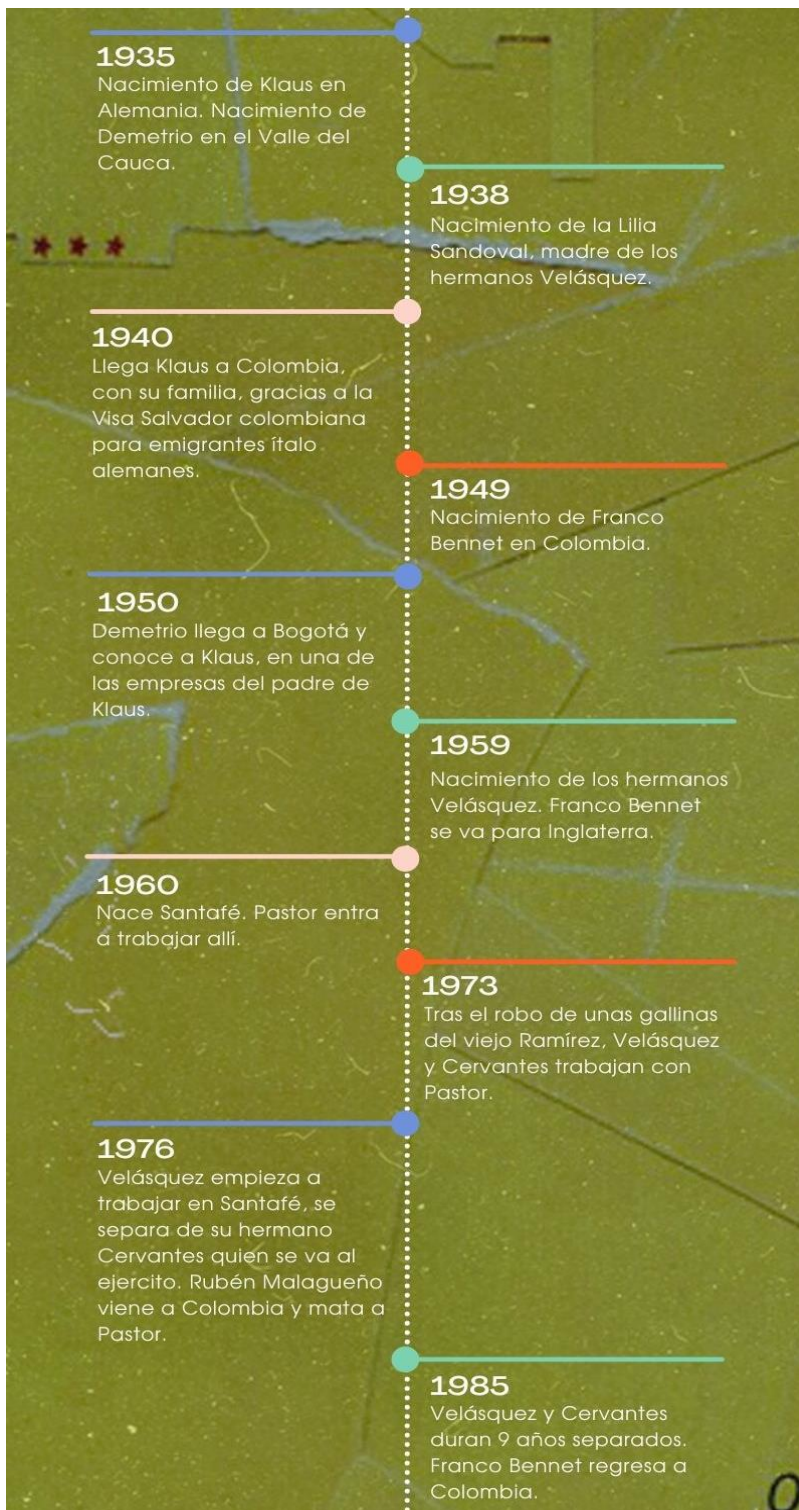


Ilustración 27 Línea temporal Perros de la Gloria

Fuente: Elaboración propia según los hechos planteados para el universo de Perros de la Gloria, desarrollado por Ballén, S. G. (2021)

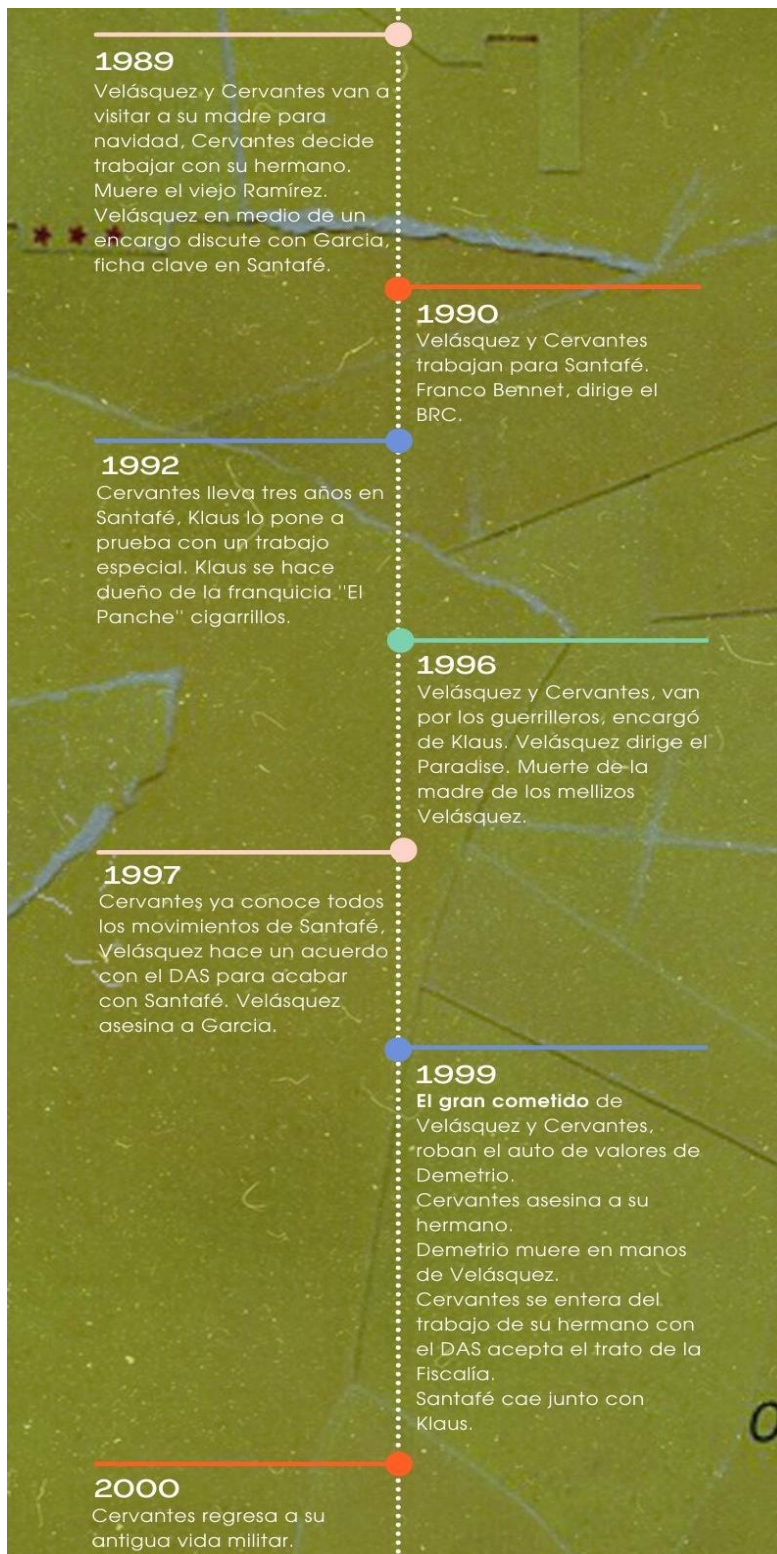


Ilustración 28 Línea temporal Perros de la Gloria

Fuente: Elaboración propia según los hechos planteados para el universo de Perros de la Gloria, desarrollado por Ballén, S. G. (2021)

Tras crear la línea de tiempo, se dio inicio a escaleta el guion hasta encontrar la mejor estructura, estilo y forma en que se pueda llevar a cabo sobre el papel, acudiendo al uso de tableros, notas y ediciones digitales para mayor organización.

- ESC 1.

