

PREMISA

PREMISA TEMÁTICA: La risa como salida de situaciones adversas.

PREMISA DRAMÁTICA: Un cómico fracasado a punto de quitarse la vida conoce a una niña huérfana y vagabunda que cambia su forma de ver la vida.

↳ Primero hay que conocer cómo ve el mundo y luego producir el cambio

PERSONAJES

JAVI: Actor cómico fracasado de unos 35 años. Tiene una enfermedad que le impide tener total control sobre sus movimientos y hacer comedia.

SOFÍA: Niña de unos 10 años que vive en la calle. No le queda familia y se busca la vida cometiendo pequeños delitos que se toma como juegos. Es risueña, feliz e inocente.

ESTRUCTURA NARRATIVA

ACTO I

INT. TEATRO. NOCHE

- Presentación de personajes
 - o JAVI está haciendo una actuación de comedia muda ante un teatro casi vacío. EL gag se articula a partir de un rey pobre a quien el café le sabe muy amargo y termina por echar el café al azúcar. A JAVI se le dificulta la ejecución del gag por el temblor de sus manos.
 - o SOFÍA observa oculta entre las butacas, asomándose. Un segurata la busca y ella se oculta. Se ha colado sin pagar entrada. Mira el gag con atención y ríe.

INT. PASILLO CAMERINO. NOCHE - INT. CAMERINO. NOCHE

- Detonante: JAVI se va a quitar la vida.
 - o En el suelo está el vestuario y atrezzo que ha usado JAVI en su actuación. Está desperdigado por el pasillo donde se encuentra su camerino. Conduce hasta la puerta del camerino de JAVI. De adentro suena la música que ha usado en su función. SOFÍA camina por el pasillo siguiendo la ropa y la música. Tiene los cordones desatados. Coge la taza de café del suelo. SOFÍA coge una silla a la que subirse y mirar al interior del camerino a través de una pequeña rotura en la puerta. SOFÍA ve a JAVI colgando una soga. De vez en cuando tiene dificultades para mover los brazos. SOFÍA mira con curiosidad cómo hace un nudo en la soga sin entender su finalidad. Se pone de puntillas para ver con más facilidad, se pisa los cordones, se desequilibra y se cae.

- I punto de giro: JAVI conoce a SOFÍA
 - o JAVI escucha el ruido de la silla caerse tras la puerta. Sale y se asoma. No hay nadie. Ve una silla volcada. Mira tras la puerta y se encuentra a SOFÍA, sonriente, sujetando la taza de café como si pidiese que le sirvan.

ACTO II

INT. CAFETERÍA. NOCHE

- Desarrollo trama principal - subtrama
 - o JAVI toma café y SOFÍA devora un sándwich. JAVI se interesa en ayudar a SOFÍA. Descubre que vive en la calle. SOFÍA le cuenta a modo de juego las travesuras que comete, en las que habitualmente se aprovecha de su condición de niña y se victimiza fingiendo haberse hecho daño, para conseguir comida y dormir en lugares decentes por la noche. JAVI tiene, de nuevo, dificultades para tomar el café.
- Midpoint:
 - o Son interrumpidos por la camarera, que les da la cuenta. Van a cerrar pronto. JAVI saca su cartera para pagar, pero descubre que solo tiene unas pocas monedas. Busca entre sus bolsillos ansioso y solo saca calderilla. Le realiza movimientos con los brazos para buscar dinero. SOFÍA sigue devorando en sándwich tranquila. Cuando termina se levanta y finge que tropieza con los cordones. En una mirada que le echa a JAVI le hace entender que es otra de sus travesuras. Consiguen irse con urgencia y sin pagar de la cafetería (falta algo de desarrollo a la travesura).

EXT. SALIDA CAFETERÍA. NOCHE

- Desarrollo trama principal - subtrama
 - o JAVI y SOFÍA salen con prisa de la cafetería y riendo. Han disfrutado de su travesura y han cenado gratis. SOFÍA se vuelve a tropezar con sus cordones, pero esta vez sin querer. JAVI le enseña a atárselos. Sus manos le tiemblan, tiene que esforzarse.

INT. CAMERINO. NOCHE

- Desarrollo trama principal - subtrama
 - o JAVI y SOFÍA cogen unas mantas. Van a pasar la noche en el teatro. JAVI duerme habitualmente en los teatros en los que le permiten actuar. No tiene casa. JAVI coge la soga y la esconde entre sus sábanas. No quiere que SOFÍA la vea.

INT. TEATRO. NOCHE

- Desarrollo trama principal - subtrama

¿Por qué el cambio?

Para saber/sentir lo que siente un personaje hay que andar su mirada

¿Cómo?

¿Cómo debe el espectador saber esto?

- o JAVI esconde la soga tras el escenario. SOFÍA juega con el attrezzo de la función. Irá a verla cada día que se haga. Ambos duermen en las butacas.

INT. TEATRO. DÍA

Lo no se da esta información mediante una acción

- II punto de giro: Sofía ya no está.
 - o JAVI se despierta y SOFÍA no está. La busca. Se extraña pero no se altera.
 - o JAVI coge una manzana de la cafetería del teatro. Se oyen unas sirenas de fondo en la calle.

Reacción del personaje incoherente

ACTO III

EXT. CALLE FRENTE A CAFETERÍA. DÍA

- Incremento de tensión dramática:
 - o JAVI se come la manzana en la calle frente a la cafetería de la noche anterior. Hay un sándwich en mitad de la carretera. La camarera de la noche anterior habla nerviosa con otro empleado en la puerta de la cafetería. JAVI observa la situación serio.

¿Por qué no se altera?

¿No piensa que ha sido un accidente?

INT. TEATRO. NOCHE

- Clímax
 - o JAVI está vestido de rey pobre tras el telón. La función está a punto de empezar. Se asoma al público. No hay casi nadie, y el lugar que ocupaba SOFÍA la noche anterior está vacío. Camina nervioso y tropieza con unas zapatillas. Son las de SOFÍA. Tienen los cordones atados en forma de soga. Tras JAVI queda la soga que ha escondido la noche anterior. Sus manos tienen el temblor al que acostumbra.

Puede dar a entender que Sofía se ha suicidado

INT. PASILLO CAMERINO. NOCHE

- Clímax
 - o JAVI entra apresurado al camerino con las zapatillas y la soga.

INT. TEATRO. NOCHE

- Resolución
 - o El telón está bajado. Comienza a sonar la música. Se abre el telón. Tras él se encuentra JAVI sentado tras la mesa con el café y el azúcar sobre ella. Comienza la función con sus habituales dificultades. Mira al público. No hay nadie donde la noche anterior estaba SOFÍA. Mira con pena. Se fija en una persona que sonríe ante su gag. JAVI tiene la mirada triste. En su boca se dibuja una pequeña sonrisa.

Especificar dificultades y que sean parte del personaje.