

# MUSEO



Manuel Alcalá López

[malalcala@gmail.com](mailto:malalcala@gmail.com)

Registro Publico: 03-2009-022611392700-01



## Sinópsis

---

---

Carlos Perches y Ramón Sardina, amigos, cómplices y compañeros en la escuela de veterinaria, logran la insólita e inexplicable hazaña de robarse 140 piezas del Museo Nacional de Antropología e Historia la noche de Navidad de 1985. El robo es una herida más al país y se suma a las desgracias mexicanas del año 1985. Las autoridades se movilizan para rescatar el importante tesoro nacional sin tener ninguna pista clara. Ante una situación mucho más complicada de la que alguna vez se imaginaron, Carlos y Ramón emprenden una aventura que los lleva a la bahía de Acapulco. Y así, poco a poco se van hundiendo más en un abismo teniendo que poner a prueba la lealtad, la amistad, la conciencia del verdadero valor de lo que robaron y las consecuencias finales de su acto.

---

---

# Tratamiento



La Noche buena de 1985, Ramón Sardina, un joven de 26 años, recorre los circuitos de Ciudad Satélite en un Volkswagen blanco hasta llegar a casa de su mejor amigo Carlos Perches. Carlos, de 25 años celebra la Navidad como cualquier otra familia de ese suburbio.

Al poco rato, se disculpan diciendo que van a una fiesta. Los dos amigos descienden por el Periférico hasta llegar frente al Museo Nacional de Antropología e Historia. Después de vestirse rápidamente con ropa negra, se acercan a las rejas del Museo, las saltan y se introducen al recinto sin ninguna dificultad. En el interior del museo se encuentran nueve guardias, que irresponsablemente celebran la Navidad, sin enterarse del saqueo que estos dos jóvenes están realizando dentro de las salas. Carlos y Ramón abandonan el museo con una bolsa llena de 140 de las piezas más importantes de la colección. Felices y emocionados por el triunfo, regresan a casa de Carlos a celebrar su hazaña y planear el próximo paso que los hará millonarios. Al día siguiente los guardias descubren el robo y la noticia desata una gran movilización policíaca y la indignación del pueblo mexicano. El director del Instituto Nacional de Antropología e Historia, Enrique Florescano llega al museo para afrontar los hechos y empezar la investigación. Al ver la noticia junto con toda la familia Perches, Carlos y Ramón

se dan cuenta de las consecuencias de su acto y de lo improbable que parece vender las piezas. Al día siguiente Carlos trata de hablarle a un contacto, un tal Damian Téllez, con el que planeaban vender las piezas, pero este nunca le contesta.

Durante su rutina de ejercicios en un gimnasio, Ramón se entera que Carlos presume del robo a sus amigos y lo confronta. La publicidad del robo alimenta el ego de Carlos mientras que Ramón se encuentra ansioso y preocupado al darse cuenta que la venta de las piezas es mucho más complicada de lo que pensaron. Carlos le dice que quedó de ver a Damian para vendérselas el día de Año Nuevo y Ramón insiste en acompañarlo. En los días que siguen, las autoridades siguen sin tener ninguna pista clara. En el museo un grupo de policías y judiciales le presentan a Florescano sus teorías de los posibles sospechosos, cada una de ellas más lejana a la verdad. La noche del 31 de diciembre de 1985 Carlos vuelve a convivir con su familia, esta vez en un contexto muy diferente. Se marcha una vez más con Ramón al bar de un hotel en busca del misterioso contacto para negociar la venta de las piezas. Pero al conocer a Damian se dan cuenta de que es solo un revendedor de piezas comunes y que no tiene el alcance para vender un lote tan importante como el que ellos tienen. Su mejor oferta es ir por la recompensa de 50 millones de pesos que ofrece el Museo de Antropología por recuperar el patrimonio de México, pero Carlos rechaza inmediatamente esa propuesta. La insistencia de Damian en que regresen las piezas los lleva a una pelea de la cual tiene que salir huyendo del bar. Al cierre del año, Carlos y Ramón no tienen un plan para vender las piezas y salir de esta situación. La relación entre Carlos y Ramón está cada vez más tensa y a falta de mejores opciones Carlos decide salir de ciudad Satélite y probar su suerte en otro lado.