Prólogo de la empresa, comercial del BRC.

- ESC 2.

Junio 1999, KLAUS, BENNET, VELÁSQUEZ, encuentro dentro del BRC.

- ESC 3.

Junio 1999, KLAUS, CERVANTES, VELÁSQUEZ, llegada al BRC.

- ESC 4.

KLAUS, VELASQUEZ, entran al BRC.

- EXC 5.

KLAUS, VELÁSQUEZ, en el ascensor y los recibe BENNET.

- ESC 6. (IMPORTANTE) 1999

KLAUS, VELÁSQUEZ, BENNET hablan en la sala de juntas. Conversan sobre negocios, dinero en el extranjero y anonimato en las cuentas. (CHARLA SOBRE EL PRÉSTAMO AL BANCO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA POR LA CRISIS ECONÓMICO DE 1999).

- ESC 7.

CAJERAS cuentan dinero.

- ESC 8.

VELÁSQUEZ, CERVANTES en el carro de valores.

- ESC 9.

1998, VELASQUEZ, CERVANTES están en el FORD VICTORIA 55 hablando y de camino a matar los guerrilleros por encargo de KLAUS.

- ESC 10. (IMPORTANTE) 1998

VELASQUEZ Y CERVANTES, llegan en el FORD VICTORIA 55 a la Clara, CERVANTES asesina a DOS GUERRILLEROS y secuestran al OFICIAL GUERRILLERO.

- ESC 11.

Sobre los DOS CADÁVERES GUERRILLEROS está el letrero “Se les acabó el juego perro hijueputas, fin del trato.”

- ESC 12. 1998

LOS HERMANOS esperan que el OFICIAL sea totalmente triturado en BELLAVISTA.

- ESC 13. 1973

Escena del episodio WESTERN de Justicia o venganza de hermanos McFoster quieren robar la diligencia

- ESC 14.

Guarida de los McFoster con el tesoro del robo y llega FANTASMA DE LA SIERRA.

- ESC 15.

FANTASMA DE LA SIERRA marca el título de la serie.

- ESC 16. (IMPORTANTE) 1973

LOS HERMANOS ven la televisión, juegan y se van a trabajar con PASTOR

- ESC 17. (IMPORTANTE) 1973 - PASAN HAMBRE

En el comedor, LA MADRE Y LOS HERMANOS no tienen para comer, miran a RAMÍREZ y empiezan a planificar el robo.

- ESC 18. (IMPORTANTE) 1973

VELÁSQUEZ, como líder del equipo, Y CERVANTES roban los huevos de las gallinas de RAMIREZ,

- ESC 19.

MAMA sirve agua de panela con huevos revueltos

- ESC 20.

Los niños comen huevos nuevamente.

- ESC 21.

MAMA sirve torta de plátano, anuncia que no hay huevos y PLANEAN ROBAR GALLINA

- ESC 22.

LOS HERMANOS VELASQUEZ roban otro par de gallinas.

- ESC 23. (IMPORTANTE) 1973

LOS HERMANOS VELASQUEZ entran las gallinas a la casa sin que MAMÁ los note.

- ESC 24.

Con un cordón les cierran el pico a las gallinas y las guardan bajo la cama.

- ESC 25.

A la mañana siguiente sacan las gallinas para tomar los huevos, pero ya no hay gallinas.

- ESC 26. (IMPORTANTE) 1973

LA MAMA hace un sudado de pollo con las dos gallinas muertas, preguntando de dónde sacaron los animales, momento en que los HERMANOS VELASQUEZ mienten a su MADRE.

- ESC 27.

RAMÍREZ coloca la reja alrededor del galpón de sus pollos.

- ESC 28.

VELÁSQUEZ cree que los han descubierto.

- ESC 29.

RAMÍREZ permanece atento espionando su antejardín, hasta descubrir a los ladrones.

- ESC 30.

RAMÍREZ abre la puerta y sale de su casa para espantarlos.

- ESC 31. (IMPORTANTE) 1973

La familia está en el comedor comiendo solo arroz y papa sin pollo, la MADRE habla con RAMÍREZ en la calle, quien le dice que ha visto a sus hijos robar sus gallinas, provocando que la MAMA camine directo a su casa a regañarlos y golpearlos, momento en que VELÁSQUEZ defiende a su hermano.

- ESC 32.

PASTOR conduce el camión mientras los HERMANOS VELASQUEZ duermen en el asiento del copiloto.

- ESC 33. (IMPORTANTE) 1973

CERVANTES y VELÁSQUEZ bajan la mercancía (papa - primer negocio) mientras PASTOR negocia con varios clientes, guardando siempre en el bolsillo derecho del pantalón el dinero de la empresa, y en el bolsillo de la camisa el dinero personal, metiendo en dicho bolsillo parte de las ganancias de la empresa en repetidas ocasiones.

- ESC 34. (IMPORTANTE) 1973

PASTOR Y LOS NIÑOS desayunan calentado paisa, y PASTOR les da la primera lección de sus vidas, “CUANDO TENGAN DINERO QUE NO SEA DE USTEDES, GUARDENLO EN UN LUGAR CALENTICO, NUNCA MEZCLEN LA PLATA”

- ESC 35.

En las bodegas de VALPARAÍSO, PASTOR desembarca con los HERMANOS VELASQUEZ los bultos de papa, donde es advertido por el ADMINISTRADOR.

- ESC 36. (IMPORTANTE) 1973

PASTOR saluda a KLAUS, después de eso “DEJAN DE TRANSPORTAR PAPA”.

- ESC 37. (IMPORTANTE) 1975

1975, LOS VELASQUEZ TIENEN 16 y cargan carne en el matadero. EL ADMINISTRADOR de BELLAVISTA le indica a PASTOR que debe descargar carne en VALPARAISO, entregándole una lista “marcada”

- ESC 38.

PASTOR está en la cabina preocupado por sus propios planes, indicándole a los MUCHACHOS VELASQUEZ, que deben permanecer en el carro.

- ESC 39. (IMPORTANTE) 1975

En la carnicería TOPAIPI, los AYUDANTES bajan la carne del camión de PASTOR, quien recibe la misma lista de bellavista sin la marca del administrador.

- ESC 40. (IMPORTANTE) 1975

En VALPARAISO están los VELASQUEZ bajando la carne, el CHEF habla con PASTOR, le pide la lista y se percata de la carencia del sello del ADMINISTRADOR.

- ESC 41. (IMPORTANTE) 1975

En la BODEGA de VALPARAÍSO, VELASQUEZ, tropieza con la media res que cargaba, KLAUS le ayuda a levantarse. El CHEF le indica a KLAUS sobre el problema de la lista con PASTOR.

- ESC 42. (IMPORTANTE) 1975

PASTOR le da el dinero que guardaba en el bolsillo derecho del pantalón a KLAUS, quien le reconoce una parte metiendo el dinero en el bolsillo de la camisa, tanteando discretamente el bolsillo. PASTOR presenta a los muchachos al JEFE y se crea un vínculo entre VELASQUEZ Y KLAUS.

- ESC 43. 1976

MARCOS le agradece a KLAUS. Klaus dirige todos los negocios en VALPARAÍSO, apura a sus trabajadores a hacer los deberes de cada uno, DEMETRIO (colegas hace 25 años) le avisa que va a revisar cómo le va con la inversión.

- ESC 44. 1980

Bodega VALPARAÍSO, KLAUS y DEMETRIO matan a PABLO ESCOBAR y GUSTAVO GAVIRIA. VELÁSQUEZ habla de los negocios de KLAUS (mataderos, clubes nocturnos, carnicerías, empresas de transporte, distribuidores de alcohol, talleres de mecánica...).

- ESC 45. 1976

KLAUS en su escritorio mira a cámara y dice que no es suficiente tener mucho.

- ESC 46. 1977

40 RECLUTAS, escuchan a su SARGENTO GUERRA dar instrucciones e insultarlos, mientras les tocan los testículos.

- ESC 47. 1977

CERVANTES 17, es rapado, mientras otros 20 reclutas también.

- ESC 48. 1977

VELÁSQUEZ 17, le entrega el fusil a su hermano CERVANTES que ingresara al ejército, VELÁSQUEZ le reprocha su decisión.

- ESC 49.

PASTOR maneja el camión y extorsiona a los policías que lo paran.

- ESC 50.

El auto de PASTOR para frente al retén.

- ESC 51.

PASTOR extorsiona al, teniente al entregarle los papeles, VELÁSQUEZ lleva su uniforme con el que transporta carne y contempla como PASTOR compra el silencio del teniente.

- ESC 52.

EL ADMINISTRADOR DEL MATADERO le propone un trabajo a VELÁSQUEZ de 17 años, el trabajo consiste en recoger a RUBÉN en TOPAIPI, le da instrucciones concisas. KLAUS le deja una chaqueta de cuero en una bolsa de papel.

- ESC 53.

VELÁSQUEZ va en el carro con RUBEN. RUBEN intenta hacer conversación con VELÁSQUEZ, él se mantiene firme cumpliendo con lo que le dijo EL ADMINISTRADOR DEL MATADERO.

- ESC 54.

VELÁSQUEZ para en la esquina de la carnicería, apaga las luces, pero no el motor.

- ESC 55.

RUBEN cambia su traje por ropa antifluido y zapatones.

- ESC 56.

EL ADMINISTRADOR DEL MATADERO le da a VELÁSQUEZ un dinero que debe darle a KLAUS.

- ESC 57.

KLAUS y DEMETRIO están en Valparaíso, VELÁSQUEZ se acerca KLAUS, mientras sale DEMETRIO. KLAUS habla con VELÁSQUEZ y sobre trabajar con él y le pregunta que vio en Topaiipi.

- ESC 58.

VELÁSQUEZ espera a RUBEN quien sale de la carnicería unos minutos después con dos bolsas y sube al auto, salen del lugar.

- ESC 59.

KLAUS le da dinero a VELÁSQUEZ, y le ofrece la nueva vacante de chofer de carga.

- ESC 60. 1976

ASISTENTES DE TOPAIPI, el CARNICERO y PASTOR son asesinados con un tiro en la frente a casusa de un desfalco de activos.

- ESC 61.

KLAUS y VELÁSQUEZ conversan sobre el trabajo que realizara como chofer, le preocupa no tener licencia, KLAUS insiste en que trabaje con ellos por tan buenos comentarios recibidos, VELÁSQUEZ acepta.

- ESC 62. 1989

13 años después VELÁSQUEZ sale de su casa, fuma un cigarrillo y se dirige a su carro, un Ford F 600 modelo 64 adaptado para transportar alimentos.

- ESC 63.

VELÁSQUEZ se acomoda en el auto.

- ESC 64.

VELÁSQUEZ arranca el camión.

- ESC 65.

VELÁSQUEZ anota cantidad de reses en la libreta al igual que el ADMINISTRADOR DEL MATADERO en su inventario.

- ESC 66.

VELÁSQUEZ abre la carrocería del auto, los TRABAJADORES colocan una rampa.

- ESC 67.

DOS TRABAJADORES sacan las reses del auto mientras VELÁSQUEZ habla con el ADMINISTRADOR de la carnicería 2.

- ESC 68.

El ADMINITADOR de la carnicería 3 cuenta el dinero frente a VELÁSQUEZ.

- ESC 69.

VELÁSQUEZ recibe el dinero que le da el ADMINISTADOR de la carnicería 4 y agradece.

- ESC 70.

VELÁSQUEZ estrecha la mano con otro ADMINISTRADOR de otra carnicería.

- ESC 71.

VELÁSQUEZ estrecha la mano con otro ADMINISTRADOR de otra carnicería.

- ESC 72.

VELÁSQUEZ enciende auto y nostálgico recuerda a su hermano cuando tenían 14 años.

- ESC 73.

VELÁSQUEZ almuerza en un restaurante y llama a su hermano CERVANTES, VELÁSQUEZ insiste no hay respuesta, se va del restaurante.

- ESC 74.

KLAUS y VELÁSQUEZ toman en Valparaíso, VELÁSQUEZ le comenta que extraña a su hermano, KLAUS le dice que le insista en salir del ejército, él le ayudara con lo necesario. VELÁSQUEZ debe llevar un paquete especial a un campamento a las afueras del pueblo.

- ESC 75.

KLAUS, le indica VELÁSQUEZ a donde tiene que llevar el paquete y a quien debe entregarlo que es LUIS EDARDO GARCIA capitán del DAS.

- ESC 76.

KLAUS le indica que solo debe entregar el paquete, esperar a que descarguen el auto y salir del lugar, insiste en no mirar la nariz del capitán.

- ESC 77.

VELÁSQUEZ conduce y a lo lejos ve el campamento militar.

- ESC 78.

VELÁSQUEZ se aproxima a la entrada del campamento.

- ESC 79.

VELASQUEZ llega al campamento y observa la nariz del CAPITÁN varias veces. El CAPITAN le dice que espere en la cabina mientras desocupan la carrocería.

- ESC 80. 1985

CUATRO HOMBRES jefes de Army Gun son asesinados.

- ESC 81.

Santafé logra monopolizar Army Gun después del asesinato de los cuatro empresarios en la cafetería Treffen.

- ESC 82. 1990

Un camión de Santafé que transportaba armas es robado por OCHO GUERRILLEROS. El CONDUCTOR y sus ayudantes son acribillados en la cabina.

- ESC 83.

OCHO SOCIOS escuchan a KLAUS molesto por el robo de Army Gun, así que ordena que a partir de ahora conductores y ayudantes estarán armados.

- ESC 84. 1989

VELÁSQUEZ mira por el espejo derecho del auto los soldados cerrar la carrocería, GARCIA se molesta porque VELÁSQUEZ le mira su nariz, tienen una discusión, VELÁSQUEZ se va molesto.

- ESC 85.

VELÁSQUEZ llega a su casa, alimenta su perra ROXIE, VELÁSQUEZ cena.

- ESC 86.

VELÁSQUEZ, CERVANTES y su MADRE, están reunidos en el barrio cantando villancicos con el resto de los habitantes.

- ESC 87.

VELÁSQUEZ y CERVANTES cenan junto a su madre, se divierten durante la cena.

- ESC 88.

VELÁSQUEZ y CERVANTES conversan a lo largo de la noche sobre la vida de CERVANTES en el ejército.

- ESC 89. 1976

Flashback Cervantes de 17 hace flexiones de pecho en la base militar.

- ESC 90. 1989

VELÁSQUEZ y CERVANTES hablan sobre la vida en el monte como soldado.

- ESC 91. 1984

CERVANTES de 25 amenaza al SARGENTO.

- ESC 92. 1984

DOS SOLDADOS hacen guardia en la casa del SARGENTO, andaba precavido por la amenaza de CERVANTES.

- ESC 93. 1989

VELÁSQUEZ y CERVANTES beben aguardiente mientras conversan.

- ESC 94. 1985

UN GRUPO DE SOLDADOS rodea un cadáver fusilado, del núcleo B.

- ESC 95.

UN RECLUTA DE 16 es acibillado con su fusil en mano.

- ESC 96. 1989

CERVANTES toma un shot y le cuenta a VELÁSQUEZ como encontraron el cuerpo de aquel joven, si no hubiera sido por los perros no lo sabrían.

- ESC 97. 1985

Se enfrentan los soldados dirigidos por CERVANTES con varios guerrilleros.

- ESC 98. 1989

CERVANTES mira el vaso y recuerda melancólicamente mientras le cuenta a VELÁSQUEZ.

- ESC 99. 1985

VARIOS SOLDADOS beben en el monte.

- ESC 100. 1989

VELÁSQUEZ escucha atento a su hermano CERVANTES, se preocupa por la situación de él, el sueldo y el alcohol como vicio. En vista de ello le convence de salir del ejército y trabajar en Santafé.

- ESC 101. 1989

KLAUS le llama la atención a VELÁSQUEZ por lo sucedido en el campamento militar con el CAPITAN GARCIA.

- ESC 102. 1989

DOS HOMBRES guarda espaldas de Santafé son acribillados en un bar por paramilitares.

- ESC 103. 1999

VELÁSQUEZ y CERVANTES esperan que el cuerpo del comándante termine de ser triturado en el matadero, luego deciden ir a comer picada.

- ESC 104.

VELÁSQUEZ y CERVANTES comen picada. CERVANTES le pide a su hermano que lo acompañe a hacer un trabajo, VELÁSQUEZ se niega tiene otros asuntos que hacer en el Paradise.

- ESC 105. 1993

VELÁSQUEZ conduce, en el asiento del copiloto va CERVANTES.

- ESC 106.

Comercial de cigarrillos Panche. Exterior Indios a caballo.

- ESC 107.

Comercial de cigarrillos Panche. Interior hombre fuma un cigarrillo.