Ha pasado más de un año, es el verano de 1986 y Carlos ahora radica en Acapulco y trabaja en un hotel. Carlos llega a un bar donde se reúne con José Serrano, un joven acapulqueño que goza de populari-

dad en la vida nocturna del puerto.

Al poco tiempo de conocerse, Carlos y José ya son buenos amigos y comparten su gusto por la fiesta y el alcohol. Carlos le ayuda también en su negocio de vender cocaína. En un cabaret José le presenta a una exótica vedette conocida como La Princesa Yamal con la que tiene un tórrido romance. Después de una salvaje noche por Acapulco Carlos amanece y recorre la Bahía con Serrano, mientras que discuten sus negocios juntos. Ante la insistencia de Serrano de que le pague una deuda, Carlos le confiesa del robo de las piezas. Serrano llevado por la ambición, se emociona con la idea de venderlas asegurándole a Carlos que lo puede lograr.

Carlos acompaña a Serrano y a Yamal a una cárcel en Michoacán a visitar a "El Cabo", un viejo amigo de Yamal que se muestra interesado por las piezas. Prometen regresar cuando las tengan todas reunidas en Acapulco. Carlos habla por teléfono con Ramón, quien sigue en México y ahora ya trabaja como veterinario, y logra convencerlo de que traiga las piezas a Acapulco para finalmente venderlas. Aunque dudoso de este nuevo plan, la vida de Ramón no es envidiable y accede a llevar las piezas a Acapulco. Carlos lleva a Ramón a esquiar en lancha con Serrano, Yamal y unas amigas. Una amiga de Yamal observa una de las piezas cuando se les cruza otra lancha y

la pieza cae al mar. Como primer intento José propone vender solo 10 piezas a un amigo americano a quien ven en la Quebrada. Después de la venta todos salen de fiesta en Acapulco. La fiesta termina en el departamento de Carlos donde una de las chicas usa las piezas para un sensual baile. Al día siguiente Serrano tiene una discusión con La Princesa Yamal al confesarle que está embarazada. Serrano niega que sea de él, explota y acaba golpeando a Yamal. Serrano se arrepiente inmediatamente ya que sabe que "El Cabo" protege a Yamal y se vengaría contra él. Tratando de solucionar la situación Serrano se va a Michoacán a tratar de cerrar rápidamente el trato, llevándole unas piezas que robó de Carlos la noche anterior. El Cabo toma las piezas y le ofrece 10 millones de dólares por el lote. De regreso a Acapulco Serrano es interceptado por otro coche y muere balaceado en la carretera.

Al enterarse de esto Carlos y Ramón huyen de vuelta a México. En Michoacán "El Cabo" entra a hablar con el Director del penal y ofrece las piezas a cambio de su libertad.

Es el verano de 1989 y Carlos está de vuelta en México. Las piezas robadas lo tienen en un estado de paranoia y angustia que ya se manifiesta en su apariencia física. Carlos y Ramón quedan de verse en un restaurante para planear como devolver las piezas. Acuerdan escribir una carta anónima dirigida al Presidente y abandonarlas dentro de una maleta en el aeropuerto. Aunque llegan a este acuerdo se nota una desconfianza mutua. Afuera de la casa de Carlos, policías lo vigilan día y noche por la confesión de "El Cabo".

Al día siguiente Ramón no llega a la hora acordada. Carlos entra en pánico y le habla a su hermano Luis, un joven estudiante de medicina. Carlos le confiesa del robo y le pide ayuda para deshacerse de las joyas. Luis acepta ayudar a su hermano pero cuando tienen todo listo las autoridades llegan a arrestarlos a los dos. En los separos vemos a todos los detenidos: Carlos, su hermano Luis, y la Princesa Yamal, mientras que su amigo y cómplice Ramón Sardina se fuga del país.





# RECOMPENSA

La Asociación de Amigos del Museo Nacional de Antropología e Historia, consternada como todos los mexicanos por el incalificable robo que ha sufrido el Museo de algunas de las mas importantes piezas, desea contribuir al esclarecimiento de los hechos y especialmente a la recuperacion del patrimonio robado. Para este efecto, ha reunido la cantidad de

**50 MILLONES  
DE PESOS**

para entregarlo como recompensa a la(s) persona(s) que proporcionen datos que conduzcan directamente a la recuperacion de las piezas que fueron sustraidas del Museo.

La Asociacion de Amigos del Museo Nacional de Antropología e Historia entregaran la cantidad mencioanda a la(s) persona(s) que a juicio de la Procuraduria General de la Republica puedan considerarse

como las determiantes para la recuperacion de las piezas robadas.

La informacion o los datos correspondientes deberan proporcionarse a la Procuraduria personalmente o por el telefono 521-06-45.

## Definición del Director

---

---

**MUSEO** es una historia que me ha seguido por más de 25 años. Mi conexión inmediata a este entrañable caso comienza en el momento que escuché la noticia del robo la Navidad de 1985. Tengo el vivo recuerdo de la época: el terremoto, la crisis económica y el momento en que muchos escuchamos la noticia en el no-ticiero de 24 Horas. Tengo vivamente en mi mente la reacción colectiva de familiares, amigos y hasta de gente en la calle. El robo al Museo Nacional de Antropología era un insulto más a un país ya muy herido. Recuerdo que mi padre, reportero de radio y televisión se ausentó esa Navidad para cubrir la noticia. Seguí con detalle este insólito robo, emocionado con la idea de que implicaban a una banda internacional de expertos traficantes de piezas. Los reportajes diarios alimentaban mi imaginación sobre la identidad de los autores de ese sensacional crimen. Seguí los pasos de la investigación hasta que 4 años después los verdaderos ladrones fueron descubiertos. Lejos de atrapar a una banda internacional de ladrones profesionales, los culpables resultaron ser dos jóvenes de Ciudad Satélite : Carlos Perches y Ramón Sardina, ambos estudiantes de veterinaria. Algunos de mis familiares vivían en ese suburbio de la ciudad y existían conexiones reales con las familias de los implicados. Eran jóvenes como cualquier otros de la colonia, como

muchos de mis primos de esa edad, que estudiaban una carrera, frecuentaban fiestas y reuniones y vivían en casa de sus padres. Dos jóvenes que sin un motivo tan siniestro como todos pensaban habían burlado a las autoridades por tanto tiempo. Los detalles de su hazaña eran material para una novela policíaca de humor negro con un final tan absurdo que caía hasta en lo cómico. Contar esta historia de la vida real le da el poder necesario para ser una película de gran interés para las nuevas generaciones que no recuerdan el robo. Me resulta interesante respaldar la ficción combinando los momentos insólitos de la historia con material de archivo de la época y de esa manera situar al espectador en este periodo único en la vida política, social y cultural de México. Este material, por ejemplo, será presentado muchas veces en televisores que los mismo personajes estén viendo, pero también a modo de ilustrar locaciones y hechos específicos en la historia. Las transiciones del material de archivo y ficción serán muy discretas en la edición y mantendrán al espectador dentro del marco histórico de MUSEO, dándole así un enfoque más realista y documental a la trama. Las piezas robadas jugarán un papel protagónico importante y se les dará el mismo enfoque de realismo en su recre-



ación para poder presentarlas de forma majestuosa en diferentes escenas durante la película, reforzando lo increíble y poderoso que era para Carlos y Ramón tenerlas en sus manos.

La fotografía, el diseño de producción y vestuario estarán enfocados para recrear los 80's, una época que recordamos nostálgicamente los que la vivimos y que emulan y elogian los que no. Para los que recuerdan el robo y vivieron los 80's, la película los llevara de vuelta a recuerdos personales, colectivos y a uno de los casos más extraordinarios en la historia moderna del México.