- ESC 108. 1992

CERVANTES golpea el conductor de cigarrillos Panche y roba la mercancía.

- ESC 109. 1993

VELÁSQUEZ conduce mientras cervantes limpia un revolver en el puesto del copiloto.

- ESC 110.

Cervantes camina.

- ESC 111.

CERVANTES asesina a los dueños del Panche, convirtiendo así a KLAUS dueño de la marca de cigarros.

- ESC 112.

CERVANTES desarma el arma la mete dentro de una bolsa negra llena de otras piezas de armas, el auto arranca.

- ESC 113.

CERVANTES mete varias partes de diferentes armas.

- ESC 114.

VELÁSQUEZ y CERVANTES cavan un gran agujero en la atierra, meten la bolsa con las partes de armas, cubren el hueco.

- ESC 115. 1997

CERVANTES lleva los clientes a los diferentes pasillos en la casa de ventas, les muestra la mercancía existente en cada uno.

- ESC 116.

KLAUS celebra con sus socios por lo bien que va Santafé, KLAUS le agradece a CERVANTES, su vínculo se hace más fuerte.

- ESC 117.

VELÁSQUEZ dirige el CLUB PARADISE, mira desde su oficina el lugar.

- ESC 118.

Hombres importantes del país, disfrutan el show de unas prostitutas en el Paradise, VELÁSQUEZ le explica a su hermano CERVANTES que es importante consentir a los clientes.

- ESC 119.

FRANCO BENNET tiene sexo con una prostituta.

- ESC 120. 1999

KLAUS y VELÁSQUEZ salen del ascensor de la oficina del BRC con el propósito de ver a FRANCO BENNET.

- ESC 121.

VELÁSQUEZ a las unas caldas de un cigarrillo el Panche, se da cuenta que cometió el error de meter a su hermano en un círculo del que no saldrá y acaba de perder todo su dinero en un negocio hecho por KLAUS con el BRC.

- ESC 122. 1998

KLAUS y VELÁSQUEZ toman un Whisky en la oficina del Paradise, conversan sobre porcentajes de inversión para el negocio que acaban de hacer KLAUS con el BRC.

- ESC 123. 1999

KLAUS vigila a los empleados meter unas bolsas en al auto de valores.

- ESC 124. 1998

KLAUS y VELÁSQUEZ celebran por los buenos momentos que está pasando Santafé.

- ESC 125. 1999

VELÁSQUEZ molesto golpea las paredes hasta caer sobre suelo, pues al haber firmado el negocio de KLAUS con el BRC, perdió mucho dinero.

- ESC 126.

VELÁSQUEZ molesto con KLAUS salen de lugar, VELÁSQUEZ tiene un plan para vengarse de lo que hizo KLAUS.

- ESC 127. 1994

EL CAPITAN MONTOYA, coloca en su oficina un tablero de corcho, en el coloca pistas e indicios de su investigación contras Santafé y KLAUS.

- ESC 128. 1994

EL CAPITAN MONTOYA llega a la oficina de KLAUS, ambos estrechan sus manos, el CAPITAN MONTOYA le hace preguntas sobre los negocios y movimientos de Santafé, KLAUS le molesta que el CAPITAN MONTOYA cree e insinúa que las bases de Santafé son ilegales.

- ESC 129. 1996

VELÁSQUEZ y CERVANTES visitan la tumba de su madre.

- ESC 130. 1999

VELÁSQUEZ conversa con CERVANTES sobre el trabajo en Santafé y con KLAUS, CERVANTES se siente seguro y tranquilo pero su hermano VELÁSQUEZ le dice que tenga cuidado, no debe dejar que se convierta en un vicio, CERVANTES molesto le grita y sale molesto de la oficina.

- ESC 131.

La entrada del Paradise está organizada por un grupo de seguridad el guarda principal les da la entrada a varios hombres importantes del país junto con personas del común.

- ESC 132.

La zona VIP del Paradise está llena de hombre bien vestidos junto con varias prostitutas.

- ESC 133.

CERVANTES, toma de su cantimplora con sumo rapidez.

- ESC 134.

Mientras en la entrada del Paradise sigue ingresando gente, entre ellos el CAPITÁN GARCÍA, llega ebrio al lugar.

- ESC 135.

El CAPITAN GARCIA sentado en el bar toma un shot de vodka, se dirige a los baños.

- ESC 136.

CERVANTES algo ebrio sale de baño, el CAPITAN GARCIA entra ambos conversan.

- ESC 137.

VELÁSQUEZ esta pensativo en su oficina.

- ESC 138.

CERVANTES y el CAPITAN GARCÍA se dirigen de nuevo al bar, ambos conversan sobre el batallón de CERVANTES.

- ESC 139.

VELÁSQUEZ mira por la ventana de su oficina la zona VIP del Paradise.

- ESC 140.

CERVANTES lleva al CAPITÁN GARCIA a una habitación de las suites del Paradise, le indica que ya vendrán sus acompañantes. VELÁSQUEZ observa al visitante, por la nariz deduce quien es, GARCIA ve a VELASQUEZ y por lo ebrio que esta, tienen una discusión, CERVANTES logra apaciguar la situación.

- ESC 141.

El CAPITAN GARCIA, camina por el parqueadero borracho e ingresa a su auto, adentro esta CERVANTES quien lo agarra con una cuerda en el cuello, ingresa VELÁSQUEZ al auto y dispara dos veces a la cabeza de GARCIA. VELÁSQUEZ y CERVANTES discuten.

- ESC 142.

CERVANTES limpia el auto lleno de sangre, VELÁSQUEZ le da ropa limpia para que se cambie, le da instrucciones de adonde irán.

- ESC 143.

VELÁSQUEZ sale del Deshuesadero y cuenta el dinero, invita a desayunar a CERVANTES quien lo espera afuera.

- ESC 144.

VELÁSQUEZ y CERVANTES desayunan un calentado paisa, mientras conversan de su pasado, VELÁSQUEZ le comenta su hermano una idea que tiene con unos carros de valores.

- ESC 145. 1999

Un auto de valores recorre una calle de la ciudad.

- ESC 146.

VELÁSQUEZ y CERVANTES, continúan desayunando mientras hablan del monto de dinero de los carros de valores. CERVANTES pregunta de quién es el dinero que van a robar.

- ESC 147. 1998

VELÁSQUEZ camina en la zona VIP del Paradise. Su mirada se fija en DEMETRIO cofundador de Santafé y socio de Klaus. En voz en off VELÁSQUEZ le responde a CERVANTES, que es de unos extranjeros.

- ESC 148.

VELÁSQUEZ conversa con CERVANTES mientras desayunan, VELÁSQUEZ ya tiene su equipo de cinco personas fuera de Santafé para realizar el robo. VELÁSQUEZ desea libertad y le recuerda a su hermano el episodio donde los hermanos MC FOSTER son descubiertos por FANTASMA DE LA SIERRA.

- ESC 149.

Serie de tv, LOS HERMANOS MC FOSTER están atados a unas sillas FANTASMA DE LA SIERRA conversan con ellos, sobre el robo del botín.

- ESC 150.

VELÁSQUEZ y CERVANTES continúan comiendo. VELÁSQUEZ le dice que harán lo mismo de aquel capítulo.

- ESC 151. 1999

En la autopista TRES HOMBRES vestidos de militares, van en el auto junto VELÁSQUEZ y CERVANTES.

- ESC 152. 1999

CERVANTES en el restaurante junto a VELÁSQUEZ, conversan. CERVANTES no entiende porque tiempo después resultaría malo trabajar para KLAUS, VELÁSQUEZ le justifica que es mejor trabajar entre ellos, que es hora de emprender.

- ESC 153.

VELÁSQUEZ y CERVANTES esperan en un retén, a lo lejos ven el auto de valores acercarse, detienen el auto y le dicen al CHOFER que deben inspeccionar el auto, los policías que acompañan el auto de valores les piden una orden.

- ESC 154.

VELÁSQUEZ y CERVANTES conversan mientras desayunan.

- ESC 155.

EL POLICIA algo dudoso les pide su libreta militar, VELÁSQUEZ y CERVANTES nerviosos apuntan sus armas al camión. LOS POLICAS apuntan a ellos, los guardas dentro del camión se alistan con sus escopetas. VELÁSQUEZ apacigua la situación y pide las armas a todos los integrantes del carro, LOS POLICAS tiran al suelo al copiloto seguido esto sacan las bolsas con el dinero y las guardan el auto.

- ESC 156.

El CONDUCTOR entra escoltado al restaurante de Valparaíso.