Mi intención durante este periodo de desarrollo es analizar los retos logísticos y económicos que esta película representa para una opera prima y así llegar a un plan de trabajo y presupuesto que haga su producción viable.

Uno de los caminos que he seguido en el desarrollo de la trama y la escritura del guión de MUSEO es la exhaustiva investigación del material y de la historia.

Aplicando este método de investigación en el desarrollo de producción también es posible empezar a resolver y proponer opciones viables de locaciones, vestuario y dirección de arte para la película. Quiero aprovechar los lugares, objetos y personas que aun retienen elementos y características de la época de los 80s.

Nuestro proceso nos llevará a locaciones

reales que puedan ser vestidas con poco esfuerzo para poder tener todas las locaciones del guión dentro de un bajo presupuesto.

El proceso de casting también está enfocado en encontrar a la pareja de actores que puedan darle vida a la intensa relación entre Carlos Perches y Ramón-Sardina. Estos actores deben reflejar un cambio drástico de estados de animo, así como en el deterioro de su apariencia física y mental durante los 4 años en los que se desarrolla la historia. Encontrar a la actriz y bailarina ideal que sea capaz de interpretar a la sensual vedette de fuerte personalidad y que sepa seducir al público por medio de su baile árabe y al explosivo y ambicioso personaje de José Serrano. Las sesiones de casting estarán enfocadas a encontrar caras nuevas y con personalidad para darle un abordaje fresco y realista a cada uno de los personajes.

Finalmente el periodo de investigación en medios no solo es importante para encontrar material de archivo que ilustre la historia pero también para crear relaciones con instituciones como Fundación Televisa, la Filmoteca de la UNAM, el Archivo General de la Nación para conseguir los derechos del uso del material.



## Virtudes del Proyecto

---

Presentar en cine una historia completamente inverosímil dentro de un hecho verídico en la historia moderna de México, siguiendo las repercusiones de este suceso en diferentes personajes.

El trazo de los personajes presenta la amistad y lealtad implicadas en un evento que cambia todo, y que a su vez incita al espectador con los mismos dilemas que la historia.

El uso de humor negro y de personajes llamativos para contar la historia de un evento y época trágica en la historia de México.

Los momentos de suspenso y humor en la película llevan a un grupo de personajes con rasgos reales y alegóricos a situaciones que para el público resultarían insólitas.

Los motivaciones que definen a los personajes y a sus acciones tienen mucha resonancia con los valores y cuestionamientos sociales y políticos de jóvenes de hoy.

La mezcla material periodístico de la

época con recursos de humor y drama así como personajes entrañables resultaría en una innovadora película que cautivara al público de diferentes generaciones.

Una propuesta de producción eficiente en términos de costos, tiempos, logística, formatos para llevar a la pantalla un producto de la mejor calidad cinematográfica.

Un amplio Mercado Objetivo tanto en términos geográficos como de nivel socioeconómico y culturales



# Referencias



## **4 Months, 3 Weeks and 2 Days**

*Director: Christian Mungiu*

La ambientación y fotografía de los años 80s

## **Dr. Strangelove**

*Director: Stanley Kubrick*

La satirización de los personajes de gobierno y las cadenas de autoridad y burocracia ante un hecho tan importante.

## **Falcon and the Snowman**

*Director: John Schlesinger*

Por la amistad que se desgasta, la acción se desenvuelve en un mundo al que ellos son ajenos y fuera de su liga, el desenlace trágico de un acto aparentemente inocente.

## **Fargo**

*Director: Joel Cohen, Ethan Cohen*

Los personajes ante un crimen mal planeado y peor realizado, la estupidez, lo insolito, el humor negro

## **All The President's Men**

*Director: Alan J. Pakula*

Por su uso de la televisión y los medios dentro de un hecho histórico, la forma en que conectan la historia con lo real

## **The Lives of Others**

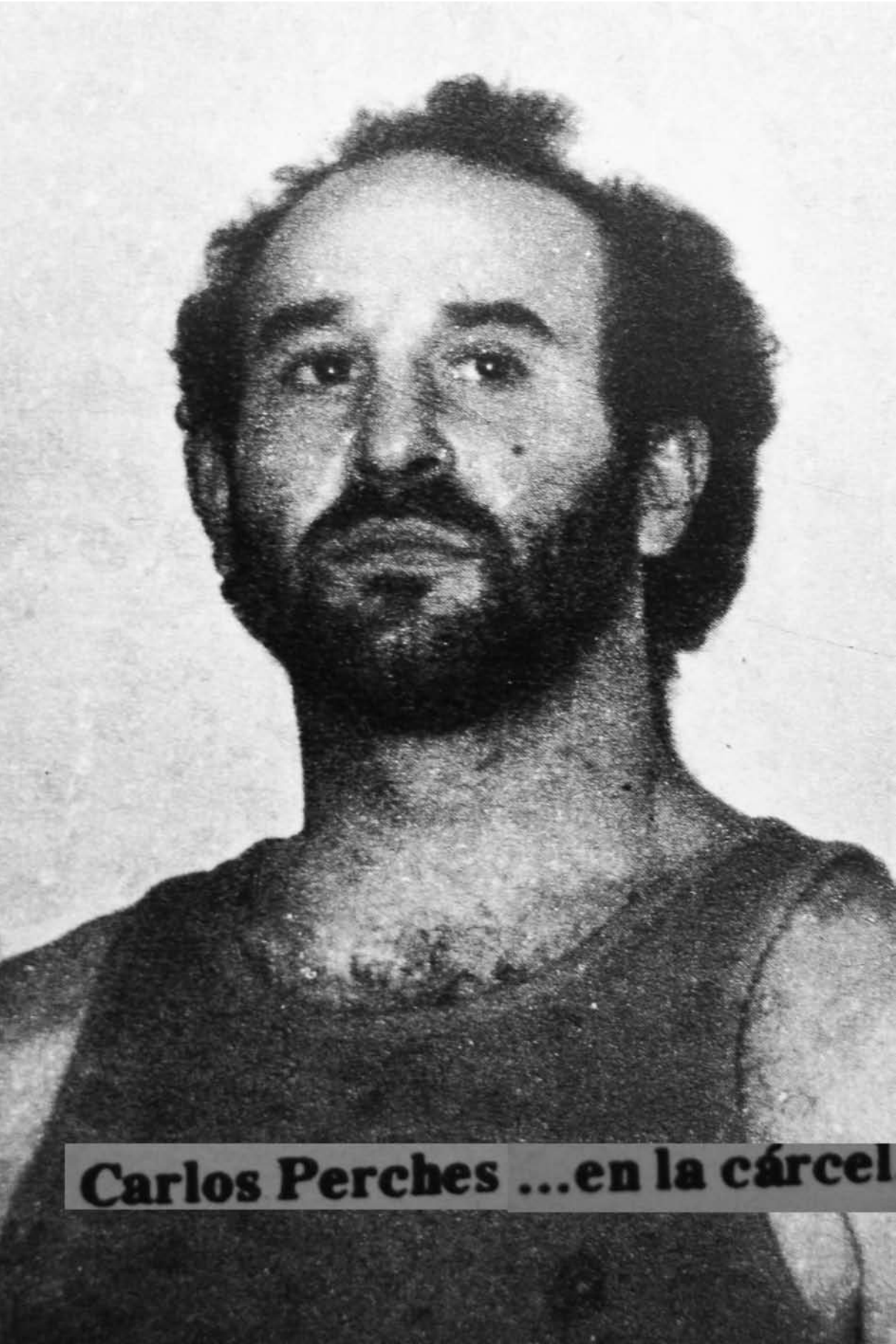
*Director: Florian Henckel*

Por su tratamiento de los 80s, fotografía, suspenso.