- ESC 157.

KLAUS observa a DEMETRIO escuchar al CONDUCTOR del carro de valores asustado.

- ESC 158.

KLAUS habla con el CONDUCTOR, le dice que recuerda haber escuchado un apellido; minutos después, el recuerdo del CONDUCTOR viene a su mente y le dice que escucho el apellido VELÁSQUEZ.

CERVANTES espera afuera a KLAUS. Tiempo después ingresa a la oficina de KLAUS, ambos conversan, sobre la ida de CERVANTES de Santafé y sus razones, en medio de ello CERVANTES le confiesa el robo al carro de valores junto a su hermano. KLAUS algo sorprendido le confiesa la procedencia del dinero, CERVANTES molesto, anonadado y apenado, le dice que hablara con VELÁSQUEZ, KLAUS le responde que no hay necesidad, la traición se debe pagar con muerte, así que CERVANTES tiene que hacer lo que es ‘correcto’.

- ESC 159. 1999

En la casa de VELÁSQUEZ después del robo, celebran con una botella de Whisky. CERVANTES tiene algo de miedo con lo que se vendrá su hermano le tranquiliza y le da la seguridad de que todo estará bien, solo debe confiar en él.

- ESC 160.

DEMETRIO conduce hacia la casa de VELÁSQUEZ. CERVANTES limpia el arma.

- ESC 161.

VELÁSQUEZ y CERVANTES, celebran, mientras su hermano le recuerda a CERVANTES lo mucho que lo estima y reitera la seguridad en lo que se viene.

- ESC 162.

DEMETRIO parquea el auto unas casas más abajo que la casa de VELÁSQUEZ. CERVANTES se baja y camina hacia la casa de su hermano.

- ESC 163.

CERVANTES feliz por lo que hicieron levanta la copa y la choca con la de su hermano.

- ESC 164.

CERVANTES camina por el andén, algo nervioso y se repita una y otra vez lo que debe hacer al llegar a la casa de VELÁSQUEZ. CERVANTES ingresa a la casa.

- ESC 165.

CERVANTES cierra la puerta, saca el revólver y camina con sumo sigilo.

- ESC 166.

VELÁSQUEZ y CERVANTES cantan al unísono.

- ESC 167.

CERVANTES se sienta en el sofá y acariciando a ROXIE, la mascota de VELÁSQUEZ.

- ESC 168.

DEMETRIO espera en el auto, mira el reloj y se impacienta.

- ESC 169.

VELÁSQUEZ viste un traje amarillo, sale de su habitación apuntando el arma, llama a ROXIE, rápido apunta el arma hacia el sofá, es su hermano acariciando a su perra.

- ESC 170.

DEMETRIO espera en el auto impaciente, mira por el retrovisor.

- ESC 171.

Una Van de dos oficiales del DAS esta parqueada unas calles más atrás de la casa de VELÁSQUEZ. Escuchan toda la conversación de los hermanos.

- ESC 172.

CERVANTES molesto le reclama a VELÁSQUEZ, por haberle mentido, VELÁSQUEZ se entera que su hermano hablo con KLAUS.

- ESC 173.

Los hermanos discuten, CERVANTES se siente traicionado por parte de su hermano, siente que le mintió todo el tiempo, pero VELÁSQUEZ lo hizo por los dos, por un futuro, en medio de la discusión entra DEMETRIO a la casa apuntando hacia VELÁSQUEZ, Demetrio y VELÁSQUEZ discuten.

- ESC 174.

En la Van, los oficiales de Das escuchan la conversación, uno de ellos dice que deben ir a l casa, salen rápidamente de la Van.

- ESC 175.

CERVANTES indeciso baja el revolver, mientras DEMETRIO y VELÁSQUEZ siguen discutiendo, VELÁSQUEZ saca su revolver en medio de ello, DEMETRIO le dispara en el brazo, VELÁSQUEZ le da un tiro en la cabeza a DEMETRIO, en medio de ello, CERVANTES le da dos tiros en el pecho a su hermano, VELÁSQUEZ cae muerto de rodillas al suelo.

- ESC 176.

El CAPITÁN MONTOYA, esta frente a CERVANTES en la sala de interrogación, El CAPITÁN MONTOYA le cuenta lo que hizo su hermano hace más de un año.

- ESC 177. 1997

VELÁSQUEZ está sentado en la silla de la patrulla del CAPITAN MONTOYA.

- ESC 178.

EL CAPITAL MONTOYA habla con CERVANTES en la sala de interrogación le comenta que VELÁSQUEZ les ayudo con la investigación de Santafé, ayudo con conversaciones documentos y negocios de KLAUS. También le dice que gracias al trabajo de su hermano y a petición de él y el fiscal estará en un programa de protección de testigos. El abogado le comenta más sobre el tema, le explica que, con su testimonio frente al tribunal, asumiendo la responsabilidad de su hermano solo deberá decir ‘‘si, señoría’’, y quedara cubierto por el programa. CERVANTES pide ir de nuevo al ejército.

- ESC 179.

El CAPITÁN MONTOYA ingresa a las oficinas de Valparaíso junto con agentes del DAS y POLICÍAS, arrestan a todos en el lugar, ingresa EL CAPITAN MONTOYA a la oficina de KLAUS.

- ESC 180.

KLAUS, es fotografiado para estar en las bases de DAS. Los demás socios empezaron a caer uno a uno, soplándose entre sí para una baja condena.

- ESC 181.

FRANCO BENNET, desesperado, borra rápidamente archivos del computador.

- ESC 182.

En el aeropuerto TRES AGENTES del DAS detienen a FRANCO BENNET.

- ESC 183.

CERVANTES en el juzgado habla después del juez y cumple con lo acordado con EL CAPITAN MONTOYA y la FISCALIA.

- ESC 184.

EL CAPITAN MONTOYA quita del tablero de corcho de su oficina, baja las fotografías de todos, quita los nombres y cada hilo que los unía.

- ESC 185. 2000

El juez había cumplido con lo acordado, CERVANTES quedo en una base militar, bajo la vigilancia del DAS.

- ESC 186.

CERVANTES entra a su habitación y deja la maleta, enciende el televisor e introduce la cinta “Justicia y Venganza” se reproduce, mientras alguien llama a la puerta, CERVANTES avisa que ya sale del lugar.

- ESC 187. Serie de Tv

El atardecer cae sobre las montañas, FANTASMA DE LA SIERRA monta su caballo y habla con el ALGUACIL, ambos se despiden, FANTASMA DE LA SIERRA cabalga hacia las montañas.

Al culminar la escaleta de esta forma, permitió tener un orden para los saltos de escena en escena que le daría sentido a Perros de la Gloria.

- **Escritura**

Ya finalizada las fases anteriores se organizó el tiempo de trabajo en ocho horas diarias, para la escritura del guion en formato universal acompañado del proceso de tutorías permitió un trabajo riguroso, entre el guion y la bitácora de tesis.

Resultados o hallazgos

Antonio (Velásquez) y Miguel (Cervantes), a sus catorce años y obligados por su madre a causa del robo de las gallinas perpetrado por los niños contra su vecino, empiezan a trabajar con Pastor, un viejo que se desempeña como transportista de la prestigiosa empresa Santafé, quien enseña a los niños a ganarse la vida como él lo hace, viviendo de la ley “el vivo vive del bobo”.

Klaus, el dueño de Santafé, en una visita inesperada a sus bodegas de Valparaíso, su club principal y centro de oficinas, conoce a los jóvenes hermanos y descubre la serie de estafas que realizaba Pastor en su contra, enojado por la situación, pone a prueba a el chico llamado Antonio, ofreciéndole el trabajo de chofer para el hombre que le pondría fin al problema de los robos dentro de la compañía, para hacerse valer como hombre de honor en la empresa. Tras un choque de ideales y sueños los queridos hermanos toman rumbos distintos, Miguel se enlista en el ejército y Antonio continúa como conductor convirtiéndose en el pupilo querido de Klaus.

Trece años después y trabajando aún como chofer de mercancías, a Velásquez se le encomienda el transporte de un cargamento especial y secreto, la única regla del encargo era no mirar la nariz del cliente, el capitán del DAS Luis Eduardo García, pero todo se termina saliendo de las manos cuando Velásquez no obedece, provocando gran furia y resentimiento entre ellos. Tras mucho tiempo sin verse, la ausencia de Miguel en la vida de Antonio empieza a provocarle gran desilusión. Con la previa autorización de Klaus, en una navidad, mientras Miguel le relata sus peligrosas odiseas como soldado, Antonio, notando un disgusto hacia el ejército por parte de su hermano, le propone trabajar con él en Santafé, como en los viejos tiempos.

No pasa mucho para que Cervantes se les una en la cruzada de los negocios cuando la guerrilla, antiguos clientes de Santafé, empieza a robar y asesinar a los trabajadores de Klaus, lo cual obliga a desempeñar por parte de los hermanos Velásquez la venganza a la antigua usanza, todo con el fin de dejar en claro quién es el que manda, procediendo a “monopolizar varios sectores del mercado”.

Tras años de este tipo de operaciones, en 1997, Velásquez consigue el cargo de administrador en el segundo club más importante de Klaus, El Paradise, mientras que la

confianza entre Cervantes y Klaus se volvía sospechosamente fuerte a causa del éxito económico del gran monopolio establecido, pues al ser Santafé el único distribuidor de mercancía en momentos donde los productos eran inasequibles para la población por los elevados precios, la poca oferta y la gran demanda, las riquezas incrementaron considerablemente. Este tipo de actividades había llamado la atención del Capitán Montoya, un oficial incorruptible del DAS que llevaba años siguiendo el caso de Klaus, y aunque ambos tenían claro las actividades del otro, solo hacía falta encontrar las pruebas suficientes para llevarlo tras las rejas a él y toda la red criminal de Santafé.

Una noche en El Paradise, Velásquez se percató que hay un sujeto importante, Franco Bennet, el director general del Banco de la República de Colombia, un pez gordo con quien concretan una cita en su despacho para hacer el negocio más grande de sus vidas, estabilizando al país por la crisis económica de 1999, realizando el mayor préstamo hecho por todos los socios, incluido, a regañadientes, Velásquez, quien sospecha seriamente del trato en el que invirtió todos los ahorros de su vida. Tras la muerte de su madre, cuestiona seriamente la relación entre su hermano y su jefe, llevando el grado de la charla a una inminente discusión, mientras que el Capitán del DAS Luis Eduardo García hace fila para entrar al prestigioso club El Paradise, haciendo inevitable su nuevo encuentro, Cervantes, sin conocer el pleito entre su hermano y el oficial, invita al aparentemente cliente normal a las habitaciones V.I.P con el objetivo de no perder un buen cliente. Curioso por ver a Miguel entrar con un hombre desconocido a las habitaciones, Velásquez los sigue, desatando un enjambre de insultos y provocaciones que terminan con el oficial muerto en los parqueaderos del club. Una vez desechas las evidencias del crimen, Antonio le platica a su hermano sobre un robo clandestino que podría cambiarles la vida y darles la gloria que tanto habían buscado, solo que debe ser secreto pues el botín debe ser de ellos dos y un par de aliados que ha contratado. Atraído por la ambición, Cervantes acepta dar el último gran golpe a un auto de valores. Con el botín en casa, solo queda celebrar, pues han conseguido un paso a la gloria, sin embargo, Cervantes nunca tuvo clara la procedencia real del dinero. Demetrio, molesto por el robo de su capital, interroga junto a Klaus al conductor del camión de valores, quien afirma haber escuchado un apellido en el asalto, pero asegura no recordarlo muy bien. Cervantes, orgulloso por su golpe, se dirige a las oficinas principales de Valparaíso para renunciar oficialmente a Santafé. “Velásquez” asegura el conductor a

sus jefes, quienes le solicita se retire del establecimiento. Demetrio y Klaus, conscientes de lo que toca hacer, observan a Cervantes llegar, a quien, tras escuchar su versión de la historia, su ignorancia de la procedencia del dinero y confesar con orgullo que todo había sido planeado por el ingenio de su hermano, los dueños de la empresa le dicen solamente, “es lo que toca hacer”. En busca de Velásquez, Demetrio y Miguel preparan su armamento para culminar trágicamente con la vida del mentiroso, ladrón y embustero de su hermano, hecho del que son conscientes un par de policías infiltrados que monitoreaban a Antonio desde una camioneta afuera de su casa, arrestando a Cervantes en el acto.

Con las pruebas necesarias, y tras la resolución de un plan llevado a cabo hace años por Montoya, el difunto Velásquez y las autoridades competentes, Cervantes delata a toda la red, entregando evidencia, testimonios y nombres reales a la justicia, causando el encarcelamiento de toda la empresa Santafé, recibiendo como bonificación solamente una restitución del cargo en un vigilado batallón militar, sin madre, sin dinero, sin amigos y sin su última esperanza, su hermano.

Conclusiones

El trabajo que se llevó en el periodo de tiempo establecido para la escritura del guion de largometraje trajo consigo nuevos aprendizajes en la creación de un guion, su estructura dramática, los lineamientos del formato americano y la redacción de diálogos, también conceptos técnicos, tales como el tratamiento secuenciado, el High Concept, la diferenciación entre sinopsis de venta y sinopsis argumental, la búsqueda del tema, las motivaciones, sentimientos, conflictos y división de actos.

El equipo de trabajo logró conseguir y evidenciar los objetivos establecidos, entre ellos, la propuesta del viaje de héroe a villano, que permite abandonar el recurso del narco – héroe usado constantemente, en su lugar, se creó una historia con un carácter diferencial y llamativo ante el mercado audiovisual, donde se parte de una Colombia ucrónica con sus propios personajes, empresas, acontecimientos y eventos, los cuales fueron evaluados, diseñados y consensuado por los guionistas.

El procedimiento planteado en el anteproyecto se concluyó en la escritura de ciento treinta y cuatro páginas para la historia de Perros de la Gloria, a la par, se elaboró la “BITÁCORA DE TESIS, TID Obra Creación: Guion De Largometraje PERROS DE LA GLORIA”, donde se demuestra gráficamente el paso a paso del desarrollo que se realizó desde el origen de la idea, hasta la culminación del largometraje centrado en el amor de dos hermanos que buscan alcanzar la gloria, quebrando su propio vínculo fraternal a causa del dinero.

Cabe resaltar que, tras la metamorfosis de Perros de la gloria, de idea a guion cinematográfico, aún seguirá sujeto a cambios hasta el último momento, porque un gran guion, después de escrito, solo concluye en las salas de edición.

Referencias

1989. Gran enciclopedia ilustrada circulo. Barcelona: Plaza y Janes, p.318.
1989. Gran enciclopedia ilustrada circulo. Barcelona: Plaza y Janes, p.359.
- Agraz, C. Gil del Casar, J. (productores), Restrepo, L.A. (director). (2006). Sin Tetas No HayParaiso [serie de televisión]. Colombia: Caracol Televisión.
- Aguilar, A. (productor), Restrepo, L.A. Sandoval, J. Vásquez, J. (directores). (2017). Sobreviviendo a Escobar: Alias JJ [serie de televisión]. Colombia: Caracol Televisión yTelemundo.
- Anderson, B. (Productor), Foster, N. (dirección). (1957). El Zorro [serie de televisión]. EU: TheWalt Disney Company.
- Avila, J. Hiperrealismo cinematográfico: entrevista a Gabriel Ripstein. Recuperado el 1 marzo2021, de <http://www.talentsguadalajara.com/04/index.php/talent-press-2015/item/36-hiperrealismo-cinematografico-entrevista-a-gabriel-ripstein>.
- Bardem, J. Cathell III, E. Kenanov, A. Kottas, K. Menéndez de Zubillaga, M. Nochols, D.Thompson, J. (productores), León de Aranoa, F. (director). (2019). Loving Pablo [largometraje]. España y Bulgaria: Big Bang Media.

Bernal Torres, C. (2010). Metodología de la Investigación (3rd ed.). Orlando Fernando Palma.

Cabrera, S. (Productor), Cabrera, S. (director). (1993). La Estrategia Del Caracol [largometraje]. Colombia: Caracol Televisión, CPA, Crear TV, Emme, FOCINE, Fotograma S.A, ministère de la culture et de la Francophonie, Ministère des Affaires Étrangères.

Campbell, J. (1959). El héroe de las mil caras. Fondo de Cultura Económica.

Campos, P., & Flomenbaum, E. El guion. Recuperado el 2 marzo 2021, de <https://www.cineclubtea.com.ar/Public10.htm>.

Cardona, M. (productor) y Moreno, C. (director). (2011). El Cartel de los Sapos [película]. Colombia: Itaca films, ZZfilms, BN Films, Amazonas films y Alejandro Morán – AmorFilms.