## **The President's Last Bang**

*Director: Sang-soo Im*

Por su forma de tomar un hecho histórico, el asesinato del presidente y su manejo del humor negro. También ambientación de periodo.



**Carlos Perches ...en la cárcel**

## Personajes

---

---

### **Carlos Perches**

Joven de 25 años, originario de Ciudad Satélite. Mediocre estudiante de veterinaria, vive a la sombra de una familia de reconocidos médicos. Carlos tiene una gran personalidad y encanto que seduce a la mayoría de las personas a su alrededor. Disfraza su inestabilidad y complejos siendo simpático y manipulador. Habla rápidamente y a menudo bromea. Es galán y vanidoso pero algo desarreglado. A lo largo de la película, tanto su aspecto físico como su estado emocional se van deteriorando. Su necesidad de comprobarse grandes retos en su vida, lo llevan a convencer a su mejor amigo Ramón Sardina de robar el Museo de Antropología e Historia. El éxito de su plan, al principio le deja una sensación de triunfo y emoción, volviéndose arrogante y seguro de sí mismo sin ser muy consciente de la responsabilidad de tener escondido en su closet el invaluable patrimonio de México. El compartir ese secreto con su cómplice y mejor amigo, lo va hundiendo poco a poco en un estado de paranoia que empieza a deteriorar la amistad. Tratando de esconder su ansiedad se sigue mostrando seguro y confía que dejando pasar el tiempo encontrará un plan para vender las joyas. Es así como empieza a buscar salidas y nuevos cómplices que solo lo van llevando a más problemas, desencadenando una serie de eventos en donde nadie saldrá bien librado. Carlos mantiene siempre una actitud de héroe incluso después de haber sido arrestado.

### **Ramón Sardina**

Amigo de la carrera de veterinaria y vecino de Satélite de Carlos Perches. Tiene 26 años, apuesto y cuida su físico acudiendo regularmente a levantar pesas al gimnasio. Siendo hijo único de padres mayores, Ramón intenta aparentar ser el hijo perfecto. A diferencia de Carlos, Ramón es cauteloso y callado y observa todo cuidadosamente antes de opinar. De personalidad tranquila sólo se altera cuando discute con Carlos. A pesar de ser más centrado se deja manipular por su amigo. Cuando toma conciencia de la gravedad de haber cometido el robo al museo, se llena de miedo y culpa. Empieza a haber conflicto de intereses entre el y Carlos lo cual lo lleva a desconfiar cada vez más de su amigo. Arrepentido, desea desligarse por completo, pero sabe que su destino está atado a Carlos y que si cae uno cae el otro. Cada vez más ansioso y desconfiado, siente que no tiene ningún control sobre Carlos y teme que éste de un mal paso que los condene a los dos. Su mayor angustia es acabar en la cárcel y causarle dolor y vergüenza a sus padres. Ramón es capaz de traicionar a su mejor amigo con tal de él salir bien librado, pero también en el fondo es ambicioso y piensa que si sí existe la oportunidad de vender bien las joyas, el también merece su parte del dinero, por lo que nunca deja de estar al tanto de los pasos de Carlos. Ramón siempre va a tener un as bajo el brazo

# Personajes

---

---

## José Serrano

Atractivo júnior acapulqueño de 30 años. Se viste con ropa cara pero mal combinada. Trabaja en la constructora de su padre pero le falta dedicación y talento para llevar el negocio. Tiene una mujer y un hijo a los cuales ve poco. José Serrano es ambicioso y busca ganar dinero rápido y fácil. Tiene el don de aparentar ser muy "gallito" y de tener gran confianza en sí mismo pero se deja apan-tallar y es servicial con la gente de dinero. Le gusta la fiesta y goza de popularidad en la vida nocturna de Acapulco. José le abre las puertas de ese mundo a Carlos y encuentra en él un buen cómplice para divertirse en la fiesta y vender drogas a los turistas en las discotecas del puerto. José y Carlos se vuelven inseparables y a ambos comparten el gusto por el alcohol y la cocaína. José que tiene fama de padrote, conquista a la vedette Princesa Yamal. Al principio se siente muy atraído por Yamal y empieza a sentirse querido y seguro estando a su lado. Al irle teniendo más confianza logra abrirse más con ella demostrándole su verdadera personalidad llena de inseguridades y fracasos por no poder levantar el negocio familiar. Cuando Yamal le ayuda a salir adelante y su situación económica mejora, él vuelve a ser déspota y violento. Al enterarse de que Carlos robó las piezas arqueológicas, se llena de admiración por su amigo. Cegado por la ambición convence y manipula a Carlos para ayudarlo a vender las joyas. El plan de José Serrano es la causa de la ru-

## Princesa Yamal

Sensual vedette argentina de 33 años. Bailarina exótica y actriz de películas de ficheras. Es propietaria de un cabaret en Acapulco en donde tiene su propio show nocturno. Yamal tiene una gran seguridad en sí misma y sabe seducir por su belleza y sensualidad. Ha tenido una vida difícil que le ha moldeado un carácter fuerte y una mirada penetrante que intimida a cualquiera, pero en el fondo es una mujer de buen corazón y solidaria con los que la quieren. Cuando se siente traicionada es explosiva y determinante en sus decisiones. La Princesa Yamal es el personaje femenino de la película. De alguna manera todos han caído en sus encantos. Le gusta que los hombres a su alrededor la protejan pero no le gusta sentirse débil ante ellos por lo tanto también le gusta ayudarlos. El destino de Yamal se marca en el momento que conoce a José y Carlos. Sin imaginarlo, al querer ayudar a José Serrano se está condenando a sí misma. Por el ambiente en el que se mueve, las buenas acciones de La Princesa Yamal terminan viéndose como malas acciones y sin querer, Yamal es el personaje que los lleva hacia el mal camino, llevándolos a la tragedia y al fracaso. Yamal cansada del mal trato de José Serrano, decide alejarse de él, pero ya es demasiado tarde.