Chávez, E. Tamasco, J. (productores) y Contreras, E. Cravioto J.M. (directores). (2017). El Chapo [serie de televisión]. EU: Story House Entertainment y Dynamo Producciones.

Conflicto dramático. Filosofia.org. Recuperado el 6 marzo 2021, de <http://www.filosofia.org/enc/ros/confl.htm>.

Contreras. M (productor), Varoni. M, Rodolfo. H (directores). (2010). La Diosa Coronada [Serie de televisión]. Colombia: Telemundo y Caracol televisión.

- Contreras, M. (productora), Doehner, W. Bolado, C. Urrea, C. Pedraza, C. (directores). (2011). LaReina del Sur [serie de televisión]. EU: RTI producciones y Telemundo Global Studios.
- Contreras, M. Bond, D. Sastoque Roa, J. (productores), Lozano, A. González Zafra, W. Cock, C.(directores). (2014). La Viuda Negra [telenovela]. EU: RTI Televisión y Televisa.
- Crespo, M. (2013). EL RITMO CINEMATOGRAFICO. Amrproducciones.blogspot.com. Recuperado el 5 marzo 2021, de <https://amrproducciones.blogspot.com/2013/03/el-ritmo-cinematografico.html>.
- Cruz Ramos, J. (2016). El hiperrealismo dentro del cine. Recuperado el 1 marzo 2021, de <https://es.blastingnews.com/ocio-cultura/2016/01/el-hiperrealismo-dentro-del-cine-00721753.html>.
- Cuarón, A. Rodríguez, G. Celis, N. (productores), Cuarón, A. (director). (2018). Roma[largometraje]. Mexico: Paarticipant Media, Esperanto filmoj
- De Fina, B. (productora), M, Scorsese. (director). (1995). Casino [largometraje]. EU: Universal Pictures.
- DiCaprio, L. Scorsese, M. Aziz, R. Tillinger Koskoff, E. McFarland, J. (productores) M, Scorsese.(director). (2013). The Wolf Of Wall Street [largometraje]. EU: Paramount Pictures.
- Dortort, D. (creador y productor). (1959) Bonanza, [serie de televisión]. EU: NBC y ParamountTelevision.
- Dramaturgy | literature. Encyclopedia Britannica. (2021). Recuperado el 3 marzo 2021, de <https://www.britannica.com/art/dramaturgy>.

Drus, V. (2011). Narrativa audiovisual. Es.slideshare.net. Recuperado el 4 marzo 2021, de <https://es.slideshare.net/Vandrus/narrativa-audiovisual>.

El arte del realismo socialista - Colección del Museo Ruso / Málaga. (2019). Recuperado el 2 marzo 2021, de <https://www.coleccionmuseoruso.es/exposicion/arte-realismo-socialista/>.

El conflicto: motor dramático. El teatro como oportunidad. (2016). Recuperado el 6 marzo 2021, de <https://www.elteatrocomooportunidad.com/teatro-y-psicologia/el-conflicto-motor-dramatico/>.

Estudios contemporáneos de la escritura de guion. Revista de estudios cinematográficos. Field, S. (2005). El manual del guionista. Plot Ediciones.

Gabrielli, R, Vilaplana, L (directores). (2012). La Mariposa [Serie de televisión]. Colombia: FoxColombia.

García, D. (Productor), Villamizar, J. Mejía, D. Porras, G. Delgado, J. (directores). (2004). LaSaga, Negocios De Familia [serie de televisión]. Colombia: Caracol Televisión.

Gonzalo, S. Ripoll, P. (productores), Sedes, C. Torregrossa, J. (directores). (2018). Fariña [serie de televisión]. España: Bambú producciones.

González Gómez Acebo, D. (2013). La importancia del subtexto en la actuación. Apartebolivia.blogspot.com. Recuperado el 5 marzo 2021, de <http://apartebolivia.blogspot.com/2013/02/la-importancia-del-subtexto-en-la.html#:~:text=El%20subtexto%20para%20Stanislavski%20es,el%20curso%20de%20la%20actuaci%C3%B3n>.

González, J. (2014). El Arquetipo Del Narco Mexicano En La Novela, El Cine, Y La Música(MASTER OF ARTS). UNIVERSITY OF NORTH TEXAS.

Géneros Cinematográficos. Codigosvisuales09.blogspot.com. Recuperado el 3 marzo 2021, de <http://codigosvisuales09.blogspot.com/>.

Landes, A. Epstein, F. Zapata, S. Landes, C. (productores), Landes, A. (director). (2019). Monos[largometraje]. Colombia, Argentina, Países Bajos, Dinamarca, Suecia, Alemania, Uruguay, UE: Stela cine, Campo Cine, Lemming Film, Pandora film, Mutante Cine, Snowglobe Film, Film i Väst, Bord Cadre Films y Counter Narrative Films.

Lesoeur, D. (productor), Dorado Zuñiga, J.A. (director). (2004). El Rey [largometraje]. Colombia.

León, H. (productor), Bazzano, A. Niño, F. Porras, G. (directores). (2013). La Madame [serie de televisión]. Colombia: RTI Producciones, Sierralta Entertainment, Group, Televisa y Univision Communications.

Lopez, A. Martines, N. Sastoque Roa, Jorge. (productores) y Gabrielli R. y Vilaplana L. (directores). (2009). El Capo [serie de televisión]. Colombia: Fox telecolombia y CanalRCN.

Lopez, M.A. (productor), Gavidia, D. Di Blasi, N. (directores). (2016). El Chema [serie de televisión]. EU: Argos Comunicación y Telemundo Studios.

Martínez Armesto, P. (2020). El Buscador: Atascado en el Trabajo Interior – Instituto de Proyección Humana. Recuperado el 2 marzo 2021, de <https://institutoproyeccionhumana.com/el-buscador-atascado-en-el-trabajo-interior/>.

- Martínez Armesto, P. (2020). El Rebelde: Inicio de la ReInención – Instituto de Proyección Humana. Recuperado el 2 marzo 2021, de <https://institutoproyeccionhumana.com/el-rebelde-inicio-de-la-reinencion/>.
- Martínez Armesto, P. (2020). El Villano: Fin del viaje de ReInención – Instituto de Proyección Humana. Recuperado el 2 marzo 2021, de <https://institutoproyeccionhumana.com/el-villano-fin-del-viaje-de-reinencion/>.
- Martínez Armesto, P. (2020). El Héroe. Inicio del Viaje – Instituto de Proyección Humana. Recuperado el 2 marzo 2021, de <https://institutoproyeccionhumana.com/el-heroe-inicio-del-viaje/>.
- Marínez, L. (productor), Osorio, S. Vargas, S. Paredes, F (directores). (2019). El Bronx: AmarSerá Su Salvación [serie de televisión]. Colombia: Fox Colombia y Caracol Televisión.
- Milchan, A. (productor) S, Leone. (director). (1984). Once Upon A Time In America [largometraje]. EU e Italia: Embassy International Pictures, PSO International y The LaddCompany.
- Neo-noir. Extracine.com Recuperado el 8 marzo 2021, de <https://extracine.com/2006/11/teoria-el-neo-noir>.
- Palacio Pombo, C. (productora), Restrepo, L. (director). (2009), Las Muñecas de la Mafia [serie de televisión]. Colombia: Caracol televisión y BE-TV.
- Palacio, C. (productora) y Restrepo, L. Casilimas, G. (directores). (2008). El Cartel de los Sapos [Serie de televisión]. Colombia: Caracol televisión y BE-TV.

- Pavis, P. (2002). Diccionario del teatro. Paidós. (pp. 51, definición de arquetipo). Pavis, P. (2002). Diccionario del teatro. Paidós. (pp. 90 – 92, definición de conflicto). Pavis, P. (2002). Diccionario del teatro. Paidós. (pp. 125 – 128, definición de diálogo). Pavis, P. (2002). Diccionario del teatro. Paidós. (pp. 219 – 221, definición de género). Pavis, P. (2002). Diccionario del teatro. Paidós. (pp. 229, definición de guion).
- Pavis, P. (2002). Diccionario del teatro. Paidós. (pp. 401 – 404, definición de ritmo).
- Perdomo, M. (2019). Joker, el hiperrealismo en el cine de súper villanos. Recuperado el 1 marzo 2021, de <https://creacuervos.com/critica-joker/>.
- Personaje. Significados. (2020). Recuperado el 2 marzo 2021, de <https://www.significados.com/personaje/>.
- Peñalosa, M. (productor), Marroquín, A. Amuchastegui, U. (directores). (2015). Tiro de Gracia[serie de televisión]. Colombia: Sony Pictures television.
- Pulido, A. (productor), Gaviria, C. Sánchez, I. Lalinde, R. (Directores). (2010). Rosario Tijeras[serie de televisión]. Colombia: RCN Televisión.
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2010). Definición de audiovisual — Definicion.de. Definición.de. Recuperado el 3 marzo 2021, de <https://definicion.de/audiovisual/>.