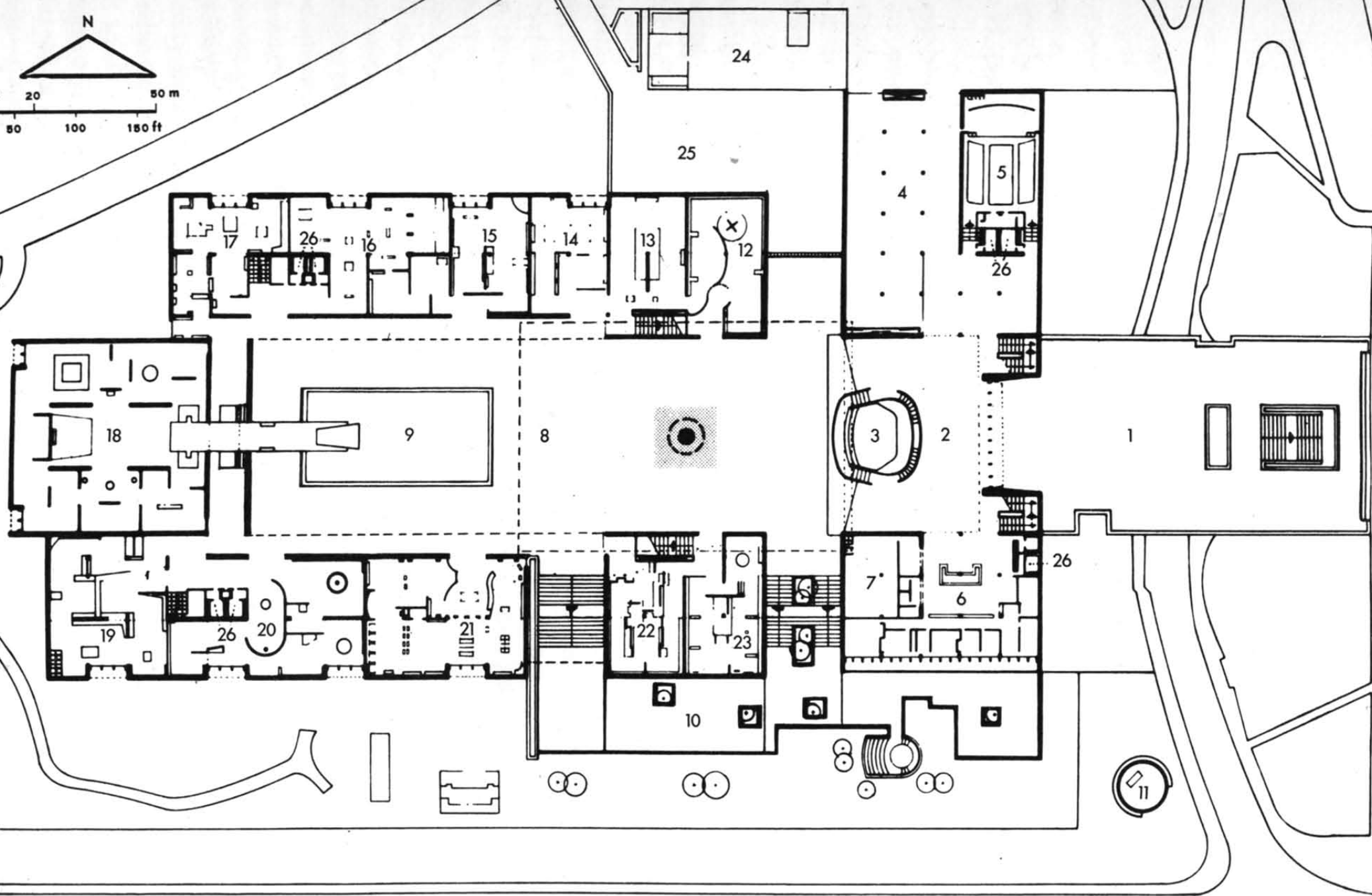
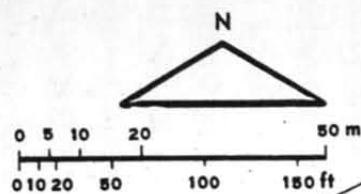


**Princesa Yamal**



**Son Inocentes los Demás. Dijo Ayer Carlos**

Los hermanos Carlos y Luis Perches



### 5. PLANO DE LA PLANTA BAJA DEL MUSEO

- 1. EXPLANADA DE ENTRADA
- 2. VESTÍBULO
- 3. SALA DE INTRODUCCIÓN
- 4. EXPOSICIONES TEMPORALES
- 5. AUDITORIO
- 6. SERVICIOS PÚBLICOS
- 7. GUARDARROPA
- 8. PATIO CENTRAL
- 9. ESTANQUE

- 10. PATIO
- 11. FUENTE DE TLÁLOC
- 12. INTRODUCCIÓN A LA ANTHROPOLOGÍA
- 13. SALA DE MESOAMÉRICA
- 14. SALA DE LOS ORÍGENES
- 15. ARQUEOLOGÍA PRECLÁSICA
- 16. ARQUEOLOGÍA DE TEOTIHUACAN
- 17. ARQUEOLOGÍA TOLTECA
- 18. ARQUEOLOGÍA AZTECA

- 19. ARQUEOLOGÍA DE OAXACA
- 20. ARQUEOLOGÍA DE LA REGIÓN DEL GOLFO DE MÉXICO
- 21. ARQUEOLOGÍA MAYA
- 22. ARQUEOLOGÍA DEL NORTE DE MÉXICO
- 23. ARQUEOLOGÍA DEL OCCIDENTE DE MÉXICO
- 24. SALA DE MÁQUINAS
- 25. PATIO Y ESTACIONAMIENTO DE SERVICIO
- 26. SERVICIO SANITARIOS