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2010). Definición de personaje — Definicion.de. Definición.de.

Recuperado el 2 marzo 2021, from <https://definicion.de/personaje/>.

Pérez Porto, u., & Gardey, A. (2011). Definición de escena. Definición.de.

Recuperado el 7 marzo 2021, de <https://definicion.de/escena/>.

Raffino, M. (2020). Dramaturgia - Qué es, concepto, estructura de una obra dramática.

Concepto.de. Recuperado el 3 marzo 2021, de

<https://concepto.de/dramaturgia/#ixzz6oCnWOR5r>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2021). guion | Diccionario de la lengua española. Recuperado el 3 marzo 2021, de <https://dle.rae.es/guion>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. audiovisual | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 7 marzo 2021, de <https://dle.rae.es/audiovisual>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. escena | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 2 marzo 2021, de <https://dle.rae.es/escena>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. género | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 7 marzo 2021, de <https://dle.rae.es/g%C3%A9nero?m=form>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. narrativo, narrativa | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 7 marzo 2021, de <https://dle.rae.es/narrativo>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. ucrónia 1 | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario.

Recuperado el 18 de octubre del 2021, de <https://dle.rae.es/ucron%C3%ADa>.

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 209, definición de Arquetipo).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 569, definición de Cliché).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 996, definición de Estereotipo).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 1023, definición de Expresionismo).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 1116, definición de Gánster).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 1416, definición de Mafia).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 1565, definición de Narco).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 1568, definición de Naturalismo).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 1985, definición de Romanticismo).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 2302, definición de Villano).

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid. (pp. 2323, definición de Western).

Realismo socialista. (2017). Recuperado el 2 marzo 2021, de <http://www.filosofia.org/enc/ros/re10.htm>.

Riandee, C. George, J. King, T. Escolar, J. Eckstin, P. (productores) y Padilha, J. (director). (2015). Narcos [Serie de televisión]. EU y Colombia: Dynamo producciones y Gaumontinternational television.

Riandee, C. George, J. King, T. Escolar, J. Eckstin, P. (productores) y Padilha, J. (director). (2015). Narcos [Serie de televisión]. EU y Colombia: Dynamo producciones y Gaumontinternational television.

Rosa, R. 9 estructuras narrativas para contar tu historia. Dragonmecanico.com. Recuperado el 3marzo 2021, de <https://www.dragonmecanico.com/2016/03/estructura-para-contar-tu-historia.html>.

Salvad Editores (1979), Enciclopedia Salvad. España. Definición de mafia.

Scorsese, M. De Niro, R. Rosenthal, J. Pavlovich, G. Tillinger Koskoff, E. (productores) M, Scorsese. (director). (2019). The Irishman [largometraje]. EU: TriBeCa Productions, Winkler Films, Sikelia Productions.

Sulbarán Piñeiro, E. (2016). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica.

UNIVERSIDAD DEL ZULIA, facultad de humanidades y educación.

Sulbarán Piñeiro, E. (2016). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica.

- UNIVERSIDAD DEL ZULIA, facultad de humanidades y educación. Sánchez Escalonilla, A. (2012). El guion: película soñada y espejismo literario.
- Sánchez Escalonilla, A. (2014). Estrategias de guion cinematográfico: el proceso de creación de una historia. Grupo Planeta.
- Sánchez Ruiz, C. La estructura narrativa clásica. Tallerdeescritores.com. Recuperado el 4 marzo 2021, de <https://www.tallerdeescritores.com/la-estructura-narrativa-clasica>.
- Sol90, (2011). Fiat 125 1967. [paginas 8 - 9]. Recuperado de *Autos de Colección*. Sol90, (2011). Álbum de figuritas. [paginas 8 - 9]. Recuperado de *Autos de Colección*.
- Tamara, M. (2015). EXPRESIONISMO ALEMÁN. Recuperado el 1 marzo 2021, de <https://mercedestam456.blogspot.com/2015/02/expresionismo-aleman.html>.
- Tarantino, Q. Heiman, D. McIntosh, S. (productores) Tarantino, Q. (director). (2019). *Once Upon A Time In Hollywood* [largometraje]. EU: Columbia pictures, Heyday Films, Polybona films.
- Texto narrativo. Significados. (2020). Recuperado el 3 marzo 2021, de <https://www.significados.com/texto-narrativo/>.

Texto narrativo. Significados. (2020). Recuperado el 5 marzo 2021, de <https://www.significados.com/texto-narrativo/>.

Uribe, J. (productor), Osorio, S. (director). (2004). La Viuda De La Mafia [serie de televisión]. Colombia: RCN Televisión.

Uribe, J. (productora) y Moreno, C. (director). (2012). Pablo Escobar, el Patrón del Mal [Serie de televisión]. Colombia: Caracol televisión y Canokamedia.

Villamizar, J. (productor), Aguirre, E. García, C. Porras, G. Pinzón, J. Cantillo, V. Rispa, J. (directores). (2012). La Ruta Blanca [serie de televisión]. Colombia y Mexico: Caracol Televisión Internacional.

Vizzi, M.F. Ugalde, A.G. Leconte, C. Aranda, I. (productores), García Agraz, J.L. Villegas Rosales, C. Doehner, W. Gavidia, D. Segura, J. (directores). (2013). El Señor De Los Cielos [serie de televisión]. EU: Argos Comunicación, Caracol Internacional y TelemundoStudio.

Washington Trendle, G. (Creador y productor). (1949). El Llanero Solitario, [serie de televisión].
EU: Apex Film y Wrather Productions.

Winkler, I. (productores) M, Scorsese. (director). (1990). Goodfellas [largometraje]. EU: Warner.
Bros Pictures.

Yudy Pulido. [@lagranjadesanildefonsomercado]. (27, marzo del 2019). ¿Como empezó todo?, después de mucho analizar, no todo empieza como yo creía con la necesidad de crear un negocio. [Camión Palomo, conducido por el Sr. Pulido en el municipio Anolaima, Cundinamarca]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/BvhwhTNBCaS/?utm_source=ig_web_copy_link.

Éditions Larousse (2005). Diccionario enciclopédico ilustrado Larousse.
México. (pp. 668),definición de mafia.

Por intermedio del presente documento en nuestra calidad de autores o titulares de los derechos de propiedad intelectual de la obra que adjuntamos, titulada **Perros de la Gloria**, autorizo a la Corporación universitaria Unitec para que utilice en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que nos corresponden como creadores o titulares de la obra objeto del presente documento.

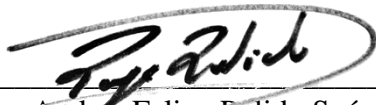
La presente autorización se da sin restricción de tiempo, ni territorio y de manera gratuita. Entendemos que podemos solicitar a la Corporación universitaria Unitec retirar nuestra obra en cualquier momento tanto de los repositorios como del catálogo si así lo decido.

La presente autorización se otorga de manera no exclusiva, y la misma no implica transferencia de nuestros derechos patrimoniales en favor de la Corporación universitaria Unitec, por lo que podremos utilizar y explotar la obra de la manera que mejor considere. La presente autorización no implica la cesión de los derechos morales y la Corporación universitaria Unitec los reconocerá y velará por el respeto a los mismos.

La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato electrónico, y en general para cualquier formato conocido o por conocer. Manifestamos que la obra objeto de la presente autorización es original y la realizamos sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de nuestra exclusiva autoría o tenemos la titularidad sobre la misma. En caso de presentarse cualquier reclamación o por acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión asumiremos toda la responsabilidad, y saldremos en defensa de los derechos aquí autorizados para todos los efectos la Corporación universitaria Unitec actúa como un tercero de buena fe. La sesión otorgada se ajusta a lo que establece la ley 23 de 1982.

Para constancia de lo expresado anteriormente firmamos, como aparece a continuación.

Firma



Nombre Andrés Felipe Pulido Suárez
CC. 1.000.689.318

Firma



Nombre Sara Gabriela Ballén Sandoval
CC. 1233907579